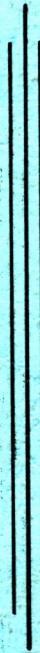




NILAI BUDAYA DALAM PERMAINAN RAKYAT JAWA BARAT



Direktorat
Kebudayaan

4

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
DIREKTORAT SEJARAH DAN NILAI TRADISIONAL
PROYEK INVENTARISASI DAN PEMBINAAN NILAI-NILAI BUDAYA
1991/1992**

MILIK DEPDIKBUD
TIDAK DIPERDAGANGKAN

NILAI BUDAYA DALAM PERMAINAN RAKYAT JAWA BARAT

Oleh :

Tim Peneliti/Penulis

Drs. Yugo Sariyun, MA

Drs. UU Ruhumujohar

Drs. Daddy Permadi

Drs. A d e n g

Drs. Aam Masduki



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
DIREKTORAT SEJARAH DAN NILAI TRADISIONAL
PROYEK INVENTARISASI DAN PEMBINAAN NILAI-NILAI BUDAYA
1991/1992**

REKAM-REKAM
KEMENTERIAN KEMAHKAMATAN
KEMENTERIAN KEMAHKAMATAN

REKAM-REKAM	
DIT. TRADISI DAN KEBUDAYAAN	
DEPBODPARK	
NO. INV	: 2690
PEROLEHAN	:
TGL	: 27-4-09
SANTRI PUSTAKA	:

KATA PENGANTAR

Bagian Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Daerah, di lingkungan Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Barat, dalam tahun anggaran 1991/1992 berkesempatan untuk menerbitkan buku berjudul :

NILAI BUDAYA DALAM PERMAINAN RAKYAT JAWA BARAT

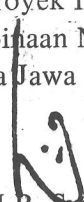
Naskah buku ini merupakan hasil penelitian dan penulisan tim yang ditunjuk oleh Bagian Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Jawa Barat tahun 1990, yang penulisannya telah dikerjakan sesuai dengan pegangan kerja. Namun demikian, kami menyadari bahwa hasil penelitian yang dibukukan ini masih terasa belum mencapai kesempurnaan. Kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun sangat kami harapkan, sebagai dasar penyempurnaan pada penelitian selanjutnya.

Terwujudnya usaha ini tiada lain berkat adanya kepercayaan dari Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Ditjen Kebudayaan, dan adanya kerja sama yang baik dari berbagai pihak yang terlibat di dalamnya. Untuk itu kami menyampaikan terima kasih.

Akhirul kata mudah-mudahan penerbitan naskah ini bermanfaat dalam usaha menggali dan melestarikan kebudayaan daerah, memperkuat kebudayaan nasional serta menunjang pembangunan bangsa.

Bandung, Oktober 1991

Pemimpin Proyek Inventarisasi
dan Pembinaan Nilai-nilai
Budaya Jawa Barat,



Drs. H.R. Saryana
NIP. 130 143 605

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

PHYSICS DEPARTMENT
5300 S. DICKINSON AVE.
CHICAGO, ILL. 60637

Dear Sir:

I am writing to you regarding the results of the experiment conducted on the effect of temperature on the rate of reaction between hydrogen peroxide and potassium iodide. The data obtained from the experiment shows that the rate of reaction increases as the temperature increases. This is in accordance with the Arrhenius equation, which states that the rate constant of a reaction increases exponentially with increasing temperature. The activation energy of the reaction was determined to be 50 kJ/mol. This value is consistent with the literature value for this reaction. The experiment was conducted under the following conditions: concentration of hydrogen peroxide = 0.1 M, concentration of potassium iodide = 0.1 M, and concentration of sulfuric acid = 0.1 M. The temperature was varied from 20°C to 40°C. The rate of reaction was measured by the volume of oxygen gas evolved over a period of 10 minutes. The results of the experiment are shown in the table below:

Temperature (°C) | Rate of Reaction (ml O₂/min)

20 | 1.2

30 | 2.5

40 | 5.0

I am sure that the results of the experiment will be of interest to you. I am sure that you will find the results of the experiment to be very interesting. I am sure that you will find the results of the experiment to be very interesting.

KATA PENGANTAR

Sesuai dengan penjelasan pasal 32 Bab XIII Undang-undang Dasar 1945, maka program pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional terus ditingkatkan, guna mempertebal kepribadian bangsa, rasa harga diri dan kebanggaan nasional.

Keanekaragaman budaya daerah, dipandang sebagai suatu kebhinekatunggalikaan masyarakat yang perlu diarahkan ke kemajuan adab, budaya dan tercapainya persatuan dan kesatuan bangsa.

Kegiatan Proyek Pembinaan Nilai-nilai Budaya pada saat ini tengah melaksanakan penggalian dan pelestarian nilai-nilai luhur budaya bangsa, telah memperoleh berbagai macam naskah aspek kebudayaan daerah, yang perlu diperbanyak dan disebarluaskan ke seluruh keluarga dan masyarakat.

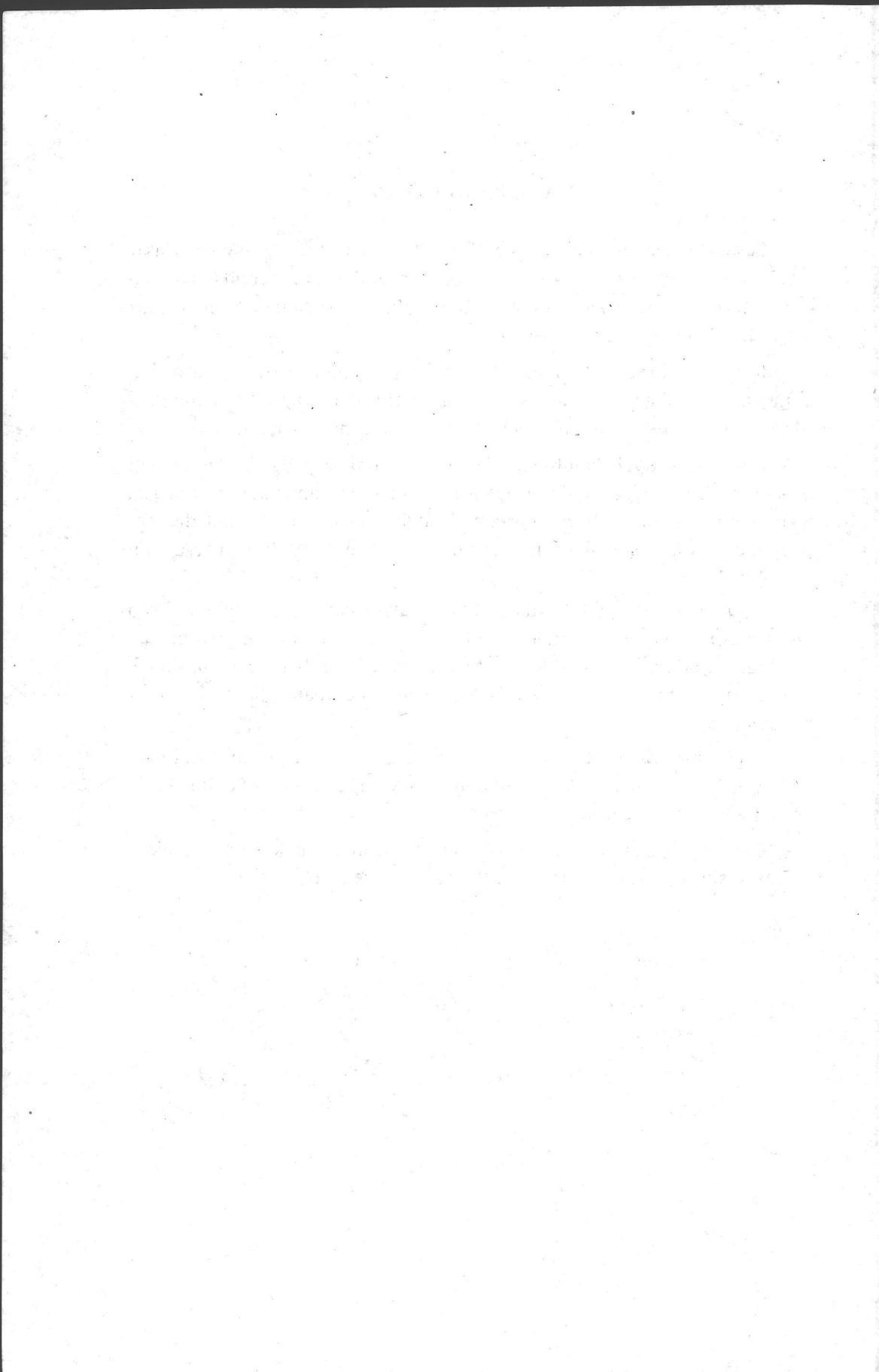
Naskah dengan judul Nilai Budaya dalam Permainan Rakyat Jawa Barat hasil perekaman/penelitian Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya sangat relevan dengan derap pembangunan nasional, justru isi di dalamnya diarahkan sebagai penerapan nilai-nilai luhur budaya bangsa.

Kami menyadari bahwa buku ini masih banyak kekurangannya, sehingga apabila ada saran-saran guna penyempurnaan buku ini, kami akan menerima dengan senang hati.

Dengan terciptanya buku ini, kepada semua pihak kami ucapkan terima kasih, semoga berguna bagi Bangsa dan Negara.

Pemimpin Proyek
Inventarisasi dan Pembinaan
Nilai-nilai Budaya,
ttd

Drs. S U L O S O
NIP. 130 141 602



SAMBUTAN
KEPALA KANWIL DEPARTEMEN PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN PROPINSI JAWA BARAT

Sebagai kita ketahui, bahwa kebudayaan yang ada di Indonesia sangat banyak corak dan ragamnya. Keanekaragaman itu merupakan suatu kesatuan yang utuh dalam wadah kebudayaan nasional, sesuai dengan falsafah hidup bangsa Indonesia yang menjelma dalam nilai-nilai luhur Pancasila (Bhinneka Tunggal Ika).

Untuk melestarikan warisan nilai-nilai budaya luhur bangsa kita, maka perlu adanya usaha pemeliharaan kemurnian atau keaslian budaya bangsa jangan sampai terbawa oleh arus kebudayaan asing.

Adanya usaha yang telah dan sedang dilaksanakan oleh Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional melalui Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya (INPB), dengan cara melakukan penelitian dan pencetakan naskah hasil penelitian kebudayaan daerah, merupakan langkah yang tepat dalam rangka menggali, melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai budaya luhur bangsa Indonesia.

Saya menyambut dengan gembira atas kepercayaan yang diberikan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Ditjen Kebudayaan kepada Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Jawa Barat, dalam tahun anggaran 1991/1992 untuk menerbitkan 2 (dua) macam khasanah budaya bangsa asal Jawa Barat menjadi buku, yaitu : Nilai Budaya dalam Permainan Rakyat Jawa Barat dan Pola Pengasuhan Anak secara Tradisional pada Orang Sunda.

Naskah ini merupakan suatu permulaan dan masih dalam tahap pencatatan, yang mungkin perlu disempurnakan pada waktu yang akan datang. Namun demikian, saya mengharapkan dengan terbitnya naskah ini akan dapat memberikan sumbangan yang berarti sebagai dasar penelitian lebih lanjut, juga untuk melengkapi kepustakaan, serta untuk kepentingan pembangunan bangsa dan negara, khususnya pembangunan kebudayaan.

Akhirnya, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian proyek ini.

Bandung, Oktober 1991

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
Kantor Wilayah Propinsi Jawa Barat



Kepala,

★ Drs. H. Didi Edia Kartadinata

NIP. 130 075 074

SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Saya dengan senang hati menyambut terbitnya buku-buku hasil kegiatan penelitian Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya dalam rangka menggali dan mengungkapkan khasanah budaya luhur bangsa.

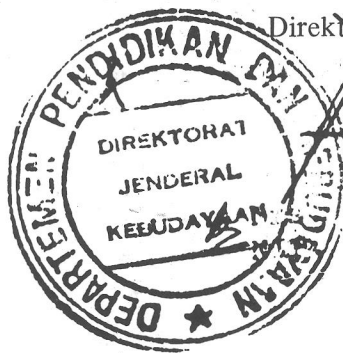
Walaupun usaha ini masih merupakan awal dan memerlukan penyempurnaan lebih lanjut, buku ini dapat dipakai sebagai bahan bacaan serta bahan penelitian lebih lanjut.

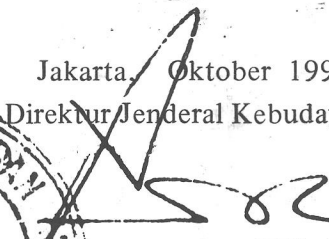
Saya mengharapkan dengan terbitnya buku ini, masyarakat Indonesia yang terdiri atas berbagai suku dapat saling memahami kebudayaan-kebudayaan yang ada dan berkembang di tiap-tiap daerah. Dengan demikian akan dapat memperluas cakrawala budaya bangsa yang melandasi kesatuan dan persatuan bangsa.

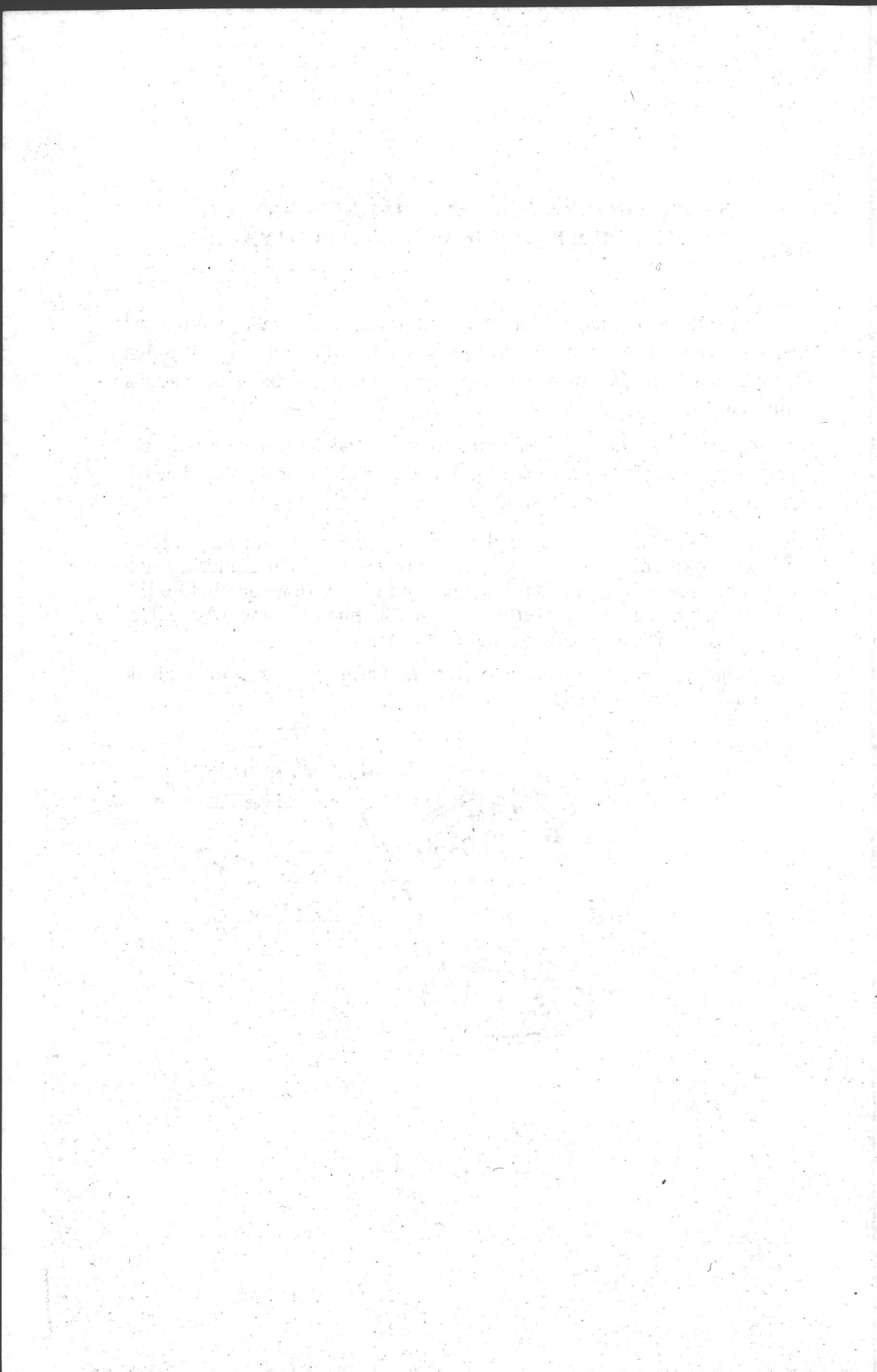
Akhirnya saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kegiatan proyek ini.

Jakarta, Oktober 1991

Direktur Jenderal Kebudayaan,




Drs. GBHP. Poeger
NIP. 130 204 562



KATA PENGANTAR

Penelitian tentang nilai budaya dalam permainan rakyat ini merupakan pelaksanaan Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Permainan rakyat yang diteliti adalah permainan rakyat yang masih ada atau masih digemari oleh para pendukungnya, tersebar di beberapa kabupaten di Propinsi Daerah Tingkat I Jawa Barat.

Kali ini penelitian dilakukan terhadap 10 Permainan Rakyat masing-masing Debus dan Patingtung di Kabupaten Serang, Dogdog Lojor di Kabupaten Lebak, Rebutan dan Benjang di Kabupaten Bandung, Gotong Singa atau Sisingaan di Kabupaten Subang, Kuda Renggong di Kabupaten Sumedang, Sintren dan Tarling di Kabupaten Cirebon, Kuda Lumping di Kabupaten Ciamis.

Alasan mengapa permainan rakyat tersebut yang diteliti adalah karena permainan-permainan tersebut di antaranya ada yang sedang "naik daun" di daerahnya, sebagian lagi sedang "menata diri" dalam menghadapi perkembangan zaman dan ada pula yang mulai beralih fungsi; serta permainan yang walaupun sederhana tetapi telah dikenal dan dimainkan oleh masyarakat di hampir semua kabupaten.

Kiranya alasan di atas akan mengena kepada sasaran, mengingat permainan rakyat pada dasarnya mengemban multi-fungsi; selain untuk perintang waktu senggang, memelihara kecekatan jasmani, melatih kecakapan berfikir bahkan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai budaya masyarakat pendukungnya.

Walaupun laporan penelitian ini jauh dari sempurna, namun diharapkan dapat turut memberi masukan bagi kebijaksanaan pembinaan demi kelestarian anekaragam permainan rakyat yang tersebar di persada Nusantara.

Tidak lupa Tim Peneliti mengucapkan terimakasih dari lubuk hati yang paling dalam kepada semua yang telah membantu kelancaran penelitian dan penulisan laporan ini.

Akhirnya segala kekurangan dan kesalahan yang terkandung dalam laporan ini, tidak akan terlepas dari tanggung jawab Tim Peneliti.

Bandung, Januari 1991

Ketua Tim Peneliti,

ttd

Drs. Yugo Sariyun, MA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Masalah	1
1.2 Tujuan	1
1.3 Ruang Lingkup	2
1.3 Prosedur Pertanggungjawaban	2
BAB II GAMBARAN UMUM	4
2.1 Gambaran Umum Daerah Penelitian Kabupaten Serang	4
2.2 Gambaran Umum Daerah Penelitian Kabupaten Lebak Banten	5
2.3 Gambaran Umum Daerah Penelitian di Kabupaten Subang	7
2.4 Gambaran Umum Desa Pakemitan Kotamadya Bandung	10
2.5 Lokasi dan Keadaan Alam Desa Pasirjambu Kabupaten Bandung	13
2.6 Lokasi dan Keadaan Alam Daerah Penelitian di Kabupaten Sumedang	18
2.7 Lokasi dan Keadaan Alam Daerah Penelitian di Kabupaten Cirebon	20
2.8 Lokasi dan Keadaan Alam di Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon	22
2.9 Lokasi dan Keadaan Alam Daerah Penelitian di Kabupaten Ciamis	24
BAB III DESKRIPSI DAN ANALISIS PERMAINAN RAKYAT	
3.1 Debus	29
3.2 Patingtung	37
3.3 Dogdog Lojor	46
3.4 Gotong Singa atau Sisingaan	56
3.5 Permainan Rebutan	68

3.6 Benjang	75
3.7 Kuda Renggong.....	81
3.8 Permainan Tarling	90
3.9 Sintren	94
3.10 Kuda Lumping	104
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN—LAMPIRAN	116
— DAFTAR INFORMAN.....	116
— PERMAINAN DEBUS.....	116
— PERMAINAN BENJANG	117
— PERMAINAN KUDA RENGONG	117
— PERMAINAN KUDA LUMPING	118
FOTO—FOTO	
— PERMAINAN SINTREN/LAIS.....	120
— PERMAINAN KUDA RENGONG	121
— PERMAINAN KUDA LUMPING	122
— PERMAINAN GOTONG SINGA ATAU SISINGAAN	123
— PERMAINAN REBUTAN.....	124
— PERMAINAN DEBUS.....	125
— PERMAINAN DOGDOG LOJOR	126
PETA PROPINSI DAERAH TINGKAT I JAWA BARAT	127

BAB I

PENDAHULUAN

Pada dasarnya permainan rakyat merupakan kepanjangan mekanisme kebudayaan dalam mengatur tata kelakuan, tata hubungan serta sarana untuk mengakomodasikan segala ide atau gagasan demi terwujudnya kearifan melalui nilai-nilai yang dijadikan patokan bagi tindakan dan perbuatan pendukung-pendukung suatu kebudayaan.

Dalam mengarungi kurun waktu serta perkembangan zaman, permainan rakyat telah dan sedang mengalami perubahan-perubahan sesuai dengan perwujudan mekanisme tadi, sehingga dirasakan tidak ada konsistensi dalam keberadaannya dan seolah-olah nampak seperti tanpa tautan dengan permainan rakyat yang ada sebelumnya, bahkan mungkin dianggapnya sebagai sesuatu yang tidak mempunyai masa depan atau sedang menuju kepunahan.

1.1 Masalah

Permainan rakyat tradisional selain memiliki fungsi sebagai alat hiburan dan pengisi waktu luang, berfungsi juga sebagai sarana sosialisasi nilai-nilai budaya masyarakat pendukungnya. Tetapi, dalam menghadapi perkembangan zaman yang amat pesat, ada di antaranya yang sedang bergeser ke arah bentuk-bentuk baru, beradaptasi dengan pengaruh perkembangan sosial-budaya, bahkan ada yang benar-benar berganti sebagian fungsinya. Fungsi-fungsi yang diembannya telah mengalami perubahan mendasar, misalnya fungsi perintang waktu telah berubah menjadi fungsi utama sebagai mata pencaharian pokok dalam bentuk kelompok-kelompok profesional.

Dengan demikian masalah yang dirumuskan pun bukan hanya masalah bagaimana cara melestarikan dan membina permainan rakyat tradisional, tetapi juga mencakup masalah-masalah bagaimana cara mengakomodasikan dan memberi tempat serta hak hidup bagi permainan rakyat tradisional yang telah mengalami perubahan yang mendasar itu.

1.2 Tujuan

Penelitian ini bertujuan selain mencatat dan menggambarkan keberadaan serta perkembangan permainan rakyat tradisional, juga

bermaksud menemukan bentuk-bentuk perubahan sebagai akibat kontak budaya yang sangat intens, sehingga menimbulkan bermacam-macam pengaruh yang kadang-kadang berada dalam keadaan tidak seimbang, baik dalam teknik-teknik permainan maupun alat-alat yang digunakan, bahkan dalam ide atau konsep-konsep yang melatar-belakanginya jauh lebih canggih dari apa yang dimiliki permainan rakyat tradisional itu.

Oleh sebab itu, tujuan penelitian tidak sekadar mencari cara-cara untuk melestarikan dan membina permainan rakyat yang telah ada, tetapi seperti telah dinyatakan dalam bagian masalah, juga bertujuan mencari strategi yang sebaik-baiknya guna mengatasi kesenjangan yang timbul antara permainan rakyat tradisional dengan permainan rakyat yang baru demi untuk mewujudkan kebudayaan nasional yang tunggal dan baku.

1.3 Ruang Lingkup

Sesuai dengan tujuan penelitian dan penulisan yang terurai di atas, ruang lingkupnya adalah permainan rakyat tradisional yang memiliki ciri-ciri kegotong-royongan di antara para pendukungnya dengan suatu pandangan yang menyeluruh, selain dikaitkan dengan keberadaan penduduk pada tempat atau daerah lokasi dan lingkungan alam tertentu juga dilihat apa mata pencaharian utamanya, perkembangan kependudukan, dan latar belakang kebudayaannya.

Dengan tinjauan yang menyeluruh itu akan diperoleh bahan-bahan atau masukan guna dipertimbangkan dalam merumuskan strategi pembinaan dan pengembangan permainan rakyat selanjutnya, sehingga kemungkinan-kemungkinan terjadinya kepunahan karena terabaikan dalam pembinaan sedikit banyaknya dapat dihindari.

1.4 Prosedur Pertanggungjawaban Penulisan

Beranjak dari beberapa kerangka pandang terhadap kebudayaan, yang menggariskan bahwa kebudayaan merupakan suatu sistem dalam rangka penyesuaian diri manusia terhadap lingkungannya, baik lingkungan alam maupun lingkungan sosialnya, dengan kata lain kebudayaan merupakan sistem adaptif. Pandangan ini melihat kebudayaan sebagai sistem pola perilaku yang diwariskan secara sosial, berperan sebagai jembatan yang menghubungkan masyarakat manusia dengan tata lingkungan atau sistem ekologi secara keseluruhan. Dengan demikian ke-

budayaan merupakan pola-pola perilaku manusia yang bertujuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dalam upaya agar manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Pandangan yang lain melihat kebudayaan sebagai patokan atau pedoman bagi manusia untuk memutuskan sesuatu tindakan; agar tujuan-tujuan dapat tercapai. Dengan kata lain kebudayaan merupakan unsur pengatur dalam kehidupan manusia, konkretnya kebudayaan tidak lain dari pengetahuan manusia yang digunakan untuk mengatur agar kehidupan menjadi semakin memadai bagi dirinya. Kebudayaan dipandang sebagai suatu sistem struktur, adalah sudut pandangan yang lain lagi yang diterapkan dalam penelitian ini. Manusia dapat mempertahankan kelangsungan hidupnya karena memiliki kemampuan untuk menata kehidupan yang tertib berdasarkan struktur yang terjal rapi dengan unsur-unsur kehidupan yang lain.

Beberapa pandangan itu digunakan secara ekliktik, sehingga diperoleh suatu gambaran yang menyeluruh dan tidak statis, artinya perubahan-perubahan yang terjadi kait-berkait secara kontekstual sehingga strategi pemecahan masalah menjadi seimbang, tidak terlalu mementingkan satu segi kebudayaan saja.

Dengan pokok-pokok cara memandang kebudayaan seperti tersebut di atas, penelusuran terhadap permainan rakyat tradisional dilakukan dengan metode deskriptif analitik yang berarti bahwa selain dilakukan pelukisan tentang permainan rakyat tradisional secara menyeluruh, dilakukan pula penelaahan sesuai dengan permasalahan yang telah terurai di atas.

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Gambaran Umum Daerah Penelitian Kabupaten Serang

2.1.1 Lokasi dan Keadaan Alam

Debus dan Patingtung adalah suatu bentuk permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang di Kabupaten Serang, tersebar di beberapa kecamatan di antaranya : Kecamatan Cikande, Ciruas, dan Kecamatan Cikeusal.

Kabupaten Serang, secara administratif termasuk ke dalam wilayah pemerintah Propinsi Jawa Barat. Daerah Kabupaten Serang berbatasan dengan (1) sebelah utara Laut Jawa, (2) sebelah selatan Kabupaten Pandeglang dan Rangkasbitung, (3) sebelah barat Selat Sunda, (4) sebelah timur Kabupaten Tangerang.

Luas wilayah Kabupaten Serang 1887,16 km, terdiri atas 27 kecamatan, dan 390 desa. Ditinjau dari segi geografis, daerahnya sebelah utara landai dan merupakan dataran rendah sebelah selatan merupakan dataran tinggi bergunung-gunung, dengan rata-rata curah hujan 3.814 mm/tahun.

2.1.2 Penduduk dan Mata pencaharian

Jumlah penduduk di Kabupaten Serang yang pada akhir tahun 1990 tercatat sebanyak 1263.980 orang, yang terdiri atas 620.170 orang pria dan 643.810 orang wanita.

Penduduk Kabupaten Serang, bekerja sebagai pegawai negeri sipil, ABRI, pensiunan pegawai negeri sipil/ABRI, pedagang, buruh, wira-swasta, dan petani. Dalam bidang pertanian mereka menggarap sawah dengan menggunakan alat-alat tradisional, yaitu parang, cangkul dan bajak yang ditarik dengan hewan ternak kerbau atau sapi.

2.1.3 Latar Belakang Kebudayaan

Dalam kehidupan yang sederhana, penduduk lebih mengutamakan kehidupan keagamaan, hampir di setiap kampung terdapat satu mesjid. Mereka dikenal teguh keislamannya, sebagai penganut yang fanatik sehingga banyak hal yang ditabukan terutama segala sesuatu yang dipatuhi, sekalipun di daerah pedesaan masih terdapat jawara-jawara yang mengepalai kelompok-kelompok tertentu. Sifat keterbukaan mereka di-

nyatakan dengan keberanian dalam menolak perilaku atau unsur budaya yang dianggap melanggar tatanan kemasyarakatan, terutama yang bertentangan dengan tatanan masyarakat Islam.

Bahasa Sunda digunakan sebagai alat komunikasi oleh penduduk daerah sebelah selatan, sedangkan penduduk di sebelah utara menggunakan Bahasa Jawa. Akan tetapi bahasa yang digunakan dalam permainan Debus dan Patingtung adalah Bahasa Sunda. Sebagian besar penduduk Kabupaten Serang menganut Agama Islam.

2.2 Gambaran Umum Daerah Penelitian Kabupaten Lebak Banten

2.2.1 Lokasi dan Keadaan Alam

Desa Cikotok adalah salah satu daerah di Kecamatan Bayah. Kabupaten Lebak. Wilayah Banten. Desa Cikotok dikenal sebagai asal permainan rakyat Dogdog Lojor.

Cikotok berjarak kurang lebih 15 km sebelah utara Kecamatan Bayah, dan kurang lebih 156 km ke Kabupaten Lebak dengan ditempuh selama 5 jam. Untuk mencapai Desa Cikotok dari ibukota Propinsi Jawa Barat, Bandung, saat ini dapat ditempuh dengan jalan darat dari 2 arah, yaitu :

1. Bandung lewat Bogor, Jasinga, Rangkasbitung, Pandeglang, Malingping, Bayah, dengan jarak kurang lebih 326 km dan dapat ditempuh dengan kendaraan beroda empat (bus) selama 10 jam.
2. Bandung lewat Sukabumi, Pelabuhan Ratu, Cimaja, dengan jarak kurang lebih 220 km dan dapat ditempuh dengan kendaraan beroda empat baik mini bus atau bus selama 8 jam.

Desa Cikotok dibatasi oleh Desa Pasir Gombang sebelah barat, Desa Cibeber sebelah timur, sebelah selatan oleh Desa Pasir Gombang, dan sebelah utara oleh Desa Karang Banten.

Seperti desa lain yang ada di daerah Kabupaten DT II Lebak, Desa Cikotok dibagi ke dalam 3 kedesunan, yaitu : Kedes I, terdiri atas Pasirangka I, Pasirangka II, dan Pasirangka Jalan : Kedes II, terdiri atas Kampung Warung Kadu, Pasir Labuan, dan Kampung Pasaba; Kedes III, Kampung Situmekar.

Luas areal tanah Desa Cikotok seluruhnya mencapai 835 ha; dengan luas tanah darat 763 ha dan luas tanah sawah 72 ha. Keadaan lingkungan dilingkungi oleh bukit-bukit dan pegunungan. Walaupun demikian Desa Cikotok mempunyai pola pemukiman yang berbentuk kampung dengan ditandai setiap rumah ditumbuhi pepohonan yang tumbuh di sekitarnya, seperti pohon mahoni, nangka, kelapa, cengki dan sebagainya. Antara rumah yang satu dengan rumah yang lainnya berjauhan dan berada di bukit-bukit, sehingga komunikasi dengan tetangga sulit sekali. Desa Cikotok berada 400 m di atas permukaan laut.

2.2.2 Penduduk dan Mata Pencarian

Jumlah penduduk Desa Cikotok seluruhnya 2.342 jiwa, dengan jumlah laki-laki 1.204 jiwa dan jumlah perempuan 1.138 jiwa. Jumlah jiwa keseluruhan tersebut di atas merupakan tambahan dari berbagai kota besar, seperti: Bandung, Jakarta, Yogya, Sumatra, dan Bugis. Jadi penduduk aslinya dari jumlah tersebut di atas sekitar 70%, dan penduduk pendatang 30%.

Banyaknya penduduk pendatang, disebabkan di Desa Cikotok terdapat PT Aneka Tambang Unit Pertambangan Emas dengan mayoritas karyawannya dari luar daerah atau kota seperti tersebut di atas.

Mata pencarian penduduk aslinya adalah bercocok tanam dan berdagang. Dalam bercocok tanam di samping menanam padi mereka menanam pisang, kelapa, jengkol, cengkeh, petai, dan sebagainya. Hasil cocok tanam itu mereka jual ke pasar di tingkat Kabupaten melalui bandar atau pedagang perantara. Sewaktu panen cengkeh, kebanyakan bunga cengkeh dijual di pohonnya, dengan istilah lelang musiman. Penghasilan dari cengkeh merupakan andalan utama para petani.

2.2.3 Latar Belakang Kebudayaan

Banyaknya pendatang dari luar daerah, menimbulkan keanekaragaman kebudayaan. Dengan adanya kebudayaan yang bermacam-macam tersebut, terjadilah pencampuran antar kebudayaan yang pada akhirnya kebudayaan setempat sedikit demi sedikit mendapat pengaruh dari kebudayaan luar. Percampuran kebudayaan, tercermin dalam segi kebhasaan, karena pergaulan yang intensif dengan penduduk pendatang Di daerah Cikotok tepatnya di lingkungan perumahan PT Aneka Tambang Unit Pertambangan Emas digunakan dua bahasa, yaitu bahasa

Sunda dan bahasa Indonesia. Akan tetapi di daerah lainnya, seperti di daerah Pasirangka, Warung Kadu, Pasir Labuan dan sebagainya masih mempergunakan bahasa Sunda Wilayah Banten.

Penduduk Cikotok mayoritas beragama Islam. Penganut agama Kristen Protestan dan Kristen Katolik hanya ada beberapa orang saja, sedangkan agama lainnya tidak ada.

Di daerah Cikotok pada masa-masa lampau terdapat suatu upacara adat, yaitu upacara Seren Taun, terjadi setahun sekali; dan Sedekah Bumi. Dalam upacara-upacara itu selalu digelar permainan Dodgdog Lojor.

Namun pada saat-saat sekarang, upacara seperti tersebut di atas sudah jarang dilaksanakan oleh penduduk setempat.

2.3 Gambaran Umum Daerah Penelitian di Kabupaten Subang

Permainan Gotong Singa atau Sisingaan merupakan permainan rakyat tradisional daerah Kabupaten Subang, merupakan salah satu daerah tingkat II di wilayah Propinsi Jawa Barat. Kabupaten Subang letaknya di sebelah utara ibukota Jawa Barat, yaitu Kota Bandung. Jarak Kabupaten Subang dengan Kota Bandung kira-kira 40 km dengan waktu tempuh kira-kira 1 – 1½ jam perjalanan.

2.3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi daerah penelitian adalah di Daerah Rawabadak, Kecamatan Subang Utara. Letak desa ini berada di sebelah utara Kota Subang dan masih merupakan wilayah dengan karakteristik kota, sebab letak Desa Rawabadak tidak jauh dari pusat Kota Subang. Di sebelah utara Desa Rawabadak berbatasan dengan Kelurahan atau Desa Sukamelang dan Desa Cinangsi. Sedangkan di sebelah barat berbatasan dengan Desa Sokelat, sebelah selatan Desa Pasirkareumbi, dan sebelah timur berbatasan dengan Desa Cikondang.

2.3.2 Lingkungan Alam dan Fisik

Secara umum keadaan lingkungan alam di daerah penelitian (Desa Rawabadak) merupakan daerah dataran yang sudah dipadati oleh bangunan tempat tinggal dan sarana perkantoran, karena desa ini berada di kawasan perkotaan Kabupaten Subang. Di antara bangunan-bangunan

tempat tinggal masih diselingi dengan lahan produksi penduduk berupa sawah dan kolam atau empang.

Berbeda dengan daerah Subang sebelah selatan yang memiliki ciri geografis berbukit dan gunung, yang merupakan kawasan perkebunan dengan suhu udara yang cukup dingin, daerah penelitian ini memiliki suhu udara cukup panas, seperti di daerah kawasan pantai utara. Sebagai daerah yang berada di kawasan perkotaan, maka Desa Rawabadak sudah menunjukkan ciri-ciri fisik "kota". Dalam arti tidak jauh berbeda dengan keadaan lingkungan di pusat Kota Kabupaten.

2.3.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Sebagai masyarakat yang masih memegang tradisi kebudayaan dan adat-istiadat yang berlaku di daerahnya, maka masyarakat Desa Rawabadak tidak berbeda dengan masyarakat Subang lainnya. Akan tetapi secara sosiologis sudah banyak dipengaruhi oleh nilai-nilai urban sebagai masyarakat kota. Dalam kehidupan sehari-harinya, masyarakat desa ini sudah memiliki wawasan yang cukup luas. Hal ini terlihat dengan banyaknya penduduk yang sering melakukan kegiatan ekonomisnya ke luar Kota Subang, yaitu ke Jakarta, Bandung dan kota-kota besar lainnya, bahkan ke luar Jawa.

Akan tetapi dalam kehidupan ketetanggan di antara mereka masih terlihat ciri-ciri masyarakat, yaitu sikap kekerabatan dan kegotong royongannya yang masih cukup kuat. Sebagai masyarakat etnis Sunda, maka penduduk desa ini memiliki latar belakang kebudayaan Sunda. Mereka memiliki ciri budaya masyarakat petani terutama untuk daerah Subang Utara. Sebagai masyarakat perkotaan, penduduk desa penelitian sudah dapat dikatakan heterogen. Hal ini disebabkan letak desa yang tidak jauh dari pusat pemerintahan kabupaten, maka banyak pendatang yang tinggal di daerah ini dengan latar belakang budaya yang beraneka ragam. Dengan demikian penduduk desa ini memiliki tingkat kemajemukan penduduk yang cukup tinggi di seluruh Kabupaten Subang.

2.3.4 Kependudukan

Penduduk Desa Rawabadak berjumlah 19.246 jiwa dengan perbandingan 9.643 jiwa laki-laki dan 9.573 jiwa perempuan.

Mata pencaharian penduduk cukup beragama, hal ini merupakan

salah satu ciri masyarakat urban. Akan tetapi kegiatan ekonomi pertanian masih cukup besar. Berdasarkan data penduduk dalam kegiatan ekonomi sebagai berikut :

No. Pekerjaan	Jumlah
1. Petani pemilik sawah	155
2. Petani penggarap	289
3. Perikanan darat	25
4. Industri rumah tangga	27
5. Pedagang	1.462
6. Pegawai negeri	1.306
7. Buruh	559
8. Tukang/pertukangan	632
9. Tunakarya (15 tahun ke atas)	215
10. Tunakarya (7-14 tahun)	15

Sumber : Data Potensi Desa, 1988.

Tingkat pendidikan penduduk desa sudah cukup baik. Rata-rata penduduk memiliki tingkat pendidikan tamat sekolah dasar. Untuk usia sekolah dan usia kerja sampai 40 tahun, rata-rata sudah tamat sekolah lanjutan pertama, sedangkan selebihnya adalah yang sudah tamat SLA, dan pernah mengikuti perguruan tinggi bahkan sarjana. Berdasarkan data mengenai pendidikan yang terdapat di desa adalah :

No. Jenis pendidikan	Jumlah (orang)
1. Belum sekolah menurut umur pendidikan	3.278
2. Tidak tamat sekolah dasar	2.550
3. Tamat Sekolah Dasar	3.765
4. Tamat SLP	3.444
5. Tamat SLA	3.142
6. Tamatan Akademi	33
7. Tamatan Perguruan Tinggi	25

Sumber : Data Potensi Desa, 1988.

Berdasarkan agama yang dianut penduduk desa, 90% adalah beragama Islam, yaitu 18.406 jiwa sedangkan sisanya beragama Kristen Protestas dan Katolik serta agama lainnya.

2.4 Gambaran Umum Desa Pakemitan Kotamadya Bandung

2.4.1 Lokasi dan Keadaan Alam

Desa Pakemitan adalah salah satu desa yang termasuk Wilayah Kecamatan Ujungberung dan terletak di sebelah timur Daerah Tingkat II Kotamadya Bandung. Yang membatasi Desa Pakemitan ini adalah sebagai berikut :

1. Sebelah utara berbatasan dengan Desa Sindanglaya,
2. Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Ciporeat dan Desa Jatimekar,
3. Sebelah barat berbatasan dengan Desa Sindanglaya, dan Desa Cisaranten.
4. Sebelah timur berbatasan dengan Desa Ciporeat/Cipadung.

Gambaran Geografis Desa Pakemitan merupakan daerah pegunungan, udaranya cukup dingin karena berada di atas ketinggian ± 700 meter dari permukaan laut serta mempunyai curah hujan rata-rata 700 mm/tahun.

Luas Desa Pakemitan $\pm 1.186,843$ ha, yang terdiri atas tanah sawah 294,425 ha dan tanah darat 892,418 ha. Untuk memperjelas pembagian tanah di Desa Pakemitan ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1. keadaan Tanah Desa Pakemitan Menurut Penggunaannya

No.	Jenis Tanah	Luas	%
1.	Tanah Sawah	294,425	24,80
2.	Tanah Darat	892,418	75,19
3.	Tanah Carik Desa	27	2,27
4.	Tanah Titisara	18	1,51
5.	Tanah Milik Desa	35,490	2,99
6.	Tanah Pengangonan	12	1,01
7.	Tanah Kuburan	3	0,25
8.	Tanah Wakaf	2	0,16
9.	Tanah Perumahan/tegalan	435,213	36,66
10.	Tanah Ladang	294,715	24,83
11.	Tanah Hutan	65	5,47
Jumlah		2.079,261	100,00

Sumber : Monografi Desa Pakemitan

Sungai yang terdapat di Desa Pakemitan adalah Sungai Ciguding yang mengalir ke sebelah utara dengan panjang 4 km dan lebar 6 m serta kedalamannya 1,5 m, di samping Sungai Cigunding juga mengalir Sungai Cigaringsing yang berada di sebelah barat, panjang sungai tersebut 5 km dan mempunyai lebar 6 m di atas kedalaman 1 m.

Dari jumlah penduduk menurut data yang diperoleh usia 16 tahun sampai 60 tahun merupakan tenaga produktif. Mereka kebanyakan pendatang dari berbagai daerah terutama datang dari Jateng. Sumatera, Kalimantan, Bali, Cina dan lain-lain. Mereka bekerja di pabrik, menjadi Guru, sebagai kontraktor dengan perusahaan Pemerintah/Asing bahkan ada pula yang berasal dari luar negeri terutama dari India.

Bila dilihat dari tingkat Pendidikan, Desa Pakemitan memiliki perkembangan yang pesat. Hal tersebut disebabkan banyaknya sarana pendidikan, yang diantaranya dapat dilihat dari jumlah Sekolah Dasar (SD), SMTP, SMTA yang meliputi :

— Sekolah Dasar Negeri	ada 11 buah
— Sekolah Dasar Inpres	ada 4 buah
— SMPT Negeri	ada 1 buah
— SMTP Swasta	ada 3 buah
— SMTA Negeri	ada 1 buah
— SMTA Swasta	ada 2 buah

Selain itu pula terdapat Madrasah atau Pesantren $\pm$ 5 buah.

Di samping pendidikan formal, di Desa Pakemitan juga terdapat pendidikan informal yaitu pengajian bagi anak-anak, ibu-ibu serta kaum remaja yang biasa dilaksanakan dua kali dalam seminggu. Untuk pendidikan informal biasa dilaksanakan di antaranya : Sekolah Menjahit, Buta Huruf, serta keterampilan lain melalui wadah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) desa setempat.

Sebagai sumber air di Desa Pakemitan berasal dari

1. Sumur, yang digunakan untuk sumber air minum
2. Situ/Empang, yang digunakan untuk kebersihan.
3. Mata air panas, belum digunakan.

2.4.2 Penduduk dan Mata Pencaharian

Keadaan penduduk Desa Pakemitan pada waktu pengumpulan data ini berjumlah 30,250 orang yang terdiri atas 16.215 orang laki-laki dan 14.035 orang perempuan. Agar hal tersebut lebih terinci dengan jelas dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Penggolongan Penduduk Menurut Umur dan Jenis Kelamin di Desa Pakemitan Ujungberung

No.	Golongan Umur	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	0 – 4	2.145	2.215	4.360
2.	5 – 9	2.755	2.050	4.805
3.	10 – 14	2.150	2.200	4.350
4.	15 – 19	2.050	2.215	4.265

Dilihat dari keadaan alamnya Desa Pakemitan termasuk daerah pegunungan yang subur. Sebagai mata pencaharian utama adalah bertani: Jenis tanaman yang diutamakan adalah padi yang sebagian besar ditanam di sawah.

Di Desa Pakemitan terdapat dua cara penanaman padi di sawah, yaitu:

1. Sawah irigasi, yang pengairannya disalurkan melalui pembagian air dari sungai.
2. Sawah tadah hujan, yang pengairannya bergantung dari turunnya hujan.

Apabila musim kemarau tiba atau sehabis panen, sawah digunakan sebagai empang untuk memelihara ikan atau ladang yang ditanami sayur-sayuran, misalnya: kol, tomat, kentang, ubi kayu, ubi jalar, untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan sebagian dijual. Di samping tanaman tersebut, juga di Desa Pakemitan terdapat tanaman cengkeh, dan jeruk.

Binatang ternak yang dipelihara adalah ayam, kambing, kerbau, domba, serta hewan lain misalnya: itik, bebek, angsa dan lain-lain.

Agama atau kepercayaan Penduduk Desa Pakemitan mayoritas beragama Islam ± 99,5%, Agama lain yang dianut oleh penduduk Desa Pakemitan adalah agama Protestan 0,01%, Katolik 0,02%, Hindu Bali 0,01% dan Budha 0,01%.

Penduduk Desa Pakemitan taat melaksanakan ajaran agama Islam, tetapi tidak terlepas dari kepercayaan-kepercayaan yang dianut secara turun temurun yang berhubungan dengan magic, atau ilmu gaib, yang nampak dalam upacara khitanan, perkawinan, kelahiran serta pada waktu mendirikan rumah. Upacara tersebut biasanya dipimpin oleh para dukun atau pemuka masyarakat (Tua Kampung).

2.5 Lokasi dan Keadaan Alam Desa Pasirjambu Kabupaten Bandung

Masyarakat Desa Pasirjambu merupakan sebuah masyarakat desa yang sudah berkembang ke arah masyarakat modern. Hal itu terlihat dari keadaan lingkungan fisik desanya di samping keadaan sosial budayanya. Masyarakat desa ini sudah dapat dikatakan masyarakat yang heterogen dalam hal mata pencaharian dan etnis. Kegiatan-kegiatan ekonomi

No.	Golongan Umur	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
5.	20 - 24	1.950	1.825	3.775
6.	25 - 29	1.850	1.750	3.600
7.	30 - 34	825	775	1.600
8.	35 - 39	595	750	1.345
9.	40 - 44	575	415	990
10.	45 - 49	575	290	635
11.	50 - 54	200	150	350
12.	55 - ke atas	100	75	175
Jumlah		15.540	15.385	30.250

Sumber: Kantor Pemerintahan Desa Pakemitan

Jumlah penduduk Desa Pakemitan yang digolongkan atas dasar tingkat pendidikan mulai dari umur 14 tahun s.d. umur 54 tahun lebih.

Tabel 3. Tingkat Pendidikan Penduduk Desa Pakemitan Kecamatan Ujungberung

No.	Jenis Pendidikan	Jumlah orang	%
1.	Tidak tamat SD/Sederajat	1.250	5,97
2.	Tamat SD/Sederajat	13.500	64,56
3.	Tamat SLTP/Sederajat	2.800	13,40
4.	Tamat SLTA/Sederajat	2.972	14,22
5.	Tamat Akademi/Sederajat	290	1,38
6.	Tamat Perguruan Tinggi	98	0,47
Jumlah		20.910	100

Sumber: Kantor Pemerintahan Desa Pakemitan

masyarakat di luar sektor pertanian sudah cukup banyak, di samping kegiatan ekonomi produksi pertanian (pasca panen). Hal itu secara selintas dapat diasumsikan sebagai akibat letak desa yang cukup dekat dengan Kota Soreang Ibukota Kabupaten Bandung, di samping itu jarak desa dengan ibukota propinsi juga tidak begitu jauh. Wilayah desa ini merupakan suatu wilayah perkembangan ibukota Kabupaten Bandung (hinter-land), sehingga Desa Pasirjambu merupakan daerah marginal antara kota dan desa.

2.5.1 Lingkungan Alam

Keadaan lingkungan alam di daerah penelitian merupakan daerah yang berbukit-bukti, karena lokasi desa terletak di daerah kaki pegunungan. Secara sepintas keadaan alam di lokasi desa penelitian lebih banyak diwarnai oleh pesawahan dan kebun-kebun milik penduduk. Secara geografis letak desa berada di kaki pegunungan di kawasan Ciwidey. Dengan demikian letaknya agak miring dan berbukit-bukit dengan ketinggian dari permukaan laut rata-rata ± 1040 m. Keadaan tanah sawah miring ke Timur Laut, sehingga angin datangnya paling banyak dari arah Timur Laut. Sumber air bergantung dari Sungai Cigado, Sungai Ciwidey, Sungai Cibodas, dan Sungai Cikawung. Batas-batas Desa Pasirjambu:

- Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Cukanggenteng dan desa Cisondari Kecamatan Pasirjambu.
- Sebelah timur berbatasan dengan Desa Cisondari dan Desa Tenjolaya Kecamatan Pasirjambu.
- Sebelah barat berbatasan dengan Desa Panyocokan dan Desa Ciwidey Kecamatan Ciwidey.

Luas Desa Pasirjambu adalah 285,130 ha, dengan tata guna tanah sebagai berikut:

No.	Penggunaan Tanah	Luas (ha)
1.	Tegalan, ladang, dan kebun	58
2.	Sawah	179
3.	Pemukiman dan tanah pekarangan	40,130

No.	Penggunaan Tanah	Luas (ha)
4.	Kolam	6
5.	Tanah pekuburan dan lain-lain	2
Luas keseluruhan		285,130

Sumber: Monografi Desa Pasirjambu, tahun 1987.

2.5.2 Kependudukan

Berdasarkan catatan yang terdapat di desa, jumlah penduduk Desa Pasirjambu berjumlah 6.247 jiwa, terdiri atas laki-laki 3.027 jiwa dan perempuan 3.220 jiwa. Berdasarkan pengelompokan umur dan jenis kelaminnya adalah sebagai berikut:

No.	Kelompok Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	0 - 4	441	458	889
2.	5 - 9	446	433	879
3.	10 - 14	398	433	841
4.	15 - 19	261	318	579
5.	20 - 24	244	288	532
6.	25 - 29	241	271	512
7.	30 - 34	172	171	343
8.	35 - 39	168	190	358
9.	40 - 44	146	155	301
10.	45 - 49	120	128	248
11.	50 - 54	59	59	253
12.	55 - 59	83	49	169
13.	60 - 64	83	86	169
14.	65 ke atas	124	111	235
Jumlah		3.027	3.220	6.247

Sumber: Monografi Desa Pasirjambu, 1987.

Berdasarkan agamanya, masyarakat Desa Pasirjambu hampir seluruhnya memeluk agama Islam. Adapun tingkat pendidikannya rata-rata tamat Sekolah Lanjutan bagi mereka yang berusia sekarang antara 30–45 tahun.

2.5.3 Mata Pencaharian

Penduduk Desa Pasirjambu sebagian besar adalah petani. Di samping itu ada beberapa yang bermata pencaharian sebagai pedagang, buruh, pengrajin dan pegawai negeri/ABRI. Penduduk yang menjadi pengrajin adalah di sektor industri kecil, yaitu industri pandai besi, pengrajin tangkai pisau dan golok serta sarung untuk golok (maranggi), dan sebagai peternak sapi dan ayam. Dalam hal ekonomi perdagangan masyarakat desa ini sudah terkenal maju sebagai Desa Teladan di wilayah Propinsi Jawa Barat. Desa ini juga terkenal sebagai desa yang memiliki KUD terbaik di Jawa Barat khususnya dalam hasil industri pandai besi dan hasil peternakan sapi perah. Adapun persentase penduduk berdasarkan mata pencaharian adalah sebagai berikut:

No.	Jenis Mata Pencaharian	Persentase•
1.	Petani, buruh tani	50
2.	Pedagang	15
3.	Buruh, tukang	25
4.	Pegawai Negeri	2,5
5.	Panday besi	2,5
6.	Pegawai Swasta	0,5
7.	Peternak	2
8.	Lain-lain	2,5
Jumlah		100 %

Sumber: Monografi Desa Pasirjambu, 1987

Berdasarkan mata pencaharian penduduk yang sudah heterogen maka masyarakat Desa Pasirjambu sudah merupakan masyarakat yang

majemuk.

2.6 Lokasi dan Keadaan Alam Daerah Penelitian di Kabupaten Sumedang

Lingkungan Tegalsari, Kelurahan Talun merupakan salah satu daerah di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Kelurahan Talun dikenal dengan adanya permainan tradisional Kuda Renggong oleh masyarakat Jawa Barat umumnya, khususnya oleh masyarakat Kabupaten Sumedang.

Kelurahan Talun terletak kurang lebih 0,55 Km sebelah Selatan Kecamatan Sumedang Utara, dan kurang lebih 1 km sebelah selatan Kabupaten Sumedang, sedangkan dari Ibu kota Propinsi Jawa Barat, Bandung kurang lebih 46 km arah sebelah utara.

Kelurahan Talun dibatasi oleh sebelah barat Kelurahan Regolwetan, sebelah timur dibatasi Desa Rancamulya, sebelah selatan dibatasi Kelurahan Cipameungpeuk, dan sebelah utara Kelurahan Kota Kaler.

Kelurahan Talun dibagi ke dalam empat lingkungan, yaitu: Talun Kidul (selatan), Talun Tengah, Talun Kaler, dan Tegalsari. Luas areal desa seluruhnya mencapai 55 ha, dengan luas tanah darat 29,984 ha, dan luas sawah 25,016 ha.

Untuk mencapai lokasi atau ke Kelurahan Talun dari Kecamatan Sumedang Utara ditempuh dengan memakai kendaraan umum beroda empat, yaitu berupa angkutan kota atau delman. Hal ini sangat mudah karena Kelurahan tersebut masih berada di wilayah Kota Sumedang dengan jalan cukup baik. Apalagi keadaan jalan tidak ada naik-turun dan berbukit-bukit, tetapi keadaannya datar.

2.6.1 Penduduk dan Mata pencaharian

Jumlah penduduk Kelurahan Talun, Kecamatan Sumedang Utara seluruhnya 4237 jiwa, terdiri atas laki-laki 1987 jiwa, dan perempuan 2250 jiwa. Jumlah keseluruhan tersebut dari 0—4 tahun sampai dengan 55 tahun ke atas.

Penduduk Kelurahan Talun, untuk memenuhi kelangsungan hidupnya sehari-hari ada yang menjadi pegawai negeri sipil, ABRI, pensiunan pegawai negeri sipil/ABRI, pedagang, buruh, wiraswasta, pertanian dan sebagainya. Dalam pertanian dengan menggarap pesawahan yang

menggunakan alat-alat secara tradisional, yaitu parang, cangkul, dan bajak yang ditarik dengan ternak, kerbau, sedangkan di bidang peternakan, yaitu memelihara kambing dan kuda. Kambing dipelihara sejak kecil sudah besar dijual baik kepada yang membutuhkan perorangan maupun dijual ke tempat penjualan. Kuda yang dipelihara di daerah Sumedang terdiri atas, kuda renggong, kuda kretek dan kuda pacu (kuda balap).

Kuda-kuda itu dipelihara sejak kecil dan dididik sesuai dengan karakternya. Kuda ada yang sifatnya bisa dipacu dan bisa dijadikan renggong, ada juga yang dijadikan khusus untuk dipakai kusir kretek. Ketika sudah kelihatan karakternya, maka kuda tersebut dijual kepada yang membutuhkannya.

2. 6 .2 Latar Belakang Sosial Budaya

Dalam segi bahasa sebagaimana penduduk wilayah Priangan pada umumnya, maka di Kelurahan Talun pun menggunakan Bahasa Sunda sebagai alat komunikasi sehari-hari baik di lingkungan keluarga, ataupun di lingkungan masyarakat. Begitu pula di dalam permainan Kuda Renggong menggunakan bahasa Sunda.

Kepercayaan yang dianut oleh penduduk Kelurahan Talun mayoritas agama Islam. Hal ini terbukti dari jumlah penduduk tersebut di atas. Hanya ada beberapa orang saja yang menganut agama Katolik dan Budha, sedangkan agama lainnya tidak ada.

Pantangan-pantangan di daerah tersebut, tidak seperti di daerah pedalaman yang ada di Jawa Barat, seperti di daerah Tasikmalaya yaitu di Kampung Naga segala sesuatu yang berhubungan dengan kehidupan penuh peraturan yang telah ditentukan oleh leluhur mereka. Oleh karena Kelurahan Talun daerahnya tidak di pedalaman, akan tetapi berada di daerah perkotaan Sumedang. Hal ini sangat mempengaruhi penduduk setempat tentang budaya yang mereka jalankan.

Sistem kekerabatan tidak jauh berbeda dengan daerah yang ada di Priangan yang terkenal dengan ketimurannya. Apabila ada sesuatu keperluan yang membutuhkan pertolongan bersama, baik pemerintahan ataupun secara pribadi, dengan spontanitas mereka membantu apa yang dibutuhkan dan tidak mengharapkan imbalan. Ikatan kekeluargaan mereka baik, misalnya terhadap sesama tetangga apalagi yang sifatnya

famili atau saudara erat sekali hubungannya.

Dalam hak waris, tidak seperti daerah lain yang peraturannya menurut ajaran agama Islam, yaitu laki-laki dengan perempuan 2 berbanding 1. Akan tetapi daerah Kelurahan Talun antara laki-laki dengan perempuan disamakan, tidak ada perbedaan. Alasan mereka, antara anak laki-laki dengan anak perempuan tidak ada perbedaannya, karena laki-laki dan perempuan sama anaknya serta mempunyai hak yang sama juga.

Hubungan ekonomi antara golongan atas, golongan menengah, dan golongan bawah tidak ada suatu jurang pemisah antara golongan tersebut, semuanya bermasyarakat yang sifatnya merakyat. Hal ini tercermin dari sikap kehidupan golongan atas atau menengah terhadap golongan bawah, saling menghormati dan hidup rukun di lingkungan warganya. Dalam pendidikan, umumnya sudah mengenyam bangku sekolah (SD), dan rata-rata hanya sampai SLP dan SLA.

2.7 Lokasi dan Keadaan Alam Daerah Penelitian di Kabupaten Cirebon

Daerah tempat tumbuh dan berkembangnya permainan rakyat Sintren adalah di daerah Cirebon sepanjang pantai utara Jawa Barat, merupakan sebuah kota pelabuhan yang cukup besar di sebelah timur, daerah perbatasan antara Jawa Barat dengan Jawa Tengah. Sebagai daerah yang berbatasan dengan Jawa Tengah, maka secara kultur masyarakat Cirebon terdiri atas kultur Sunda dan Jawa. Dari segi bahasanya mereka menggunakan bahasa Sunda-Jawa dialek Cirebon. Di sebelah barat utara berbatasan dengan Kabupaten Indramayu, sebelah barat bagian tengah berbatasan dengan Kabupaten Kuningan dan Majalengka, yang memiliki kultur Sunda yang sangat terasa dan secara geografis sudah merupakan daerah perbukitan dan gunung.

2.7.1 Lingkungan Alam

Daerah lokasi penelitian seperti yang telah disebutkan di atas adalah di daerah Cirebon, akan tetapi sebagai daerah sampel penelitiannya di sebuah desa, yaitu Desa Mertasinga dan Cangkring, Kecamatan Cirebon Utara. Keadaan lingkungan alamnya secara umum tidak berbeda dengan

desa-desanya lainnyanya di Kecamatan Cirebon Utara, yaitu merupakan daerah pesisir pantai dengan diselingi oleh sawah dan perkebunan penduduk. Daerah ini merupakan suatu dataran yang jarang terdapat perbukitan, sepiintas terdapat kesan gersang terutama daerah yang berada di sepanjang pantainya. Di Desa Martasinga ini terdapat sebuah sungai yang cukup besar yang bermuara ke laut, yaitu Sungai Bondet sebagai sarana pelayaran perahu nelayan yang akan menuju ke laut. Sebagai daerah nelayan pemukiman penduduk banyak diwarnai oleh kegiatan para nelayan. Hampir di setiap rumah terdapat jala untuk menangkap ikan yang sedang diperbaiki atau sekadar disimpan di halaman rumahnya. Di samping itu sekitar pemukiman mereka terdapat tempat-tempat untuk mengeringkan ikan asin hasil tangkapan mereka. Ikan-ikan yang berhasil mereka tangkap dijual ke pasar yang kemudian oleh para tengkulak dan pengrajin diolah menjadi ikan asin dengan cara dijemur di halaman rumah.

Kondisi perumahan penduduknya lebih banyak bersifat non-permanen, dalam arti terbuat dari bilik/anyaman bambu dan papan. Selebihnya adalah bangunan semi permanen, yaitu bangunan setengah tembok atau gedung. Untuk jenis bangunan tembok atau gedung sangat sedikit sekali, kira-kira dalam satu desa ini hanya terdapat 9 rumah saja. Sebagai sarana perhubungan desa ini memiliki jalan desa berupa tanah yang sudah dikeraskan dan sebuah sungai sebagai sarana pelayaran para nelayan. Sarana pendidikan di desa ini sudah terdapat sebuah bangunan sekolah dasar satu buah pesantren satu buah dan untuk sekolah lanjutan pertama dan atas harus ke luar desa ini.

2.7.2 Kependudukan

Sesuai dengan data yang terdapat pada monografi desa, jumlah penduduk Desa Mertasinga adalah 8.152 jiwa dengan perbandingan laki-laki 3.961 jiwa dan perempuan 4.191 jiwa. Komposisi penduduk berdasarkan usia dan jenis kelamin adalah sebagai berikut:

No.	Tingkat Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	0 — 4	362	391	753
2.	5 — 9	348	352	700
3.	10 — 14	323	343	666
4.	15 — 19	301	321	622
5.	20 — 24	411	412	823
6.	25 — 29	371	391	762
7.	30 — 34	258	278	536
8.	35 — 39	470	482	952
9.	40 — 44	298	302	600
10.	45 — 49	277	335	612
11.	50 — 54	248	351	599
12.	55 — Ke atas	294	233	527
Jumlah		3.961	4.191	8.152

Sumber: Kantor Desa Mertasinga, 1990.

2.8 Lokasi dan Keadaan Alam di Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon

Berdasarkan daerah persebaran dan perkembangannya, kesenian khas daerah Cirebon yang cukup populer sampai saat ini adalah di Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon. Daerah Palimanan ini merupakan daerah yang berbatasan dengan Kabupaten Indramayu daerah pantai Utara. Tarling di daerah ini berkembang dengan subur sebagai salah satu sarana hiburan bagi masyarakat Cirebon dan Indramayu.

2.8.1 Keadaan Alam

Kondisi alam di daerah Palimanan secara umum tidak berbeda dengan daerah lainnya di Kabupaten Cirebon. Sebagai daerah pantai, di daerah Palimanan memiliki iklim tropis dengan suhu udara yang cukup panas. Keadaan lingkungan sekitarnya diwarnai oleh pesawahan penduduk dan perkebunan tanaman keras, yaitu perkebunan mangga.

Sebagian lahan di daerah ini adalah tegalan dan rawa-rawa dengan jenis tanahnya yang bercampur batu kapur. Secara sepintas daerah ini terdiri atas dataran yang jarang, sekali perbukitan. Di samping hasil tanaman padi dan buah-buahan, daerah ini juga termasuk daerah yang dipenuhi oleh tanaman produksi berupa kapuk randu. Hampir di sepanjang jalan raya Kabupaten yang melintasi daerah Palimanan ini, ditanami dengan tanaman kapuk randu.

2.8.2 Kependudukan

Berdasarkan hasil wawancara dengan para aparat kecamatan diketahui bahwa 70% dari jumlah penduduk daerah ini memiliki mata pencaharian sebagai petani dan buruh tani. Adapun sisanya adalah pedagang, pegawai negeri, pertukangan, buruh harian dan pengrajin rotan. Tingkat pendidikan secara akurat belum dapat diperoleh karena sampai saat ini data dari desa belum berhasil dihimpun dan direkam. Akan tetapi secara garis besarnya rata-rata pernah mengikuti pendidikan formal sampai tingkat sekolah dasar. Untuk anak-anak usia sekolah yang sedang mengikuti pendidikan sesuai dengan jenjang usianya diperkirakan 70%. Adapun anak-anak usia sekolah yang tidak dapat melanjutkan sekolahnya diperkirakan sebanyak 20% dan sisanya 10% anak-anak usia sekolah yang sudah bekerja.

Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata penduduk daerah Palimanan sampai ke perbatasan Indramayu beragama Islam. Dalam kegiatan keagamaannya pada masyarakat ini dapat dikategorikan cukup "taat". Hal ini terlihat dengan cukup banyaknya jumlah pesantren dan madrasah yang banyak dikunjungi oleh anak-anak dan remaja.

Sebagai daerah yang berada di pesisir pantai Utara, kebudayaan pantai cukup terlihat jelas, walaupun secara geografisnya letak daerah ini cukup jauh dari garis pantai utara. Kesenian yang banyak terdapat di daerah ini sampai dengan ke daerah Indramayu dan Kuningan, adalah kesenian Tarling dan Sandiwara. Di sepanjang jalan antara Kabupaten Cirebon dengan Kabupaten Indramayu terdapat banyak padepokan atau sanggar seni perkumpulan Sandiwara dan Tarling. Hiburan bagi masyarakat ini sudah menjadi suatu status sosial tersendiri. Dalam arti bagi seseorang yang pada saat panen mempertunjukkan salah satu

hiburan (tarling dan sandiwara serta wayang dan orkes) dianggap orang yang terhormat. Dengan demikian maka saran hiburan ini memiliki fungsi sosial dalam hal menaikkan gengsi seseorang di tengah-tengah masyarakatnya.

2.9 Lokasi dan Keadaan Alam Daerah Penelitian di Kabupaten Ciamis

Dusun Karangmukti adalah salah satu dusun dari 3 dusun di Desa Langensari Kecamatan Banjar, Kabupaten Ciamis. Dusun lainnya yaitu Dusun Sukahurip dan Dusun Sidamulya. Dusun Karangmukti dibatasi oleh Desa Waringin sebelah timur, sebelah selatan dibatasi oleh Desa Muktisari, sebelah barat dibatasi oleh Desa Rejasari, dan sebelah Utara oleh Sungai Citanduy yang berbatasan dengan wilayah Propinsi Jawa Tengah.

Dusun Karangmukti terletak lebih kurang 12 km ke arah barat pemerintahan Kecamatan Banjar, dan 32 km ke arah barat lagi pemerintahan Kabupaten Ciamis, serta menuju ke barat lagi yaitu Pemerintahan Daerah Tingkat I Propinsi Jawa Barat lebih kurang 164 km.

Dusun Karangmukti adalah salah satu daerah yang tanahnya merupakan tanah dataran, tidak seperti daerah Kabupaten Ciamis wilayah barat dan wilayah timur yang banyak terdapat bukit-bukit dan tebing-tebing yang curam. Dengan keadaan tanah tersebut, hubungan antara satu dusun dengan dusun yang lainnya cukup mudah.

Dusun Karangmukti mempunyai luas tanah darat sekitar 157,292 ha, sedangkan luas tanah sawah 2,870 ha. Luas keseluruhan mencapai 160,062 ha. Dengan tanah darat yang cukup luas, di Dusun Karangmukti masih terdapat banyak semak belukar yang ditinggalkan oleh bekas hutan kebun karet. Tempat pemukiman masyarakat Dusun Karangmukti antara satu dengan yang lainnya, jaraknya masih berjauhan. Oleh karena itu tempat pemukiman Dusun Karangmukti masih dikelilingi oleh pohon-pohonan yang tumbuh di sekitar pemukiman tersebut.

Tanah sawah di Dusun Karangmukti masih tergolong kecil luasnya, jika dibandingkan dengan luas tanah tersebut di atas. Tanah sawah Dusun Karangmukti disebut tanah sawah tadah; yaitu sawah yang menadah air hujan atau menunggu datangnya hujan (musim hujan). Jadi menggarap sawah di Dusun Karangmukti tidak bisa ditentukan

kan, kadang-kadang satu kali setahun atau dua kali setahun, sesuai datangnya hujan.

2.9.1 Penduduk dan Mata Pencarian

a. Penduduk

Penduduk Desa Langensari seluruhnya berjumlah 5622 jiwa, dengan perincian sebagai berikut: Dusun Sidamulya laki-laki berjumlah 410 jiwa, perempuan 437 jiwa jumlah seluruhnya 847 jiwa; sedangkan Dusun Sukahurip laki-laki 1119 jiwa, perempuan 1263 jiwa, jumlah seluruhnya 2382 jiwa; dan Dusun Karangmukti laki-laki 1158 jiwa, perempuan 1234 jiwa, jumlah seluruhnya 2392 jiwa. Jadi yang paling banyak di antara ketiga dusun tersebut adalah Dusun Karangmukti.

Penduduk di Dusun Karangmukti mayoritas pendatang dari luar daerah seperti: dari Kebumen Jawa Tengah, Tambak Jawa Tengah, Gombong, Yogyakarta, Banjarnegara, dan daerah Ciamis. Penduduk tersebut mulai berdatangan dari tahun 1943. Jadi penduduk daerah setempat (yang aslinya) hanya sekitar 10% dari penduduk yang ada di Dusun Karangmukti. Namun, dengan keadaan sekarang sulit untuk menentukan mana penduduk yang asli dan mana penduduk pendatang, karena antara penduduk setempat (pribumi) dengan pendatang sudah bercampur melalui ikatan pernikahan.

Desa Langensari secara administratif mempunyai struktur pemerintahan desa yang sesuai dengan baik dengan desa-desa yang ada di Kecamatan Banjar maupun desa-desa yang ada di tingkat Kabupaten Ciamis. Akan tetapi sesuai dengan kebudayaan setempat sebutan untuk Kadus (Kepala Dusun) di daerah Langensari disebut "Golongan". Seperti di Dusun Karangmukti sebutan untuk kepala Dusun lebih populer menyebut "Golongan", jika dibandingkan dengan menyebut "Lurah". Akan tetapi segala hak dan kewajiban serta kebijakan seorang golongan sama dengan di desa-desa lainnya yang telah ditentukan oleh pemerintah tentang peraturan pemerintahan desa.

b. Mata Pencarian

Masyarakat Dusun Karangmukti mata pencahariannya bermacam-

macam yaitu: ada yang wiraswasta, bertani, pedagang, buruh, dan pegawai negeri. Dalam wiraswasta, seperti membuat bata dan genting. Pembuatan bata dan genting sifatnya masih sederhana, jika dibandingkan dengan pembuatan di daerah Jatiwangi yang telah terkenal gentingnya. Proses pembuatannya dilakukan oleh bapak, istri, anak kalau ada bersama menantu ditambah tukang/buruh 1 atau 2 orang. Penjualan/pasarannya umumnya ke daerah Kabupaten Ciamis. Hal ini bukan berarti tidak memenuhi standar dalam hasilnya, namun dalam memproduksi bata dan genting tidak banyak karena terbentur modal yang minim.

Dalam sistem bertani, cara dan alat-alatnya masih tradisional dan masih sederhana. Cara mengolah kebun dilakukan dengan alat cangkul dan parang. Parang untuk memabat semak dan rumput yang tumbuh di atas tanah garapannya. Hasil babatannya dibakar, kadangkala dikubur kembali untuk dijadikan pupuk tanaman. Setelah tanah garapan dicangkul, lalu ditanami singkong, pisang, pepaya dan sebagainya. Umumnya di daerah tersebut menghasilkan singkong, yang kemudian dijual untuk memenuhi kebutuhan pokok/sehari-harinya.

Selain itu masyarakat di daerah Dusun Karangmukti untuk memenuhi kehidupan pokoknya adalah dengan berdagang di pasar Langensari, seperti berjualan sayur-mayur, ubi-ubian dan sebagainya. Adapun buruh di sana, membawa roda yang ditarik oleh seekor kuda, untuk menarik bata, genting, batu, pasir dan sebagainya untuk keperluan bangunan, sedangkan pegawai negeri masih sedikit seperti menjadi guru SD.

2.9.2 Latar Belakang Kebudayaan

Masyarakat Dusun Karangmukti yang sebagian besar pendatang dari daerah luar seperti tersebut di atas, menimbulkan adanya anekaragam kebudayaan yang dibawa oleh masyarakat tersebut. Dalam segi bahasa menimbulkan berbagai bahasa seperti bahasa Jawa Kebumen, bahasa Jawa Ngapak (sedang) artinya tidak kasar tidal lemes (halus), bahasa Sunda, dan bahasa Indonesia.

Bahasa yang dipergunakan sehari-hari oleh Dusun Karangmukti ada-

lah bahasa Jawa dan kadang-kadang bahasa Sunda, sedang bahasa Indonesia jarang dipergunakan. Hanya kalau ada penduduk dari luar daerah setempat yang menggunakan bahasa Indonesia, baru mereka menggunakan bahasa Indonesia. Jadi di daerah Dusun Karangmukti terjadi pencampuran bahasa antara bahasa Jawa dengan bahasa Sunda, dengan istilah bahasa reang (campuran).

Dari segi agama ada yang menganut agama Islam dan ada yang agama Kristen, namun sebagian besar menganut agama Islam (lebih kurang 90%). Di samping itu masyarakat di Dusun Karangmukti masih percaya dengan adanya pantangan (tabu) terhadap hari-hari yang membawa malapetaka bagi kelangsungan hidupnya. Seperti pantangan terhadap hari kelahiran, yaitu di mana kita lahir hari Senin maka hari itu tidak boleh bepergian atau bekerja, karena hari itu dianggap hari naas (sial), jadi hari tersebut adalah hari istirahat. Selain hari kelahiran, hari Sabtu pun dianggap hari pantangan untuk mengerjakan segala sesuatu yang akan dikerjakan.

Hari kematian ayah dan ibu pun dijadikan pantangan atau tabu untuk bekerja dan bepergian ke mana saja. Baru setelah mempunyai anak lahir pada hari kematian ayah atau ibu (kakek atau nenek), hari itu dianggap sudah ditebus oleh lahirnya anak tersebut. Sebaliknya kalau tidak mempunyai anak lahir pada hari kematian ayah dan ibu, maka larangan/tabu itu berlaku sampai 8 tahun. Sesudah 8 tahun hari kematian ayah atau ibu dianggap seperti hari-hari biasa.

Selain itu di Dusun Karangmukti ada upacara lingkaran hidup seperti; upacara ganti nama, hataman, dan 1 Suro. Dalam upacara ganti nama ada dua macam, pertama ganti nama mendapat kecelakaan yaitu berlaku untuk anak kecil sampai usia 25 tahun. Ketika anak itu mendapatkan kecelakaan hingga tertolong jiwanya, maka anak itu diganti namanya dengan cara selamatan di rumah orang tuanya serta mengundang para tetangganya. Kedua upacara ganti nama sewaktu nikah yaitu ketika pasangan pengantin selesai ijab kabul (ditikahkan), maka pengantin laki-laki diganti namanya oleh mertuanya, bukan oleh orang-tuanya. Hal tersebut disebabkan anak itu sudah dianggap anak sendiri dan dianggap sebagai warisan dari mertuanya. Ganti nama hanya berlaku untuk laki-laki, sedangkan perempuannya tidak.

Upacara khataman yaitu upacara selamatn anak-anak yang sudah tamat belajar ngaji di Mesjid atau Madrasah, dengan jalan diadakan oleh kelompok atau oleh para tetangga yang mempunyai anak yang sudah tamat belajar mengaji. Adapun upacara 1 Suro yaitu upacara syukuran yang dilakukan oleh penduduk Dusun Karangmukti dan tempatnya di Mesjid. Sebelum upacara tersebut dilaksanakan, terlebih dahulu disediakan sesajen seperti : rujak cau (pisang) ambon dan pisang raja, kopi pahit dan kopi manis, teh pahit dan teh manis, bunga (kembang) 3 macam atau 7 macam, yang penting harus ada bunga ros, kenya, dan kantil serta kemenyan. Maksud diadakan sesajen tersebut karena anggapan mereka, bahwa para leluhur mereka dulunya senang pada makanan tersebut. Bunga ros itu melambangkan cinta/berbakti kepada orang tua, kenya maksudnya untuk kenang-kenangan, dan kantil melambangkan hubungan kekerabatan antara sesama makhluk Allah atau saling mencintai di antara mereka, dan kemenyan sebagai penghubung kepada roh halus/gaib.

BAB III

DESKRIPSI DAN ANALISIS PERMAINAN RAKYAT

Di dalam bab ini sepuluh permainan rakyat tradisional dari tujuh kabupaten di Jawa Barat dilukiskan atau dideskripsikan satu per satu, sambil dikaitkan dengan beberapa hal yang dipandang perlu antara lain misalnya dengan tanggapan masyarakat pendukungnya atau dengan tanggapan masyarakat lain secara umum, ditelusuri pula sejarah dan perkembangan serta persebarannya.

Penulisan yang menyeluruh seperti itu diharapkan dapat memberikan gambaran yang bulat dan sekaligus dimaksudkan agar konteks permainan rakyat dengan aspek kehidupan lain tidak terlepas sehingga fungsi-fungsinya akan nampak dengan jelas.

Dapat dipahami kiranya, kalau judul Bab III ini menjadi Deskripsi dan Analisis karena sifat-sifat analitik telah dimungkinkan dengan adanya tinjauan kontekstual tersebut di atas.

3.1 DEBUS

3.1.1 Nama Permainan

Kata Debus, sebenarnya adalah nama sebuah alat yang terbuat dari besi sepanjang 40 cm dengan ujung yang runcing. Pada pangkalnya diberi alas (dudukan) dari kayu yang diperkuat dengan lilitan pelat baja, agar tidak cepat terbelah jika dipukul. Di dalam permainan besi itu ditusukkan ke bagian-bagian tubuh, bahkan dipalu bagian pangkalnya, agar bisa menembus bagian-bagian tubuh yang ditusuk. Anehnya, walaupun tubuhnya tertembus alat itu pemain tidak merasa sakit dan tidak mengalami cedera, padahal dialaminya dalam keadaan sadar. Kata Debus merupakan perubahan arti dari kata TEMBUS.

Permainan Debus adalah suatu bentuk permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang di Kabupaten Serang, tersebar di empat kecamatan, ialah kecamatan Walantaka, Cikande, Ciruas, dan di Kecamatan Cikeusal.

3.1.2 Asal Mula Timbulnya Debus

Pada abad ke-17 Masehi (tahun 1651–1652) ketika Sultan Ageng Tirtayasa memegang tampuk pemerintahan di Kesultanan Banten, sengaja diciptakan satu bentuk latihan bagi prajurit Banten, ialah latihan perang atau perkelahian dengan menggunakan alat yang disebut DEBUS, di samping alat-alat lain seperti pedang, golok, keris, tombak, dan sebagainya. Dalam latihan itu mereka berpasang-pasangan, kadang bertempur dengan seru. Dengan ketabahan, keuletan, dan keimanan yang kuat kepada Tuhan mereka dapat mengatasi segala ujian itu.

Jadi, pada mulanya Debus diciptakan untuk mempertahankan negara (peperangan), karena Debus sudah ada sejak abad ke-17, tentu saja Debus termasuk permainan rakyat yang berusia cukup tua. Permainan Debus itu, disebarkan dengan ajaran tarekat Islam.

3.1.3 Tokoh-tokoh dan Syarat Menjadi Pemain

Tidak seorang pun mengetahui siapa yang mula-mula mengajarkan permainan Debus. Umumnya mereka mengaku permainan itu diwarisi dari ayah, ayah mewarisi dari kakek, dari buyut, dan seterusnya. Mereka tidak tahu siapa tokoh pencipta Debus yang sebenarnya.

Adapun yang sekarang masih hidup dan dianggap sebagai tokoh Debus, ialah mereka yang sampai kini masih memimpin rombongan Debus, di antaranya:

- a. M. Idris, pemimpin kelompok pemain Debus dari Kampung Cigoong, Kecamatan Walantaka, Kabupaten Serang.
- b. Umar, pemimpin kelompok pemain Debus dari Kampung Curug, Desa Curug Kecamatan Cikeusal.
- c. Haji Renam, pemimpin kelompok pemain Debus dari Kampung Kamurang Desa Kamurang, Kecamatan Cikande.
- d. Haji Akhmad, pemimpin kelompok pemain Debus dari Kampung Pulo, Desa Pulo, Kecamatan Ciruas.

3.1.4 Perkembangan Permainan Debus

Konon pada abad ke-19 permainan Debus sudah hampir punah, yang ada hanya di desa-desa pedalaman yang penduduknya sangat kokoh

menganut agama Islam. Akan tetapi berkat usaha yang keras dari pemerintah daerah (Kabid Kebudayaan Depdikbud, dan Diparda Kabupaten Serang), Debus dapat dikembangkan dan dilestarikan, dan kini masih dapat dijumpai di empat kecamatan di atas. Kini permainan Debus sudah dilengkapi dengan waditra atau tabuhan pengiring tarian (pencak silat gaya Banten), dan seni suara (dzikir). Sehingga Debus sekarang bukan lagi bentuk latihan perang, tetapi sudah merupakan permainan yang dipertunjukkan.

Rombongan kesenian Debus dapat dipanggil untuk mempertunjukkan atraksinya, bukan saja di dalam negeri bahkan ke luar negeri seperti ke Singapura, Brunai dan Malaysia.

3.1.5 Syarat-syarat untuk Menjadi Pemain

Syarat-syarat untuk menjadi pemain Debus antara lain:

1. Umur sepuluh tahun sampai lima puluh tahun, laki-laki dan perempuan, dan beragama Islam.
2. Mereka dididik/dilatih oleh pelatih utama.
3. Latihan silat/latihan baca wirid sambil berpuasa antara tujuh sampai empat puluh hari.

Para pemain Debus terdiri atas petani, pedagang, pegawai, dan pelajar. Kondisi sosial mereka bermacam-macam (kaya, sedang, miskin), dan mereka bermain Debus hanya merupakan hobi belaka. Mereka tidak hidup dari bermain Debus, walaupun ada uang dari si penanggap hanya untuk transportasi dan uang lelah.

Pelatih utama pemain Debus biasanya menjadi ketua rombongan dan bergelar Kiyai. Mereka tidak boleh sombong, tidak boleh ingin dipuji dan harus selalu rendah hati. Kalau bertabiat sombong, senjata tajam dan api akan mempan kepada tubuhnya, sedangkan kalau mereka selalu rendah hati dan beriman kuat kepada Allah Swt, senjata tajam dan api tidak akan mempan pada tubuhnya. Dalam setiap permainan Debus selalu menghadirkan (Sunda: nyambat) Sultanul Aulia Syeh, Abdul Qodir Zaelani, wirid hanya sekadar untuk daya tarik bagi penonton.

Banyaknya pemain pada kesenian tradisional Debus berkisar antara 12 sampai 15 orang, yang berfungsi sebagai berikut:

- 1 orang juru gendang,
- 1 orang penabuh rebana besar,
- 2 orang penabuh *tingtit* atau *dogdog*,
- 1 orang penabuh *kecrek*,
- 4 orang yang mengumandangkan dzikir,
- 5 orang pelaku atau pemain yang mempertunjukkan kekebalan
- 1 orang Syeh (dalang) merangkap pelaku atau pemain.

3.1.6 Waditra yang Dipergunakan

Banyaknya *waditra* yang dipergunakan pada permainan Debus ada 5 macam, ialah:

1. Sebuah gendang tanggung, dapat ditambah tiga atau empat buah lagi yang berfungsi sebagai pengiring gerak tari.
2. Dua buah *kulanter* (gendang kecil) merupakan pelengkap bagi gendang tanggung.
3. Sebuah terbang atau rebana besar yang berfungsi sebagai gong.
4. Dua buah *tingtit* atau *dogdog* kecil yang berfungsi sebagai pengisi kekosongan.
5. Tiga buah *kecrek*, berfungsi sebagai pengatur irama, untuk memantapkan gerakan pemain.

Keterangan:

- Gendang yang digunakan adalah gendang tanggung, lebih kecil dari gendang *degung*, dan sedikit lebih besar dari gendang *kulanter*. Ukuran gendang tanggung: garis tengah bagian depan 25 cm, garis tengah bagian belakang 15 cm, dan panjangnya 50 cm.
- Kulanter sama seperti layaknya kulanter pada gamelan *degung*.
- Terbang atau rebana besar terbuat dari kayu dan kulit kerbau dengan garis tengah bagian depan 60 cm, garis tengah bagian belakang 40 cm, dan tebalnya 25 cm.
- *Tingtit* atau *dogdog* kecil terbuat dari kayu dan kulit kerbau, sama seperti *dogdog* pada *reog*, garis tengah bagian depan 15 cm, garis tengah bagian belakang 10 cm, dan panjangnya 25 cm.

Kecrek terbuat dari logam atau perunggu tipis, garis tengahnya 15 cm dan tebalnya 0,3 cm.

3.1.7 Busana yang Dipakai

Busana yang dipakai oleh rombongan permainan Debus, tidak dibedakan antara busana pemain, penabuh, pedzikir maupun Syeh. Semuanya sama potongannya, yaitu baju *kampret* dan celana *pangsi*. Mengenai warna pakaian tidak ada ketentuan yang menetapkan warna tertentu. Semua pemain mengenakan ikat kepala yang disebut Lomar atau Iket terbuat dari kain batik berbentuk segi tiga.

3.1.8 Lagu-lagu Pengiring Pertunjukan

Lagu-lagu yang dikumandangkan semuanya menggunakan kata-kata dalam Bahasa Arab, bernafaskan keagamaan, berisi pujian atau pujaan kepada keagungan Allah SWT, dan pujian kepada Nabi Muhammad SAW. Lagu-lagu yang dikumandangkan sampai sekarang tidak terpengaruh oleh lagu Sunda, Indonesia atau lainnya. Lagu-lagu itu dinyanyikan dengan gaya berdzikir dan gaya *beluk* (dengan suara melengking tinggi).

Lagu tersebut biasanya berbentuk salawat:

Ibadallah rijalallah

Aqisuna liajlillah

Waqunu aonana fillah

Asa nabdho bifadlillah

Waya aqta waya anjah

Waya sadatu ya ahabab

Wa antum ya solil albab

Ta'ala wansuru lillah

Saalnakum saalnakum

Walizufa rojaonakum

Wafi amrin kosodnakum

Pasusu azmakum lillah

Faya Robbi bisadati
Takaqokli isarati
Asatati bisarati
Wa yaspu waktuna lillah

Mikasfil hajbi an aeni
Wa raf il baeni min baeni
Wa tamsil kaefi wal seni
Ainuril wajhiya Allah

Solatulloh hi maolana
Ala man bil hudajana
Wa man bilhaqi aulana
Safiil haqi indallah. dan sebagainya.

3.1.9 Jalannya Permainan atau Pertunjukan

Jalannya pertunjukan Debus adalah sebagai berikut:

- a. *Gembrung*: Merupakan pembukaan atau awal pertunjukan. Waditra dipukul serempak **diselingi dengan tatalu**, atau dipukul bergantian selama 2–3 menit.
- b. *Dzikir*: Pedzikir menyanyikan lagu dzikir yang isinya memuji kebesaran Allah SWT dan salawat kepada Nabi Muhammad SAW serta para sahabatnya, diiringi tabuh-tabuhan.
- c. *Beluk*: Beluk adalah jenis lagu yang dinyanyikan dengan suara nyaring dan tinggi, bersahut-sahutan, juga diiringi tetabuhan.
- d. *Silat*: Ketika Beluk sedang dinyanyikan keluarlah seorang pesilat (gaya Banten) yang mendemonstrasikan tarian silat, lalu keluar seorang lagi, keduanya terlibat dalam perkelahian, berakhir dengan bersalaman tak ada yang kalah atau menang.
- e. *Tusuk-Menusuk Dengan Gada Debus*: Dua orang mempertunjukkan tari silat, lalu saling menusuk dan saling memukul dengan gada Debus. Sasaran tusukan adalah seluruh bagian tubuh, dilakukan secara bergantian, sampai pertunjukan berakhir.

- f. *Mengupas Kelapa:* Sebutir kelapa yang utuh bersabut dikupas dengan menggunakan kekuatan gigi, Setelah sabutnya terkupas habis, kelapa itu lalu dipecahkan dengan jalan memukulkan kelapa itu di atas kepala, kemudian kelapa dimakan berikut tempurungnya sampai habis.
- g. *Mengiris Tubuh:* Tubuh atau anggota tubuh, diiris-iris dengan pisau yang sangat tajam hingga mengeluarkan darah, kemudian luka itu dibasuh dengan air, maka lukanya sembuh lagi seperti sediakala. Lalu menggunakan golok tajam untuk membacok tubuh, tapi tidak menimbulkan cedera, padahal dilakukan secara sadar (tidak hilang ingatan).
- h. *Mengerat Lidah:* Pemain menjulurkan lidah lalu mengeratnya, dan lidah berdarah, tetapi lidah itu segera sembuh kembali.
- i. *Tangga Golok:* Sebuah tangga yang anak-anak tangganya berupa golok-golok yang sangat tajam, seorang pemain menaiki anak tangga dengan kaki telanjang, dan kemudian pemain itu duduk di puncak anak tangga, sambil merokok.
- j. *Memakan Kaca:* Atraksi selanjutnya ialah pemain memakan kaca, baik berupa kaca yang biasa dipasang pada jendela rumah, gelas, bola lampu, dan sebagainya. Perbuatan serupa itu tidak menimbulkan luka pada mulut atau pun lidah.
- k. *Menggoreng Telur di atas kepala:* Pemain menggoreng telur di atas kepala pemain lainnya, api dibiarkan menyala pada rambut lalu kualiti yang sudah diberi minyak kelapa ditaruh di atasnya, dan digunakan untuk menggoreng telur atau kerupuk hingga matang atau masak, tetapi rambut dan kulit kepala pemain itu tidak mengalami luka bakar atau cedera.
- l. *Menyiram Tubuh dengan Air Keras:* Tubuh pemain disiram dengan air keras, sampai bajunya hancur dan berjatuh ke tanah, namun kulitnya, tubuhnya tidak mengalami luka bakar. Air keras itu pun digunakan mencuci anggota tubuh.
- m. *Membakar Tubuh:* Dua orang pemain memainkan api, lalu digunakan untuk menyisir rambut dan membakar tubuh lawannya, tetapi

tidak mengalami cedera.

Semua permainan itu dilakukan dalam keadaan sadar.

3.1.10 Tempat Pertunjukan

Tempat pertunjukan permainan Debus terbagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Tempat Wiyaga atau tempat para pemukul tabuhan pengiring, bisa berupa panggung, di lantai atau di bagian mana saja.
2. Tempat Atraksi: Tempat arena atraksi berada di hadapan para wiyaga, ukurannya minimal 6 x 6 meter persegi, tidak bergoyang bila atraksi dilakukan dan tidak licin, bisa juga di lantai.

3.1.11 Waktu Pertunjukan

Pertunjukan dapat dilakukan siang hari atau malam hari, pagi atau sore hari.

3.1.12 Lama Pertunjukan

Lama pertunjukan berlangsung antara 80 menit sampai 105 menit (1,20 jam).

3.1.13 Penonton

Pertunjukan Debus dilaksanakan di tempat terbuka dan tidak mempergunakan layar. Penonton bisa mengambil tempat di sekitar pertunjukan; di muka, di belakang; atau di samping, dengan jarak yang cukup, jangan sampai terkena cipratan barang berbahaya seperti api atau air keras.

Kesimpulan

1. Permainan tradisional DEBUS merupakan permainan rakyat yang ada di daerah Banten.
2. Dapat dilakukan di tempat terbuka atau tertutup dengan ukuran panggung minimal 6 x 6 meter persegi.

3. Menggunakan alat yang terdiri atas besi runcing (Debus) api, air keras, pisau, dan golok.
4. Permainan dapat dilakukan oleh 2 orang atau lebih.
5. Terdapat unsur keagamaan untuk menebalkan keimanan, di samping merupakan hiburan yang mengasyikkan.
6. Perkembangan permainan tradisional Debus di masa kini, per-tunjukannya bukan saja di dalam negeri bahkan ke luar negeri; seperti Singapura, Brunai, Malaysia.

3.2 PATINGTUNG

3.2.1 Nama Permainan

Nama permainan ialah PATINGTUNG. Frase Patingtung dapat diuraikan menjadi tiga buah suku kata yaitu pa, ting, dan tung. Pa menunjukkan sering atau berulang kali, ting merupakan bunyi suara gendang pertama, dan tung adalah suara gendang kedua. Jadi istilah Patingtung diambil dari suara gendang yang bersahutan sehingga ke-dengaran bunyi; ting-tung, ting-tung. Awalan kata pa merupakan padan-an awalan ber dalam bahasa Indonesia, dengan demikian kata patingtung adalah tiruan bunyi (anamatope) dari bunyi gendang ting dan tung secara berulang yang akhirnya menjadi nama permainan tradisional tersebut, yaitu Patingtung.

3.2.2 Sejarah Kelahirannya

Permainan tradisional Patingtung diperkirakan sejak jaman Ke-sultanan Banten yang berdiri tahun 1552 sampai tahun 1813. Alkisah disebutkan bahwa Sultan Maulana Hasanudin mengadu ayam dengan Prabu Pucuk Umun Raja Pajajaran yang bertempat tinggal di Banten Girang sebelah selatan Kota Serang. Ayam Sultan diciptakan dari salah seorang santrinya, sedangkan ayam Prabu dibuat dari besi dan baja. Ayam Sultan diberi nama Jalak Putih, ayam Pucuk Umun diberi nama Jalak Rawe. Nama Jalak Rawe sampai sekarang dipergunakan oleh perkumpulan Pencak Silat di Kabupaten Serang yang mempunyai organi-sasi cukup besar. Sabungan ayam selalu diiringi dengan irama gendang yang bersahutan sekaligus mengiringi bobotoh (suporter) ayam menari-

nari.

Jadi pada mulanya Patingtung diciptakan untuk mengiringi adu ayam. Oleh karena Patingtung sudah ada sejak jaman Kesultanan Banten tentu saja Patingtung termasuk permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang di daerah Kabupaten Serang khususnya dan Banten pada umumnya, sudah berkembang cukup lama.

3.2.3 Silsilah Tokoh-tokohnya

Permainan Patingtung yang ada di Kampung Gerem Kagungan Desa Gerem Kecamatan Pulomerak, Kabupaten Serang pada saat ini dipimpin oleh Hariri. Group kesenian tradisional Patingtung yang dipimpinnya diberi nama Jurus Garuda.

Tidak seorang pun mengetahui siapa yang mula-mula mengajarkan permainan itu, pada umumnya mereka mengaku permainan itu diwarisi dari ayah, ayah mewarisi dari kakek, dari buyut, dan seterusnya. Mereka tidak tahu siapa tokoh penciptanya. Adapun group kesenian Patingtung Jurus Garuda tokoh-tokohnya di antaranya:

1. Madsaleh asal Kampung Gerem, Desa Gerem
2. Jafi asal Kampung Gerem, Desa Gerem
3. Kamidin asal Kampung Gerem, Desa Gerem
4. Sueb asal Kampung Gerem, Desa Gerem

3.2.4 Daerah Penyebarannya

Pada mulanya kesenian tradisional Patingtung hanya dikenal di Kabupaten Serang saja, bahkan di Kabupaten Serang pun hanya terdapat di daerah kecamatan sebelah utara, sesuai dengan letak Kesultanan Banten di Pantai Utara Banten. Namun pada masa kini hampir di tiap kecamatan mempunyai organisasi kesenian tradisional Patingtung. Mula-mula berkembang di Kabupaten Serang, tetapi kini telah berkembang menyebar ke daerah-daerah sekitarnya, seperti daerah-daerah di Kabupaten Tangerang, Lebak, dan Pandeglang.

3.2.5 Pengaruh Permainan Patingtung terhadap Masyarakat Sekitarnya

Pengaruh permainan Patingtung terhadap masyarakat cukup banyak

dan memperoleh tanggapan yang sangat baik. Tanggapan dari masyarakat antara lain disebabkan:

- a. Permainan Patingtung memiliki gerakan-gerakan Pencak Silat Banten sebagai alat untuk memupuk seni bela diri.
- b. Permainan Patingtung merupakan sarana penghimpun tenaga masyarakat.
- c. Para Alim Ulama menganggap permainan Patingtung tidak bertentangan dengan faham mereka dan dapat menerimanya.
- d. Permainan Patingtung mendapat dukungan dari para sesepuh dan Alim Ulama sebab para Ulama di Kabupaten Serang pada umumnya mempelajari atau menguasai persilatan.

Dalam permainan Patingtung dapat dirasakan sangat dominan lagu-lagu yang dibawakan oleh terompet. Pada masa lalu terdiri atas lagu-lagu buhun atau kuna, seperti Bardin, Buah Kawung, Solontongan, Kembang Beureum, Tumpak Sado dan lain sebagainya. Namun pada masa sekarang permainan Patingtung juga membawakan lagu-lagu baru, seperti Mojang Priangan, Borondong Garing dan Warung Pojok. Masuknya lagu-lagu baru adalah upaya penyesuaian dengan perkembangan jaman, dengan demikian tidak ada kesan ketinggalan jaman.

3.2.6 Jumlah Pemain dan Fungsinya

Banyaknya pemain pada kesenian tradisional Patingtung berkisar antara 20 sampai 30 orang. Semuanya adalah pria, delapan orang di antaranya berperan sebagai nayaga atau wiyaga:

- 2 orang sebagai pemukul gendang
- 1 orang sebagai peniup terompet
- 3 orang sebagai pemukul gong
- 1 orang sebagai pemukul ketuk (gendang anak)
- 1 orang sebagai pemukul kecrek dan
- 11 orang atau lebih sebagai pemain Pencak (silat) atau pelaku permainan.

3.2.7 Waditra yang Dipergunakan dan Fungsinya

Waditra yang digunakan dalam permainan Patingtung ada 5 macam

yaitu Gendang, Terompet, Ketuk, Gong dan Kecrek.

- Dua buah gendang tanggung yang berfungsi sebagai pengiring gerak tari silat.
- Sebuah terompet sebagai pembawa lagu.
- Sebuah gong yang agak besar berfungsi sebagai pernyataan lagu (gending).
- Sebuah gong yang agak kecil berfungsi sebagai kempul.
- Sebuah gong yang paling kecil berfungsi sama sebagai kempul (saling bersahutan dengan gong kedua).
- Sebuah ketuk berfungsi sebagai pelengkap.
- Kecrek sepasang berfungsi sebagai pelengkap.

Perlu diketahui bahwa waditra yang digunakan dalam permainan Patingtung, berbeda dengan waditra yang digunakan dalam kesenian-kesenian lainnya.

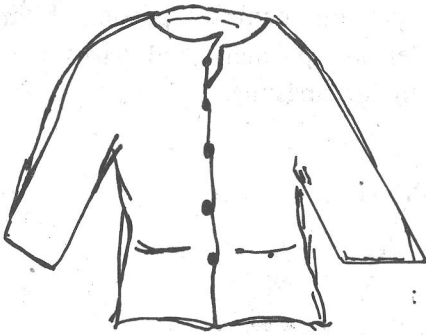
- Gendang tanggung yang digunakan lebih kecil dari gendang degung dan lebih kecil dari kulanter.
Ukurannya: bagian depan bergaris tengah 22 cm, bagian belakang bergaris tengah 18 cm, panjangnya 50 cm.
- Gong ketiga berukuran satu sama lain berbeda. Paling besar berukuran garis tengah 36 cm dan tebal 8 cm. Gong tanggung bergaris tengah 32 cm dan tebal 7,5 cm. Gong yang ketiga bergaris tengah 27 cm dan tebal 7 cm.
- Ketuk bergaris tengah 16 cm, tebal 5 cm.
- Terompet bergaris tengah 16 cm dan panjang 50 cm.

3.2.8 Busana yang Dipakai

Busana yang dipakai oleh pemain atau nayaga pada permainan Patingtung adalah sebagai berikut:

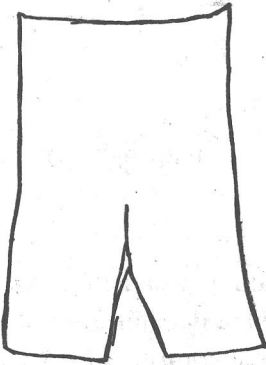
a. Pakaian Nayaga/Penabuh

- Baju yang biasa dipakai oleh nayaga biasa disebut dengan baju kampret.



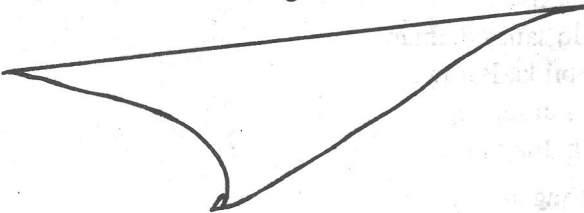
: Baju Kampret

Celana yang dipakai oleh nayaga disebut celana pangsi.



: Celana Pangsi

- Ikat kepala yang dipakai oleh nayaga disebut lomar dari bahan kain batik loreng.



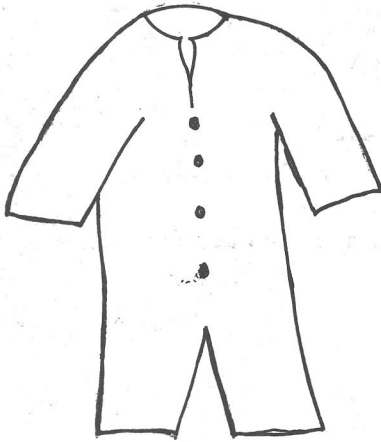
: Lomar (kain ikat kepala)

b. Pakaian Pemain

Pakaian yang dipakai oleh pemain Patingtung sama dengan pakaian yang dipakai oleh nayaga, yaitu baju kampret, celana pangsi dan lomar batik loreng dengan warna hitam.

c. **Pakaian Karnaval/Iringan**

Bila kesenian Patingtung ini dipertunjukkan dalam karnaval/iringan, maka selain nayaga dan pemain memakai pakaian hitam-hitam, sering juga dilengkapi dengan pakaian badut-badutan (celana monyet); baju dan celana dijahit langsung.



: Baju Badut/Baju Monyet.

3.2.9 Lagu-lagu pada Pertunjukan

Lagu-lagu yang dibawakan dalam permainan Patingtung adalah lagu-lagu yang berbahasa Sunda. Kata-kata dalam lagu-lagu itu berbentuk Wawangsalan atau Sisindiran. Beberapa contoh Wawangsalan atau Sisindiran tersebut adalah:

- Lagu Tumpak Sado
Tumpak Sado sanes delman
Tumpak mobil ka Batawi
Boga jodo kanu senang
Hayang balik dua kali.
- Lagu Solontongan
Balandongan ngujur jalan
Simpangan ka Jatiwangi
Popotongan panggi di jalan
Rek nanya teu pati wani

Di dalam membawakan lagu-lagu pada permainan Patingtung tidak dibawakan sebagaimana oleh juru suara atau sinden dalam kesenian Kliningan, lagu dalam Patingtung dibawakan oleh terompet. Jadi dalam permainan Patingtung terompet sangat dominan dalam membawakan lagu-lagu.

3.2.10 Urutan-urutan Jalannya Pertunjukan

Pada umumnya tata urutan pertunjukan permainan Patingtung dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pertunjukan Siang Hari

1. Gembrung atau pembukaan

Pertunjukan diawali dengan gembrung, yaitu waditra ditabuh serempak. Jadi gembrung merupakan pembukaan atau tatalu (Sunda: bubuka) untuk mengawali suatu pertunjukan.

2. Ekstra

Setelah selesai gembrung atau tatalu pembukaan kemudian diadakan permainan ekstra yaitu menampilkan lagu-lagu oleh terompet.

3. Pertunjukan atau Permainan

Bila pertunjukan ekstra telah selesai biasanya pertunjukan dilanjutkan dengan permainan yang sesungguhnya. Dalam permainan ini dipertunjukkan pencak silat dengan urutan-urutannya sebagai berikut:

— Permainan Tunggal

Pemain bermain seorang diri dengan permainan kembang saja, artinya permainan ringan.

— Permainan Berpasangan

Setelah selesai permainan silat tunggal dilanjutkan dengan permainan berpasangan. Mereka saling mengeluarkan kebolehannya masing-masing.

— Permainan Tunggal Memakai Alat

Permainan silat seorang diri dengan dilengkapi alat seperti

golok, pisau dan lain-lain. Dalam permainan ini diperlihatkan keterampilan memainkan alat-alat tajam, tanpa melukai diri.

- Permainan berpasangan dengan menggunakan alat. Alat yang dipergunakan dalam permainan ini ialah golok, pisau, trisula dan alu. Dalam permainan berpasangan mereka saling memperlihatkan ketangkasan dan kegesitan serta keterampilan mempermainkan alat, mereka saling menyerang dan saling mempertahankan serangan lawan, sehingga pertunjukan ini cukup seru dan menegangkan penonton.

Bila pertunjukan permainan Patingtung ini dimaksudkan untuk mengiringi pengantin atau dalam upacara khitanan, maka pada kesempatan itu permainan Patingtung selain dilengkapi serombongan penabuh gamelan, juga disertai badut-badutan, berkeliling kampung sambil diiringi bunyi gamelan yang tak henti-hentinya. Dalam perjalanan iring-iringan, para pemain mengadakan atraksi-atraksi dengan menggunakan alu, trisula, golok. Begitu juga badut-badut mengadakan atraksi yang lucu. Demikian seterusnya hingga iringan sampai di tempat pertunjukan yang ditentukan untuk mengadakan atraksi sampai sore hari.

- b. Bila pertunjukan diadakan pada malam hari, pertunjukan Patingtung biasanya membawakan lakon atau cerita, seperti Si Jampang dan Sakam.
- c. Tempat Pertunjukan
Arena pertunjukan permainan Patingtung tidak menggunakan panggung seperti untuk pertunjukan wayang golek, misalnya pertunjukan dilakukan di atas tanah, bagi para nayaga dengan beralaskan tikar berukuran panjang 5 m dan lebar 4 m. Adapun untuk arena permainan berukuran kira-kira 8 x 8 m, tempat ini tidak memakai alas lagi cukup di tanah biasa, dan akan lebih baik bila diselenggarakan di atas tanah yang berumput.

d. Waktu dan Lamanya Pertunjukan

Pertunjukan permainan Patingtung dapat diadakan pada siang hari ataupun malam hari:

- Siang hari : Mulai pertunjukan kira-kira pukul 08.00 sampai dengan pukul 17.00.
- Malam hari : Pertunjukan dimulai pukul 20.00 dan berakhir pukul 03.00.

e. Penonton

Dalam pertunjukan permainan Patingtung, letak penonton tidak seperti pada pertunjukan wayang golek atau sandiwara, penonton mengelilingi arena pertunjukan, membentuk lingkaran. Hal ini dimungkinkan karena pertunjukan Patingtung tidak menggunakan layar, jadi penonton dapat melihat dari berbagai arah, dari depan, dari samping bahkan dari belakang pun dapat menyaksikan pertunjukan dengan leluasa.

Kesimpulan

1. Permainan tradisional PATINGTUNG merupakan permainan rakyat yang ada di daerah Kabupaten Serang.
2. Permainan tradisional PATINGTUNG telah ada semenjak jaman Kesultanan Banten.
3. Permainan tersebut sampai kini belum diketahui dengan jelas siapa penciptanya.
4. Permainan dapat dilakukan oleh 10 orang atau lebih.
5. Permainan tersebut menggunakan alat yang terdiri atas golok, trisula, alu dan sebagainya.
6. Dapat dilakukan pada siang hari atau malam hari, dengan tempat terbuka.
7. Di samping merupakan hiburan yang mengasyikkan, permainan Patingtung juga merupakan pelatihan keterampilan dan ketangkasan dalam mempermainkan alat-alat tajam.

3.3 DOGDOG LOJOR

3.3.1 Nama Permainan

Dogdog Lojor berasal dari dua kata dalam bahasa Sunda, dogdog dan lojor; dogdog adalah nama alat musik yang apabila dipukul menimbulkan bunyi dog . . . dog . . . dog, dengan demikian alat itu dinamai "dogdog", sedangkan kata lojor dalam bahasa Sunda Banten artinya panjang. Jadi nama dogdog lojor adalah dogdog yang bentuknya panjang.

Permainan Dogdog Lojor merupakan sarana penghibur bagi semua lapisan masyarakat, khususnya masyarakat pedesaan. Permainan ini merupakan paduan seni gerak dan vokal, diiringi tabuhan dogdog, angklung serta alat lainnya. Syair yang terkandung dalam nyanyian dalam permainan Dogdog Lojor bersifat lelucon atau berupa pantun yang sederhana, bahkan suka didendangkan oleh anak-anak yang sedang bermain.

3.3.2 Latar Belakang Sejarah Permainan

Pada masa lampau, permainan ini merupakan alat pelengkap upacara adat, misalnya upacara sesudah panen, ngalaksa, seren taun dan ngaruat, maksudnya untuk memohon keselamatan bagi kampung, keselamatan sesudah membuat rumah, dan menempati pemukiman atau tempat yang baru. Selain itu, apabila ada yang mengadakan kenduri khitanan dan pernikahan, para pemain Dogdog Lojor ini walaupun tidak diundang oleh yang menyelenggarakan kenduri selalu tampil dengan berpakaian khasnya, yaitu baju kampret dan celana pangsi berwarna hitam. Mereka berjalan mengelilingi rumah milik si empunya hajat tiga kali, sambil memukul dogdog dan membunyikan angklung. Setelah mengelilingi rumah milik si empunya hajat, mereka pergi menuju rumah-rumah penduduk-penduduk lainnya sambil tetap membunyikan alat-alat yang dibawanya. Setelah semua rumah-rumah penduduk dikelilingi, maka orang yang membawa dogdog lojor dan angklung datang kembali ke tempat rumah yang empunya hajat. Setiba di rumah yang empunya hajat, mereka berhenti dan dijamu makanan atau dipersilahkan makan. Selesai makan, mereka pergi berkeliling lagi sambil menabuh dogdog dan angklung. Ketika mereka merasa lelah mereka pun pulang ke rumahnya masing-masing.

Maksud kelakuan tersebut di atas, adalah untuk memberi tahu kepada masyarakat sekitarnya, bahwa di kampung itu ada yang mengadakan selamatan, baik itu berupa khitanan atau pernikahan, serta mohon do'a restu dari seluruh penduduk atau masyarakat di sekitarnya, agar dalam melaksanakan hajat mendapatkan keselamatan.

3.3.3 Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Pertunjukkan permainan Dogdog Lojor tidak mengenal batasan, bisa dilaksanakan pada malam hari atau pun siang hari. Lamanya pergelaran permainan Dogdog Lojor berkisar antara 15–30 menit.

Permainan Dogdog Lojor, sebelumnya hanya dipergunakan untuk perlengkapan upacara sakral secara turun-temurun. Adanya perkembangan jaman dan pesatnya perkembangan budaya bangsa, maka permainan Dogdog Lojor saat ini bukan lagi sebagai alat pelengkap upacara sakral, akan tetapi sudah menjadi alat penghibur masyarakat. Oleh karena baik alat-alatnya maupun pemainnya telah mengalami perubahan atau telah dimodifikasi sesuai dengan tuntutan seni masa sekarang.

Selain itu, permainan Dogdog Lojor sering digelar dalam kesempatan yang sifatnya resmi, seperti: dalam rangka gelar senja tanggal 12 Maret 1990 di Gedung Sate Bandung, pada penutupan musyawarah keluarga Banten di Jakarta, pada peresmian SMA Negeri Bayah, dan setiap peristiwa perpisahan Kepala PT Aneka Unit Pertambangan Emas dan sebagainya.

3.3.4 Pelaku-pelaku Permainan

Sebelumnya permainan Dogdog Lojor diperankan oleh laki-laki. Dalam masa sekarang atau dengan pesatnya perkembangan budaya, maka perempuan pun sudah turut berperan serta dalam permainan tersebut. Dengan dikombinasikan antara laki-laki dan perempuan dalam permainan Dogdog Lojor, terasa lebih semarak dan lebih hidup, karena perempuan mempunyai daya tarik tersendiri. Hal ini bukan berarti laki-laki kalah saingan atau kurang menarik tetapi supaya permainan lebih meriah.

Jumlah keseluruhan pemain Dogdog Lojor berkisar antara 18–20 orang, yang bertindak sebagai penabuh waditra atau nayaga, sebagai penari, sebagai juru kawih ala beluk dan sebagai juru kawih perempuan. Adapun usia para pemainnya beraneka, dari tingkat anak-anak, remaja, dewasa, dan tua yang berusia 50 tahunan.

3.3.5 Peralatan yang Digunakan dalam Permainan.

Ada beberapa peralatan yang digunakan dalam permainan Dogdog Lojor, yaitu :

1. Dodgod lojor 2 buah
2. Angklung buhun 4 buah
3. Gendang 1 buah
4. Goong 1 buah
5. Kecrek
6. Kecapi 1 buah.

Dogdog Lojor dibuat dari pohon pinang atau bambu besar (awi gombong) panjangnya kurang lebih 1,25 m; lubang belakang dengan garis tengah 15 cm; lubang muka dengan garis tengah 20 cm, ditutup oleh kulit kambing atau kulit biri-biri. Untuk mengikat kulit agar tidak lepas, diperlukan rarawat atau tali rotan dan memakai pasak. Pasak juga berfungsi sebagai pengatur bunyi atau suara dogdog. Fungsi dogdog memberikan komando baik kepada para nayaga maupun kepada pemainnya.

Angklung dibuat dari ruas bambu, baik jenis bambu wulung atau bambu jenis temen; bahan pelengkap lainnya, yaitu rotan, sebagai tali pengikat bambu, kain atau daun pelat sebagai penghias angklung. Fungsi angklung adalah untuk memberikan irama kepada bunyi dogdog.

Gendang dibuat dari bahan kayu nangka, kayu rambutan, kayu mahoni. Sebagai penutup kedua lubang gendang, yaitu kulit kambing atau kulit sapi. Untuk mengikat kulit tersebut, digunakan rarawat dan simpay dari rotan serta wengku (pengikat) gendang dibuat dari bambu atau rotan. Cara membunyikannya dipukul atau ditepuk dengan telapak tangan. Fungsinya untuk membawa ritme, mengatur lagu, dalam menaikkan lagu, dan memberhentikan lagu.

Goong atau kempul dibuat dari besi atau perunggu, berbentuk bulat cekung. Fungsinya untuk menambahkan keserasian terhadap bunyi gendang dan lagu. Kecrek yang dibuat dari lempengan besi untuk menambahkan semarak dalam tetabuhan tersebut.

Kecapi adalah waditra bersenar yang terdiri atas 7 sampai dengan 26 utas kawat, dengan resonator dibuat dari kayu dan cara memainkannya dipetik. Fungsinya adalah sebagai pembawa melodi atau pengiring lagu.

Adapun busana atau pakaian, para pemain Dogdog Lojor menggunakan jenis pakaian seperti:

1. Pembawa dogdog lojor berbaju kampret dan celana pangsi atau celana sontog berwarna hitam-hitam, dan ikat pinggang atau selendang untuk memakai kain sarung, serta memakai tudung ikat kepala gaya *barangbang semplak*. Dengan pakaian serupa itu tercermin ke-khasan seperti orang-orang Baduy atau Banten Selatan yang selalu memakai pakaian serupa itu. Warna hitam melambangkan keberanian atau kejantanan orang-orang Baduy atau Banten yang sampai sekarang pun terkenal *kejawaraannya*, bahkan sampai terkenal ke negara luar, seperti: Jepang, Malaysia, Amerika dan sebagainya.
2. Pembawa angklung sama pakaiannya seperti pemain Dogdog Lojor, hanya warnanya berbeda; pemain angklung mengenakan baju kampret berwarna kuning dan pakaian bagian bawahnya/pangsi berwarna hitam. Adakalanya antara baju dan celana sama warnanya, hitam-hitam, atau kuning-kuning.
3. Para nayaga pun berpakaian sama dengan para pemain angklung, maupun juru kawih ala beluk. Hanya juru kawih perempuan mengenakan kain kebaya sesuai dengan pakaian adat Priangan. Para penari perempuan berpakaian seperti pemain dogdog lojor, yaitu baju kampret celana pangsi berwarna hitam. Dengan pakaian itu lebih leluasa, karena gerakan-gerakannya menyerupai jurus-jurus silat.

3.3.6 Jalannya Permainan

Segera setelah semua pemain Dogdog Lojor siap bermain, maka yang pertama kali ditabuh adalah goong tiga kali disusul oleh bunyi gendang, untuk menandakan permainan akan segera dimulai. Tidak lama sesudah itu, masuklah iringan yang terdiri dari 2 orang pemegang dogdog lojor dan 4 orang penabuh atau pembawa angklung ke tempat arena pementasan sambil berjalan berjingkat-jingkat dan menari sambil menggerakkan anggota badan mengikuti suara alat yang mereka tabuh. Selesai mengelilingi arena pementasan sebanyak 1 – 2 putaran mereka duduk/bersila, kemudian "Kidung" dikembangkan oleh juru kawih perempuan dengan diiringi kecapi dan gendang, serta goong. Adakalanya penembang kidung dibawakan oleh pemain dogdog lojor atau pemain angklung.

Dalam hal isi kidung dapat dikembangkan sesuai dengan situasi, apakah permainan Dogdog Lojor/Angklung itu untuk acara perpisahan pejabat atau acara penyambutan kedatangan pejabat dan sebagainya. Umpamanya kidung pembukaan, yaitu:

1. Bismillah ngawitan ngidung
Nyebat asmaning Alloh
Neda rakhmat hidayahna
Ginuluran nu utami
Tebihkeun lara tunggara
Salamet sawargi-wargi.
2. Sim abdi unjuk pihatur
Bilih kirang sihaksami
Hapunten sateuacanna
Tangtos kirang tata-titi
Dina sagala rupina
Tebih pisan ti utami
3. Ngiring sambung tumalapung
Dina pagelaran seni
Budaya Banten Selatan
Nu mangrupi dogdog lojor
Dipirig tepak kendangna
Dijentrengan ku kacapi

Amin yaa robbal alamin
Mugi Gusti nangtayungan.

Seusai kidung, kemudian dilanjutkan dengan sebuah kawih, yang isinya tentang dogdog lojor atau mengenai apa yang sedang dipagelarkannya.

Umpamanya kawih tentang dogdog lojor yaitu:

”Kawih Salaka Domas”

1. Dogdog-dogdog lojor seni buhun ti baheula 2x
kudu di piara dirawat ku urang Sunda 2x
2. Seni ti karuhun 2x
omat tong dimomorekeun 2x
hayu urang jungjung tradisi budaya Banten 2x
3. Neda dihapunten tangtos kirang ti utami 2x
ieu dogdog lojor raehan mangsa kiwari 2x
4. Tah, mung sakitu ti rombongan dogdog lojor 2x
kanca mitra Lebak nyanggakeun wilujeng tepang 2x

Bersamaan dengan usainya kawih yang ditembangkan, para pemain menabuh dogdog lojor, pak . . . pak . . . pak . . . pak-pak tung, sambil menyusun barisan yang menjadi dua group yang akan memulai permainannya (lihat gambar 2).

Unsur mengadu kekuatan terdiri dari:

1. Adu kepala
2. Adu pundak
3. Adu kaki
4. Adu pantat
5. Adu engkle

Gerakan adu kepala, mengadu kekuatan kepala beberapa kali; ibarat domba sedang diadu. Setelah beberapa saat mengadu kepala, mereka saling tukar posisi, yang asalnya sebelah kiri berpindah ke sebelah kanan disertai suara bersama hah . . . hah . . . hah . . . hah . . . hah . . . hah . . . menurut irama lagu sambil mengelilingi arena 3 kali atau lebih.

Para pemain saling mengatur atau mencari posisi untuk gerakan mengadu pundak; saling dorong pundak kiri dan kanan. Gerakan selanjutnya saling mengait kaki, kadang-kadang ada pihak yang sampai jatuh. Setelah itu, mereka membentuk barisan membuat gerakan ular. Barisan yang satu dengan barisan yang lain akan saling berpapasan. Sambil mereka terus-menerus senggak hah . . . huh . . . hah . . . huh . . . hah . . . huh . . . , kemudian mereka cepat-cepat lagi mencari posisi untuk gerakan mengadu pantat. Mengadu pantat ada sampai yang tersuruk ke depan. Selesai ngadu pantat, mereka kembali seperti posisi semula, yaitu mengubah posisi kiri ke kanan serta diselingi lagi dengan senda-gurau. Setelah pemain berada pada posisinya masing-masing, mereka mengadu kekuatan lagi, dengan adu angkle. Selama gerakan-gerakan ngadu kekuatan, pemain angklung mendampingi mereka di sebelahnyanya dan mengikuti gerakan untuk mencari posisi.

Selesai mengadu kekuatan, mereka kemudian memberi kesan, seolah-olah permainan usai, mereka berpura-pura hendak pulang; tapi sebenarnya menjemput 4 (empat) orang penari putri untuk dibawa ke arena.

Dalam tarian di arena, gerakan-gerakannya merupakan unsur tarian sederhana, seperti paduan ketuk tilu dengan gerakan tari jaipongan dan gerakannya disesuaikan dengan pola pementasan Dogdog Lojor. Semua itu diiringi oleh ritme kendang, dogdog lojor, dan angklung. Selama permainan berjalan diiringi dengan lagu Lalaela dan sisindiran, oleh dua juru sekar laki-laki atau oleh juru kawih perempuan.

Akhir dari permainan, ditandai dengan selesainya tarian keempat putri tersebut, dan disambung oleh bunyi dogdog lojor; pak . . . pak . . . pak-pak tung, bersamaan pula dengan suara gendang dan bunyi-bunyi lainnya.

3.3.7 Persebaran dan Perkembangan

Permainan rakyat Dogdog Lojor secara tradisional ini selain di Kecamatan Bayah, tersebar pula di daerah: Cicarucug Desa Warung Banten, Ciherang Desa Cibeber, Cisungsang, dan Desa Pasir Gombang sendiri disatukan dengan Desa Cikotok.

Di samping permainan itu masih tetap ada di Wilayah Banten Selatan Kabupaten Lebak, maka di daerah kabupaten lain pun yang masuk wilayah Propinsi DT I Jawa Barat, mempunyai bentuk yang sama dengan permainan Dogdog Lojor, seperti di daerah Kecamatan Cisolok Kabupaten Sukabumi, Kabupaten Kuningan, dan sebagainya.

Permainan Dogdog Lojor di daerah Pasir Gombang, semula tidak berkembang bahkan hampir punah, tetapi berkat adanya PT Aneka Unit Tambang Emas di Cikotok, maka Dogdog Lojor dikembangkan kembali, baik peralatannya maupun regenerasi para pemainnya. Oleh karena itu, Dogdog Lojor yang ada di Cikotok, berasal dari Pasir Gombang dan sampai sekarang pun para pemainnya merupakan campuran dari Pasir Gombang dan para karyawan PT Unit Tambang Emas, yang ada di daerah Cikotok.

Dengan dikelolanya oleh PT tersebut, permainan Dogdog Lojor mengalami perkembangan yang pesat, jika dibandingkan dengan sewaktu dikelola oleh masyarakat setempat. Maksud PT Tambang Emas mengelola Dogdog Lojor, karena merasa terpanggil dan merasa bertanggung jawab terhadap kesenian tradisional untuk melestarikannya, agar jangan sampai punah. Dalam rangka meningkatkan kegiatan kesenian di PT Aneka Tambang Unit Tambang Emas Cikotok selalu digelar permainan Dogdog Lojor, baik dalam penyambutan kedatangan pejabat dan perpisahan pejabat PT Aneka Tambang Unit Tambang Emas Cikotok khususnya, atau kepentingan pemerintah yang sifatnya resmi pada umumnya. Oleh karena itu, apabila ada yang berminat menggelar Dogdog Lojor tersebut, sebelum menemui ketua dan para pemainnya, harus melalui kepala seksi kesenian PT Aneka Unit Tambang Emas di Cikotok.

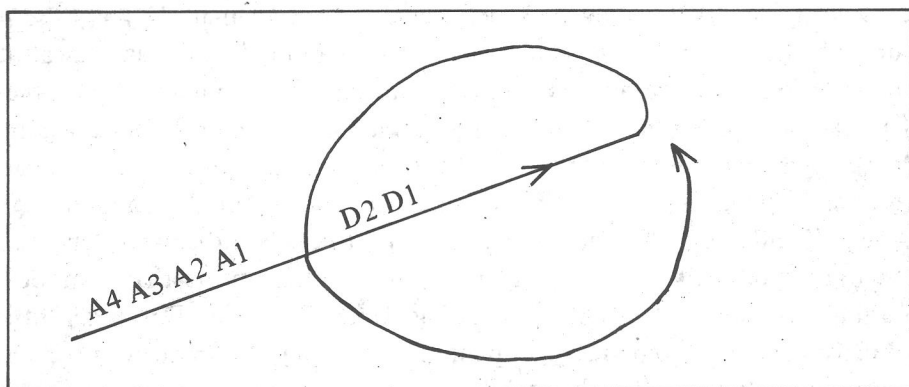
3.3.8 Tanggapan Masyarakat

Adanya permainan rakyat secara tradisional tersebut di atas, khususnya di Kecamatan Bayah, umumnya masyarakat Kabupaten Lebak, merasa bangga dan dihargai, karena permainan itu mempunyai nilai-nilai budaya yang tinggi, serta merupakan suatu kekayaan seni yang sangat berharga sebagai warisan dari leluhurnya. Apalagi, bahwa permainan ini sudah sejak dulu merupakan pelengkap upacara adat masyarakat setempat dalam menjalankan kepercayaan mereka.

Di samping itu, permainan Dogdog Lojor bila diperhatikan dalam pementasan adu kekuatan, menggambarkan kejantanan dan sifat kekerasan mereka dalam kehidupan sehari-harinya. Hal inilah dirasakan sesuai dengan latar belakang kebudayaan mereka, sehingga permainan ini masih dapat diterima di hati masyarakat, khususnya di Kecamatan Bayah, umumnya di Kabupaten Lebak.

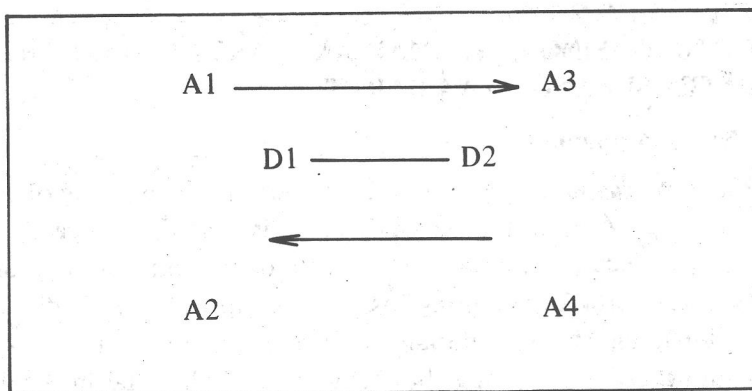
Tercermin, apabila ada pementasan/pertunjukan Dogdog Lojor yang sifatnya resmi seperti tersebut di atas tadi, maka masyarakat Kabupaten Lebak sangat antusias terhadap pertunjukan tersebut, sehingga para penontonnya baik dari tingkat anak-anak, dewasa, dan orang tua memperhatikan dengan tekun.

Arena Permainan



Gambar 1. Para pemain Dogdog Lojor memasuki arena dan berkeliling berpola sebanyak 3 putaran

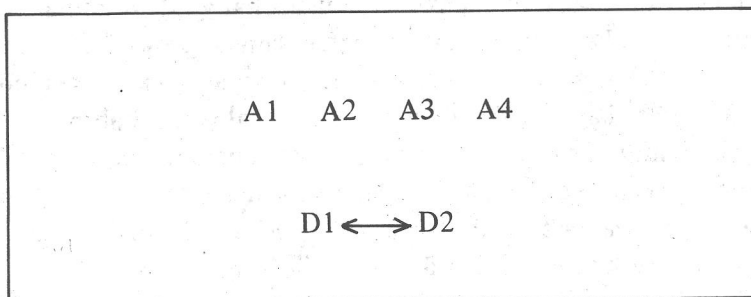
Keterangan: A1, 2, 3, 4 = pembawa angklung
D1, 2 = pembawa dogdog lojor



Gambar 2. Pemain Dogdog Lojor membentuk dua kelompok untuk acara bertanding.

Keterangan: $\longrightarrow$ = untuk berpindah tempat kiri ke kanan
 $\longleftarrow$ = untuk berpindah tempat kanan ke kiri

Posisi Posisi



Gambar 3. Pemain Angklung berbanjar menyaksikan atraksi adu kekuatan pemain dogdog lojor.

Keterangan: A = Angklung
D = Dogdog lojor
 $\longleftrightarrow$ = Berhadapan

3.4 GOTONG SINGA, PERMAINAN RAKYAT DAERAH KABUPATEN SUBANG, JAWA BARAT

3.4.1 Nama Permainan

Nama permainan rakyat ini adalah Gotong Singa, yang oleh masyarakat setempat disebut juga sebagai "Sisingaan". Pengertian nama Gotong Singa secara sepintas saja sudah dapat dimengerti, yaitu mengandung arti kata kerja gotong (usung) dengan benda yang digotongnya berupa binatang singa. Adapun sisingaan adalah suatu kata yang mengandung arti menyerupai binatang singa. Dalam hal ini benda yang menyerupai singa (boneka) yang diusung oleh para pemain dengan melakukan gerakan-gerakan yang atraktif. Nama sisingaan sekarang sudah banyak sebutannya, ada yang menyebutnya permainan Gotong Singa, Singa Ungkleuk, Odong-Odong Singa Depok, dan sebagainya.

3.4.2 Sejarah Singkat

Kesenian sisingaan adalah kesenian khas daerah Kabupaten Subang yang makin dikenal dan menyebar, bukan hanya di Kabupaten Subang saja melainkan ke kabupaten-kabupaten lain di Jawa Barat, luar Jawa Barat, bahkan sampai ke luar negeri. Sampai sekarang belum dapat dipastikan dari kampung atau desa mana asalnya, sebab pada dasarnya pertumbuhannya hampir menyebar di beberapa kecamatan secara serempak. Akan tetapi ada beberapa tokoh kesenian yang berani menyatakan bahwa asal-usul permainan sisingaan adalah dari daerah Ciherang, yaitu kira-kira 5 km dari Kota Subang.

Ciherang merupakan daerah Kademangan pada tahun 1860. Menurut sejarahnya pada tahun 1840 – 1964 Kabupaten Subang pernah menjadi ajang tuan tanah (P & T Lands PT) kulit putih yakni Belanda dan Inggris. Pada waktu itu seolah-olah Subang menjadi daerah pemerintahan ganda, karena secara politis dikuasai oleh Belanda, tetapi ekonomi berada di bawah pengaruh pengusaha P & T Lands. Kedua bangsa ini bagi masyarakat Subang sama mendatangkan penderitaan dan kemelaratan. Berdasarkan kondisi masyarakatnya pada waktu itu, kesenian Sisingaan lahir sebagai suatu ungkapan perasaan dari masyarakat terhadap para penguasa waktu itu. Kedua kekuasaan (Belanda

dan Inggris) dilambangkan sebagai Singa, sebab kedua negara tersebut memiliki simbol binatang singa. Sehingga dalam permainan sisingaan selalu ditampilkan dua ekor singa.

3.4.3 Jalannya Permainan

Permainan Sisingaan merupakan suatu campuran kesenian antara seni olah gerak, dan seni suara. Pada saat akan dimulainya permainan ini, pemimpin permainan memberikan kata sambutan, kemudian Sisingaan ditunggangi oleh anak yang akan dikhitan. Kemudian alat-alat tabuhan mulai dibunyikan, dengan membawakan lagu-lagu yang berirama dinamis. Melalui seorang pemimpin yang mengatur seluruh gerakan dan jalannya permainan atraksi ini, setiap singa digotong oleh 4 orang membentuk 1 kelompok, mereka mengikuti aba-aba untuk mulai membuat formasi di dekat sisingaan yang akan digotong. Kemudian mereka melakukan gerak tarian secara masal, setiap gerakannya dilakukan secara bersama-sama serempak dan kompak. Kemudian mulai mereka melakukan gerakan akrobatik mengangkat sisingaan, meletakkan di atas pundak sambil terus melakukan gerakan-gerakan atraktif.

Dalam melakukan gerakan sewaktu menggotong sisingaan ini, setiap kelompok mempunyai gaya dan atraksi tersendiri, dan merupakan daya tariknya permainan Sisingaan. Para pengusung ini melakukan berbagai gerakan yang cukup mendebarkan, setiap gerak merupakan suatu gerak akrobatik yang menandakan daya tahan dan kekuatan serta kesiapan para pengusungnya. Jika terdapat suatu gerakan yang salah dari salah seorang pengusungnya, maka dapat dipastikan sisingaan akan terjatuh dan si anak yang duduk di atasnya akan jatuh dan bisa cedera.

Demikian seterusnya mereka melakukan gerakan-gerakan, atraksi-atraksi, akrobatik, lebur dalam suatu unsur tarian, diiringi berbagai macam lagu yang pada akhir pertunjukan mereka menurunkan usungannya dengan suatu gerakan yang kompak dalam suatu gerak tarian.

Dalam permainan ini setiap satu kali main terdapat 2 usungan (dua singa) jadi terdiri atas 8 orang penggotong, ditambah dengan para pemain lain yaitu para penabuh gamelan (nayaga), satu orang pemberi aba-aba, dan beberapa orang pembantu. Lagu-lagu yang dibawakan

dalam mengiringi tarian dan gerak para penggotong, adalah lagu Kembang Gadung, Kidung, Kangsring, Kembang Beureum, Buah Kawung, Gondang, Renggong Petit, Sesenggehan, Badudud, Tunggul kawung, Samping butut, Sireum beureum, dan lain-lain. Tarian yang mereka sebut Rengkak Igel, adalah Ketuk tilu atau Doger yang sekarang berkembang dengan adanya gerakan pencak silat. Adapun gerak igeul pencak silat ini terdiri atas igel Ngayun Golempang, Jurus, Kuda-kuda, Mincid dan Padungdung. Igel dalam ketuk tilu disebut igel Ewang, Depok, Mincid, Solor, Sesenggehan, dan Genyong. Pakaian yang dikenakan para pemain, adalah Salontreng Pangsi, Iket Barangbang Semplak dan menggunakan alas kaki Tarumpah atau Salompak.

Permainan Sisingaan ini biasanya dipertunjukkan pada waktu akan melakukan upacara khitanan (sunatan). Seorang anak laki-laki yang akan dikhitan sebelumnya diarak keliling kampung atau desa dengan menunggang sisingaan. Setelah itu pada keesokan harinya barulah dilakukan khitanan. Di samping itu permainan Sisingaan ini juga dilaksanakan pada saat menghibur dalam suatu pesta atau hajatan. Jadi, tidaklah harus selalu dalam rangka memeriahkan acara khitanan. Permainan seni Sisingaan ini juga berkaitan dengan hari perayaan yang berkaitan dengan perayaan masyarakat, yaitu pada acara hiburan memeriahkan suatu hari besar masyarakat. Dalam hal ini suatu kegiatan upacara/acara yang diselenggarakan oleh pemerintah, baik mulai tingkat desa, kecamatan sampai dengan tingkat kabupaten. Misalnya dalam rangka acara hari jadi desa, hari jadi kecamatan, kabupaten, atau dalam rangka pelantikan kepala desa atau acara-acara resmi lainnya.

3.4.4 Alat-alat yang Digunakan

Permainan Sisingaan sesuai dengan namanya, alat atau perlengkapan yang utama adalah sebuah usungan boneka seekor binatang singa. Setiap kali pertunjukan selalu kembar yaitu terdiri atas dua sisingaan atau empat sisingaan. Rangka sisingaan terbuat dari kayu dan bambu, demikian juga kepalanya. Kemudian dibungkus dengan kain serta diberi tempat duduk di atas punggungnya. Ekornya dibuat sedemikian rupa sehingga lentur dan dapat bergerak-gerak. Untuk kepalanya dibuat sedemikian rupa sehingga menyerupai seekor singa yang galak, dengan

bulu terbuat dari benang rafia. Pada jaman dahulu sisingaan ini terbuat dari kayu dengan bulu dari Kembang (bunga) Kaso dan biasanya sisingaan ini dibuat secara *dadakan* pada waktu akan diadakan pertunjukan saja. Jadi, pada jaman dahulu sisingaan ini tidak bersifat permanen, tetapi hanya sekali digunakan kemudian dibuang, dan saat akan dilakukan pertunjukan lagi baru membuat lagi. Akan tetapi sekarang sudah tidak demikian, sebuah gotongan sisingaan dapat digunakan setiap saat.

Selain alat utamanya berupa usungan sisingaan, juga alat keseniannya berupa seperangkat gamelan atau tabuhan yang terdiri atas seperangkat angklung yang sekarang diganti dengan peralatan kesenian Pencak Silat, yaitu 2 buah gendang besar (kendang indung + kendang anak); 1 buah terompet, 3 buah ketuk, 1 buah kentrung (kulanter), 1 buah gong kecil, dan 1 buah kecrek. Para pelakunya terutama para penggotong sisingaan biasanya mengenakan pakaian seragam dengan maksud menonjolkan keserasian penampilan terutama dalam hal gerak. Dalam perkembangannya sekarang pada suatu penampilan dimodifikasi oleh alat-alat modern, seperti menggunakan pengeras suara.

3.4.5 Pelaku-pelaku Permainan

Dalam permainan Sisingaan tidak dapat dilakukan oleh sembarangan orang. Hal ini dikarenakan permainan ini merupakan suatu atraksi kelompok dalam arti Gerak Kolektip, sehingga diperlukan suatu rasa kebersamaan, rasa kepercayaan, tanggung jawab terhadap kelompoknya. Di samping itu perlu suatu keterampilan khusus dan kekuatan ekstra dalam melakukan setiap gerakan. Dengan demikian maka setiap kelompok pemain Sisingaan harus sudah merupakan tim yang solid, sehingga sulit untuk mengganti salah seorang pemain.

Akan tetapi secara sosial para pelaku permainan Sisingaan tidak terdapat batasan. Dalam arti bahwa siapa saja boleh menjadi pemain tanpa melihat status sosial mereka. Dalam hal ini terbukti dari adanya para pemain Sisingaan yang memiliki perbedaan status ekonomi, sosial, dan profesi, mulai dari para penarik becak, buruh tani dan petani, pedagang, karyawan dan lain-lainnya,

Demikian juga dengan para pendukung permainan, khususnya para nayaga berasal dari berbagai profesi. Akan tetapi keterampilan mereka dalam permainan Sisingaan adalah sebagai seniman karawitan. Sehingga mereka mampu memainkan alat musik dengan baik yang disesuaikan dengan gerakan-gerakan para pengusung sisingaan. Adapun penunggang sisingaannya adalah seorang anak yang akan dikhitan atau seorang tokoh yang dihormati. Dengan demikian maka permainan Sisingaan dilaksanakan pada acara yang disebut *Ngabengkong*, yang berasal dari kata "Bengkong" atau Dukun Sunat atau Dukun Khitan.

3.4.6 Nilai Budaya dalam Permainan Sisingaan

Dalam permainan sisingaan terkandung nilai budaya masyarakat yang menjadi dasar terwujudnya permainan tersebut. Adapun nilai-nilai tersebut terdiri atas nilai seni, pandangan hidup, ajaran-ajaran hidup dan lain-lain.

1. *Nilai Seni*

Sisingaan adalah sebuah karya yang didukung unsur seni setidaknya tiga unsur seni yang menyatu secara utuh, yaitu seni rupa atau bentuk, seni musik atau karawitan, dan seni gerak atau tari. Dari ketiga unsur tersebut satu sama lain saling mengisi dan melengkapi, sehingga merupakan kerja bersama (kolektif).

Adapun yang dimaksud dengan kerja bersama adalah suatu kerja sama antara penggarap karawitan (musik) dan penggarap gerak tari (pengusung sisingaan), serta kerja sama antara para penari itu sendiri. Karawitan sebagai pemberi irama dan pengiring (mirig, Sd.) gerakan tari dan penggarap tari mengikuti irama karawitan. Di sini terpadu suatu gerak bentuk kerja sama yang harmonis (layeut, Sd.), satu sama lain saling memberi dan mengisi.

Seni rupa dalam permainan Sisingaan adalah bentuk atau ujud sisingaan itu sendiri sebagai bobotnya. Sisingaan adalah sebuah patung yang berfungsi sebagai isi usungan atau tandu yang dalam istilah Sunda disebut "Jampana", dibuat dan ditata sedemikian rupa sehingga menyerupai singa. Pada mulanya sisingaan dibuat dari bambu yang dianyam,

dibentuk sebagai badan singa dan dibungkus oleh kain karung. Sedangkan kepalanya dibuat dari kayu, matanya terbuat dari pecahan kaca cermin yang bulan dan *omyok* (rumbai) terbuat dari tangkai bunga Kaso.

2. *Nilai Simbolik*

Sejak awalnya perwujudan sisingaan memiliki suatu ide tertentu. Dalam hal ini wujud sisingaan memiliki suatu tendensi lain. Sisingaan sebagai suatu simbol yang mengekspresikan kekuatan dan kekuasaan dengan wajah angkuh, sorot mata tajam menghunjam dengan kukunya yang tajam mencengkeram, Sisingaan melambangkan kekuatan dan kekuasaan yang mencengkeram peri kehidupan rakyat pada waktu itu. Singa sebagai simbol kekuasaan dan kekuatan bangsa Eropa (Inggris dan Belanda).

Dalam setiap pertunjukan, permainan Sisingaan harus selalu kembar atau dipasang (dua sisingaan), hal ini menurut para seniman sisingaan sebagai suatu lambang kekuasaan Hindia Belanda dan Inggris. Hal ini dapat diterima karena pada tahun 1840 Wilayah Kabupaten Subang dikuasai oleh Belanda secara politis, sedangkan secara ekonomis dikuasai oleh Inggris sebagai pengusaha (P & Land PT).

3. *Gambaran Kehidupan*

Sebagai suatu permainan yang memiliki unsur seni yang tinggi, Sisingaan merupakan suatu tindakan atau gerakan yang berperlambang (Symbolic Action) terhadap peri kehidupan masyarakat. Wujud sisingaan melambangkan kekuasaan dan kekuatan yang mencengkeram peri kehidupan masyarakat Subang. Bunyi karawitan dengan keadaan waditra yang sangat sederhana dengan irama yang mantap dan keras melambangkan tuntutan yang keras yang harus diikuti dan dilaksanakan oleh masyarakat Subang dalam kehidupannya. Tari yang kompak dari para pengusung melambangkan masyarakat Subang yang memikul beban yang berat secara kolektif menggalang persatuan, sehingga beban tersebut dapat dijalannya dengan kekuatan kolektif tersebut. Dalam filsafat Sunda, para pengusung yang melakukan gerak tari atraktif

melambangkan sebagai "Ngigelan Hirup Jeung Kahirupan". Artinya berusaha mengikuti irama peri kehidupan dan kehidupan. Adapun anak yang disunat yang duduk di atas sisingaan melambangkan generasi yang akan datang yang diharapkan dapat menguasai kekuatan dan kekuasaan dari hidup dan kehidupan dalam masyarakatnya.

3.4.7 Keterampilan Khusus

Sebagai suatu permainan yang menonjolkan atraksi kekuatan dan ketangkasan gerak tubuh, dapatlah dikatakan sebagai suatu atraksi olah tubuh. Dengan ini maka Sisingaan merupakan suatu permainan yang memiliki nilai seni yang membutuhkan keterampilan khusus dari para pelakunya. Adapun keterampilan khusus tersebut, bagi para pengusung khususnya, adalah ketangkasan melakukan gerakan dengan membawa beban berat secara bersama-sama. Sesuai dengan gerakan-gerakannya maka keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap peserta adalah dasar gerakan pencak silat atau olah raga bela diri tradisional. Dengan seringnya melakukan latihan maka para pemain diharapkan dapat melakukan suatu gerakan akrobatik yang atraktif dan sulit namun lentur sehingga dapat dilakukan dan disesuaikan dengan irama pengiring.

Dengan demikian maka bagi seseorang yang tidak memiliki keterampilan tersebut tidak akan mudah melakukan gerakan-gerakan atraktif sehingga dapat membahayakan bagi si penunggang sisingaan. Sedangkan salah satu yang paling tabu dalam permainan sisingaan adalah terjatuhnya si penunggang sisingaan, dalam hal ini si anak pengantin sunat. Keterampilan khusus lainnya adalah bagi para pendukung permainan atraksi sisingaan, yaitu para nayaga harus memiliki keterampilan dalam memainkan alat musik dan menguasai setiap lagu.

3.4.8 Persebaran dan Perkembangan

Persebaran dan perkembangan permainan sisingaan sampai dengan sekarang sudah cukup luas. Dalam arti bahwa permainan Sisingaan sudah mengalami penambahan dan modifikasi dalam pementasannya. Sekarang ini permainan Sisingaan dikenal dan dikerjakan tidak hanya terbatas di Kabupaten Subang dan sekitarnya saja, akan tetapi sudah

mencapai ke berbagai wilayah dan bahkan ke luar Jawa. Seperti misalnya di Kabupaten Cirebon, Sumedang, Purwakarta, Karawang, sampai ke Kabupaten Serang sudah memiliki perkumpulan permainan kesenian Sisingaan. Adapun di Kabupaten Subang sendiri sudah memiliki 160 kelompok yang tercatat pada instansi pemerintah yang terkait di Kabupaten Subang.

Dalam hal perkembangannya, permainan Sisingaan sudah banyak mengalami penambahan. Seperti misalnya dalam hal gerak tari sudah banyak dimasuki unsur-unsur tarian baru dan modern, yaitu tarian Jaipongan dan gerakan-gerakan senam. Di samping itu atraksi akrobat dan senam lebih banyak ditonjolkan sebagai suatu gerakan atraktif yang sangat disukai oleh para penonton. Dalam suatu pertunjukan Sisingaan sudah dimasuki oleh alat-alat modern, seperti peralatan elektronik dan pengeras suara. Selain itu sisingaan yang sekarang sudah menggunakan bahan-bahan modern, seperti misalnya pembungkus rangka atau badan singa yang tadinya menggunakan karung goni diganti dengan kain yang berwarna menarik. Omyok atau rambut singa yang asalnya terbuat dari tangkai kembang kaso sudah diganti dengan tali rafia yang banyak dijual. Dengan demikian maka terjadi suatu pergeseran nilai dalam hal permainan sisingaan, yaitu dari yang bersifat sesaat menjadi permanen. Karena pada waktu dulu sisingaan dibuat hanya untuk satu kali pertunjukan saja sehingga dibuat pada saat akan diadakan pertunjukan, menjadi yang bersifat permanen yaitu bisa digunakan dan disimpan untuk sewaktu-waktu digunakan lagi jika ada pertunjukan lagi.

3.4.9 Tanggapan Masyarakat

Tidak hanya masyarakat di sekitar Kabupaten Subang saja yang memiliki sikap antusias terhadap permainan sisingaan, bahkan masyarakat yang berada di hampir seluruh Jawa Barat sudah menyukai dan menganggap permainan Sisingaan sebagai salah satu atraksi yang menarik. Hal ini terlihat dari banyaknya permintaan untuk main dari masyarakat di luar Kabupaten Subang. Untuk masyarakat di sekitar Kabupaten Subang sendiri, permainan Sisingaan merupakan suatu kebanggaan mereka. Di samping itu permainan Sisingaan memiliki suatu status

tertentu bagi para penanggapnya dalam suatu acara hajatan.

Walaupun banyak permainan atau kesenian lainnya yang biasa dipertunjukkan dalam suatu acara hajatan, sisingaan tetap sebagai suatu atraksi yang digemari oleh seluruh lapisan masyarakat Subang. Hal ini digambarkan, bahwa apabila diadakan arak-arakan dari sisingaan dipertunjukkan dengan melewati sebuah kampung, maka para penduduk di sekitarnya akan berlarian keluar rumah untuk menyaksikannya, ini menandakan mereka sangat gemarnya terhadap sisingaan, sehingga konon seorang ibu rumah tangga yang sedang mengolah nasi untuk dihidangkan (ngakeul, Sd.) berhenti dahulu untuk melihat atraksi arak-arakan sisingaan. Khususnya anak-anak dan pemuda secara tidak disadarinya turut menari-nari.

Demikian besarnya perhatian masyarakat terhadap Sisingaan, maka hampir dalam setiap minggu khususnya pada bulan-bulan hajatan setelah panen, selalu saja terlihat adanya permainan Sisingaan. Di samping itu pertumbuhan kesenian dan permainan Sisingaan semakin besar. Perkembangannya dapat terlihat dengan semakin banyaknya kelompok-kelompok yang tergabung dalam lingkung seni Sisingaan di seluruh Kabupaten Subang. Berdasarkan catatan dari kepala seksi kebudayaan Kabupaten Subang, tercatat sebanyak 107 kelompok perkumpulan Sisingaan yang tersebar di seluruh Kabupaten Subang. Masyarakat penggemar permainan Sisingaan ini yang berada di luar Kabupaten Subang sudah banyak mendirikan perkumpulan sendiri, seperti halnya di Kabupaten Pandeglang, Cirebon, Sumedang, dan lain-lain.

Sebagai suatu atraksi kesenian, permainan rakyat Sisingaan ini sudah tentu memiliki nilai hiburan yang tinggi. Dengan demikian maka permainan Sisingaan, banyak dipentaskan di luar daerah Subang bahkan sering di luar Pulau Jawa seperti di Sumatra dan bahkan pernah dipentaskan di luar negeri. Demikian pesatnya perkembangan permainan ini, sehingga dapat merebut hati masyarakat penduduknya dan menimbulkan suatu persaingan dalam kualitas gerak atraksinya. Di samping itu untuk mengikuti perkembangan, setiap group berusaha menambah unsur-unsur baru untuk menarik para penggemarnya. Akan tetapi dasar-dasar pokok dan aturan-aturannya (pakem) tetap harus dipatuhi oleh setiap pemain atau kelompok perkumpulan.

3.4.10 Aspek Lain dalam Permainan Sisingaan

Sebagai suatu permainan yang berasal dari suatu unsur budaya masyarakat pendukungnya, maka tidak dapat terlepas dari aspek-aspek lain yang terkandung dalam budaya mereka. Secara umum aspek-aspek yang terkandung dalam permainan Sisingaan, adalah aspek sosial, edukatif, dan tradisi.

1. *Aspek Sosial*

Sisingaan sebagai suatu atraksi permainan yang mengandalkan keharmonisan gerak dan musik dilakukan secara berkelompok. Keharmonisan dan kekompakan gerak di antara para pelaku itu merupakan suatu kerjasama sosial di antara mereka. Tanpa adanya unsur sosial di antara mereka ini, maka kekompakan dan keharmonisan gerak mereka tidak akan tercipta. Dalam koordinasi gerak kelompok tersebut tidak ada salah satu atau seorang yang merasa atau dianggap lebih. Mereka adalah sebagai suatu kesatuan yang utuh untuk melakukan gerak. Apabila ini tidak tercipta maka gerakan-gerakan yang timbul akan membahayakan bagi orang yang berada di atas sisingaan, yaitu anak pengantin sunat akan terjatuh dan cedera.

Aspek sosial lainnya adalah di antara para pelaku permainan dengan para penonton. Dalam suatu pertunjukan antara pemain dengan penonton terjadi suatu interaksi langsung dalam ujud kegembiraan. Hal ini terjadi dalam komunikasi langsung di antara mereka, di mana penonton dapat mengikuti gerak-gerak para pemain dalam suatu tarian. Biasanya apabila suara musik melagukan sebuah lagu kesenangan seorang penonton, maka penonton itu akan merasa kegirangan kemudian turut menari sebisanya. Kemudian terjadi juga adanya penonton yang meminta para pemain untuk melakukan suatu gerakan yang diinginkan, misalnya gerakan-gerakan akrobatik seperti *melak* gerakan yang dilakukan pada posisi kepala di bawah dengan tidak melepaskan usungannya (*sisingaannya*).

Dilihat dari gerakan dan irama lagunya, maka permainan ini menggambarkan masyarakat pendukungnya adalah suatu masyarakat yang dinamis dan gembira dalam menjalani kehidupannya. Walaupun harus

memikul beban yang cukup berat mereka masih dapat melakukan gerakan-gerakan yang cukup menegangkan dengan ketangguhan, ketabahan, keuletan, dan kegembiraan yang terpancar dari wajahnya. Di samping itu dapat menggambarkan pula suatu kerjasama sosial dalam menanggung beban yang sama secara sadar dan penuh tanggung jawab. Apabila kerjasama dan tanggung jawab ini tidak ada, maka mereka akan menerima akibatnya secara bersama-sama.

Dalam hubungannya dengan aspek sosial ini, permainan Sisingaan jelas merupakan bagian dari kehidupan sosial mereka. Bila seseorang yang mengadakan acara hiburan sisingaan ini, maka dapat dikatakan mereka dapat merasakan sebagai masyarakat golongan kelas atas dalam kehidupannya. Demikian pula sebaliknya dalam suatu acara pesta khitanan tanpa ada atraksi Sisingaan masyarakat kurang menghargainya. Hal ini terjadi terutama pada masyarakat Subang di sebelah utara dan sekitarnya.

2. *Aspek Edukatif*

Sesuai dengan dasar filosofisnya, permainan Sisingaan merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan kehidupan orang tua kepada anaknya. Adapun pesan tersebut adalah gambaran dari kehidupan yang diwujudkan dalam suatu permainan Sisingaan, hal ini seperti telah disebutkan sebelumnya bahwa permainan sisingaan merupakan suatu gerakan atau tindakan-tindakan yang berperambang (symbolic action). Dengan demikian maka unsur pendidikan bagi generasi penerus merupakan bagian dari permainan ini. Unsur edukatif lain dalam permainan ini adalah penanaman rasa kerjasama pada setiap individu pemain. Hal ini karena seperti telah disebutkan merupakan suatu permainan kelompok. Secara tidak langsung menanamkan rasa disiplin, tanggung jawab yang dilandasi oleh rasa setia kawan dan kebersamaan, setiap gerakan dapat dilakukan dan terwujud secara gotong royong. Dengan demikian secara mental para pemain dididik dan dilatih dalam melakukan setiap pekerjaan secara bersama-sama tanpa menonjolkan keunggulan pribadi, serta rasa tanggung jawab dan disiplin yang tinggi.

Unsur pendidikan ini pada dasarnya adalah pembentukan kepribadian dengan cara melakukan sesuatu (learning by doing), sehingga mereka

akan terbentuk sebagai manusia yang tangguh dalam mengarungi kehidupan di tengah-tengah lingkungan masyarakatnya. Diharapkan para pemain sisingaan adalah individu-individu yang memiliki sikap sosial yang tinggi, sehingga pada gilirannya akan menciptakan rasa kesetiakawanan sosial di antara mereka yang tinggi pula. Dengan demikian maka sikap-sikap seperti ini akan terwujud dalam kehidupan sosial masyarakat pendukungnya.

3. *Aspek Tradisi*

Permainan Sisingaan seperti telah disebutkan sebelumnya adalah suatu permainan tradisional. Dalam arti bahwa sudah dilakukan dari beberapa generasi sebelumnya secara turun-temurun di tengah-tengah masyarakat pendukungnya. Bagi masyarakat Subang apabila dalam suatu acara syukuran khitanan anak, permainan ini sudah terbiasa mewarnai acara tersebut. Secara tidak disadari oleh mereka dalam setiap khitanan harus dilengkapi dengan permainan Sisingaan, sehingga acara khitanan ini yang bersatu dengan permainan Sisingaan disebut "Ngabengkong".

Dengan demikian maka permainan Sisingaan sudah tidak sekedar aspek hiburan saja dalam suatu upacara selamatan khitanan, akan tetapi sudah merupakan suatu bagian dari kegiatan upacara khitanan atau Ngabengkong. Dengan demikian seorang anak yang akan disunat/dikhitan, satu hari sebelumnya harus diarak keliling desa atau kampung dengan sisingaan. Jadi permainan Sisingaan di samping sebagai permainan sosial (social games) yang mementingkan unsur hiburan dan memperluas pergaulan, juga sebagai permainan bimbingan (games of chances dan games of strategy) yang menuntut keterampilan jasmani, kecerdasan serta bimbingan pada anggota masyarakat yang lebih muda agar mereka siap untuk melakukan peranan sebagai anggota masyarakat yang bertanggung jawab di kemudian hari.

3.4.11 Penutup

Sebagai permainan kelompok yang mengandalkan keserasian gerak dan ketangkasan, sisingaan menuntut suatu bekal keterampilan yang

kuat. Keterampilan, ketangkasan, dan kekuatan bagi para pemain khususnya penggotong sisingaan harus dilakukan dengan cara latihan yang rutin. Bagi suatu kelompok permainan seperti telah kita ketahui pada saat ini sudah terdapat banyak kelompok permainan Sisingaan maka sudah mempunyai jadwal latihan yang tetap serta suatu keorganisasian yang baik. Setiap kelompok terdiri atas seorang tokoh yang sekaligus menjadi pemimpin kelompoknya. Akan tetapi sebagaimana lazimnya suatu organisasi memiliki kepengurusan seperti sekretaris, penasihat, bendahara dan bagian-bagian lainnya, sedangkan dalam kelompok kesenian ini tidaklah demikian., Kepengurusan organisasi dilakukan masih cukup sederhana saja, dalam arti kurang profesional. Hal ini dikarenakan peranan seorang tokoh sisingaan yang memimpin groupnya terasa sangat dominan dalam mengelola kelompok seninya. Akan tetapi walaupun demikian sebagai suatu permainan rakyat tradisional yang memiliki nilai hiburan bagi masyarakat pendukungnya, terdapat berbagai aturan-aturan dan norma-norma tertentu dalam mengelola groupnya pada setiap penampilannya. Adapun aturan dan norma-norma dalam pengelolaan ini berdasarkan pada azas kekeluargaan.

Para pemain Sisingaan seperti telah disebutkan terdiri dari orang-orang yang memiliki latar belakang ekonomi dan profesi berbeda, yaitu dalam arti bahwa mereka terdiri dari para petani, pedagang, tukang dan sebagainya. Akan tetapi mereka memiliki dasar seni yang cukup tinggi terutama seni gerak tarian dasar dan gerakan pencak silat. Dalam penguasaan gerak ini mereka melatih diri secara berkelompok, gerak-gerak dasar seperti mincid, jalak pengkor dan lainnya yang merupakan dasar tari Sunda. Sedangkan untuk gerak pencak silat adalah jurus Suliwa, Jeblagan, Kelid dan lain sebagainya. Dalam setiap latihan gerak selalu menggunakan beban sebagai simulasi, agar supaya tidak kaku dalam permainan sebenarnya, dan sebagai upaya dalam melatih ketahanan fisik.

3.5 PERMAINAN REBUTAN DI KECAMATAN PASIRJAMBU, BANDUNG

Berdasarkan nama permainannya yaitu "Rebutan", sudah dapat digambarkan adanya suatu perlombaan dalam memperebutkan sesuatu.

Sesuatu yang diperebutkan dengan cara melakukan suatu tantangan yang menuntut keterampilan si peserta.

3.5.1 Pelaku Permainan

Dalam permainan ini pelaku atau peserta biasanya tidak dibatasi secara umur. Akan tetapi karena menuntut suatu ketangkasan dan keterampilan, maka para pesertanya biasanya kaum laki-laki dari usia anak-anak remaja sampai usia tua. Pada prinsipnya peserta permainan ini adalah siapa saja, asalkan memiliki keterampilan dalam mencapai target sasaran. Adapun keterampilan yang sangat diperlukan dalam permainan ini, adalah ketangkasan memanjat batang pohon yang cukup tinggi, yaitu kira-kira 5 sampai dengan 8 m. Dengan demikian para pelakunya adalah kaum laki-laki saja.

3.5.2 Alat yang Digunakan

Perlengkapan yang dibutuhkan untuk permainan Rebutan adalah sebuah batang pohon pinang atau bambu. Penggunaan Bambu untuk batang utama disebabkan kesulitannya untuk mendapatkan batang pohon pinang sekarang ini, apalagi untuk daerah perkotaan. Batang pohon Pinang ini dibuang kulitnya sampai halus dan licin, kemudian bagian atasnya dibuat sebuah atau lebih lingkaran dari bilah bambu untuk menggantungkan berbagai macam benda sebagai hadiah/sasaran rebutan. Batang pohon yang tingginya 5 sampai dengan 8 meter ini setelah dibuang bagian kulit luarnya, diberi lemak atau minyak supaya lebih licin lagi. Saat sekarang ini karena susahny dan mahalny dalam menggunakan lemak/minyak, maka diganti dengan menggunakan oli atau stempet. Setelah itu batang pohon tersebut yang telah dilengkapi dengan barang-barang yang akan diperebutkan dipasang (ditancapkan) di lapangan yang kira-kira dapat menampung banyak penonton.

Pemakaian pelicin pada batang pohon ini dimaksudkan agar para peserta tidak mudah untuk memanjatnya karena licin. Di sinilah bagian yang paling menarik sebagai suatu atraksi tontonan masyarakat, karena para pemanjat itu akan susah untuk mencapai puncak dan meraih benda-

benda hadiah. Mereka akan memperlihatkan gerakan-gerakan lucu karena licinnya batang yang dipanjatnya.

3.5.3 Jalannya Permainan

Dalam pelaksanaan permainannya biasanya pada waktu memperingati perayaan hari-hari besar, seperti misalnya dalam rangka memperingati hari kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus. Para peserta biasanya dibagi menjadi beberapa kelompok/per-group, hal ini sesuai dengan banyaknya jumlah peserta. Di samping itu apabila terdapat peserta dari berbagai kelompok umur, maka panitia akan membedakan pesertanya berdasarkan kelompok umur. Misalnya apabila pesertanya terdapat anak-anak, pemuda dan orang dewasa/tua, mereka dapat dibagi kelompok berdasarkan usia atau disatukan (dicampur). Dalam hal ini tidak terdapat aturan yang baku.

Masing-masing kelompok tersebut terdiri atas beberapa orang, biasanya 4 sampai 6 orang atau lebih bergantung jumlah pesertanya. Mereka masing-masing kelompok tersebut diberi kesempatan dalam waktu yang sama untuk melakukan pemanjatan, setelah itu sesuai dengan waktu yang diberikan akan digantikan oleh kelompok berikutnya. Akan tetapi apabila jumlah pesertanya hanya beberapa orang saja yang kira-kira hanya satu kelompok saja maka mereka diberikan kebebasan waktu untuk melakukan pemanjatan.

Dalam hal jalannya permainan ini pada awalnya sesuai dengan namanya tidak terdapat aturan seperti tersebut di atas, para peserta diberikan kebebasan untuk saling berebut memanjat dan meraih hadiah yang digantungkan di atasnya. Cara seperti ini merupakan cara yang paling menarik sebagai suatu atraksi tontonan. Akan tetapi cara ini merupakan cara yang sangat sulit, sehingga akhirnya mereka lebih baik membuat kerjasama di udara untuk dapat segera mencapai sasaran yang diinginkan. Adapun hasil dari benda-benda hadiah tersebut mereka bagikan sesuai dengan persetujuan kelompok.

3.5.4 Perkembangan dan Persebaran

Perkembangan dari permainan ini tidak jelas, seperti juga dalam

hal asal-usulnya yang tidak dapat ditelusuri. Hampir di seluruh wilayah Jawa Barat pada daerah-daerah di tingkat desa dan Rukun Kampung/Warga, pada saat merayakan hari kemerdekaan selalu mengadakan atraksi ketangkasan hiburan permainan Rebutan. Untuk daerah-daerah lain nama permainan ini berbeda-beda, misalnya ada yang mengatakan permainan ini dengan nama permainan "Panjat Pinang". Perkembangan permainan ini tidak terlalu banyak. Dalam arti hanya dari segi aturan permainannya yang mulai ditertibkan sebagai suatu atraksi hiburan yang memiliki nilai tontonan.

Perkembangan tersebut di atas, misalnya dalam hal pembagian peserta berdasarkan kelompok atau group. Sedangkan kelompok atau group tersebut hanya didasarkan kepada kelompok usia dan jumlah peserta. Pembagian peserta ke dalam kelompok usia dilakukan hanyalah untuk menambah kesemarakkan suasana saja.

Dalam hal persebarannya, permainan ini sudah sulit dilacak karena dalam kenyataannya permainan ini tersebar di seluruh wilayah Jawa Barat. Mulai di daerah perkotaan sampai ke daerah pedesaan dan biasanya hanya diadakan pada waktu perayaan 17 Agustus secara serentak di seluruh Indonesia.

3.5.5 Nilai-Nilai Budaya yang Terkandung dalam Permainan

Permainan Rebutan merupakan suatu atraksi hiburan yang timbul dari masyarakat sebagai suatu pelampiasan dari rasa kegembiraan masyarakat terhadap suatu gejala sosial. Dalam hal ini adalah memperingati hari kemerdekaan pada setiap tahun secara rutin. Sebagai suatu permainan yang timbul dari masyarakat, tidak terlepas dari adanya unsur-unsur budaya masyarakat yang bersangkutan. Adapun unsur-unsur budaya tersebut terwujud atau terkandung dalam permainan sebagai suatu nilai yang melandasinya. Adapun nilai-nilai tersebut adalah, nilai sosial, nilai gotong-royong, dan nilai-nilai yang mengarah kepada segi keterampilan dan ketangkasan.

1. *Nilai Sosial*

Sebagai suatu atraksi tontonan yang timbul dari masyarakat, maka

jelas merupakan suatu bentuk aspirasi masyarakat dalam mengisi kegiatan hiburan di antara mereka. Dengan demikian jelaslah bahwa dalam permainan tersebut memiliki nilai sosial. Di samping itu pelaksanaan dari kegiatan permainan ini adalah pada waktu-waktu tertentu saja, yaitu pada saat mengisi kegiatan-kegiatan sosial yang besar. Oleh karena itu nilai sosial yang terkandung dalam permainan ini, juga adalah andil masyarakat secara keseluruhan sejak persiapan sampai dengan saat pelaksanaannya.

Nilai sosial dalam permainan ini dilihat dari keterlibatan masyarakatnya. Mulai dari persiapan perlengkapannya seluruh masyarakat memiliki andil terutama untuk daerah pedesaan, misalnya pengadaan bahan-bahan sebagai sarana permainan, seperti untuk mendapatkan batang pohon pinang, bambu, dan hadiah-hadiah yang akan digantungkan pada ujung pohon atau batang pinang yang diperebutkan. Adapun jenis benda hadiah yang menjadi bahan rebutannya, merupakan hasil sumbangan masyarakat. Dalam hal ini jenisnya tidak ditentukan, sesuai dengan apa yang ada pada masyarakat yang akan disumbangkan dan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Di samping itu para peserta permainan yang turut berlomba tidak terlalu berorientasi kepada hadiahnya, akan tetapi lebih didasarkan kepada keikutsertaannya dalam memeriahkan suasana semata.

Akan tetapi sebagaimana keadaan masyarakat di mana pun yang tidak terlepas dari status sosial masyarakat, yang di dalamnya memiliki tingkat-tingkat sosial tertentu, dalam permainan ini juga hal tersebut tidak dapat dilepaskan. Dalam hal ini individu-individu yang merasa sebagai tokoh dalam masyarakatnya, menunjukkan status sosialnya sebagai seorang tokoh. Adapun caranya dengan memberikan sumbangan baik itu berupa barang untuk hadiah rebutan (yang dipasang di batang pinang), atau berupa uang untuk keperluan perlengkapan permainan lainnya. Biasanya lebih banyak dalam bentuk barang yang akan dipasang sebagai hadiah, karena dengan dipasangnya hadiah tersebut akan terlihat langsung oleh seluruh masyarakat yang menyaksikan jalannya permainan tersebut. Dengan demikian tidak jarang terjadi suatu persaingan untuk saling menunjukkan gengsi di antara mereka dengan menyumbangkan berbagai hadiah yang dianggap paling bagus atau mahal.

Dengan demikian nilai sosial yang terkandung dalam permainan ini, adalah dalam hal keterlibatan seluruh anggota masyarakat sesuai dengan kemampuan masing-masing. Maksudnya adalah keterlibatan warga masyarakat dalam panitia pelaksanaan, sebagai penyumbang untuk keperluan permainan, pengaturan jalannya permainan, dan sebagai pemain atau peserta. Adapun anggota masyarakat lainnya terlibat sebagai penonton saja, dapat terlibat secara langsung dengan permainan tersebut. langsung dengan permainan tersebut.

2. *Nilai Kegotongroyongan*

Sebagai suatu permainan kelompok tentunya memiliki unsur kerjasama di antara para pemain. Di samping itu tentunya sebagai sebuah permainan atau game memiliki nilai-nilai kompetitif. Nilai gotong royong terwujud dari adanya kerja sama kelompok antara pemain, mereka bahu-membahu untuk setahap demi setahap mencapai puncak. Biasanya tidak semua individu mencapai puncak, tetapi dari satu kelompok hanya satu atau dua orang saja yang mencapai puncak dan berhasil meraih hadiah yang bergantung di atasnya.

Pada masa lalu, dalam permainan ini tingkat persaingan sangat bebas. Dalam arti bahwa setiap pemain bersaing dengan yang lainnya untuk dapat mencapai puncak. Dengan demikian maka tingkat kesulitannya jauh lebih tinggi, sehingga jarang yang dapat berhasil mencapai puncak. Dengan tingkat kesulitan tersebut, akhirnya para peserta berunding untuk bekerja sama dalam mencapai apa yang mereka inginkan. Dengan cara kerja sama dan gotong royong ini maka semua hadiah dapat terkumpul dan mereka bagikan berdasarkan hasil kesepakatan di antara mereka. Jadi, apabila mereka bersifat individual atau lebih mementingkan sendiri, maka sulit untuk dapat berhasil mencapai puncak dan meraih hadiah. Akan tetapi bila mereka bekerja sama, walaupun tidak semua dapat mencapai puncak dan meraih hadiah, semua akan kebagian hadiah sesuai dengan hasil yang mereka dapat.

Sebagai suatu hiburan rakyat, permainan rebutan memiliki nilai gotong royong tidak dalam permainannya itu sendiri, akan tetapi dalam hal strategi dan taktik kemasyarakatannya sehingga unsur gotong royong seluruh warga terdapat di sini. Hal ini terlihat dari terselenggaranya

permainan ini sebagai suatu hasil usaha kerjasama seluruh warga masyarakat. Dengan kata lain permainan ini memiliki prinsip oleh masyarakat, dari masyarakat, dan untuk masyarakat. Jadi berdirinya sebuah Sarana Rebutan, merupakan lambang suatu gotong royong masyarakat dalam menciptakan kebersamaan yang kuat.

3. *Ketangkasan dan Keuletan*

Sebagai suatu dasar keterampilan dan ketangkasan khusus yang diperlukan dalam permainan Rebutan, adalah ketangkasan memanjat pohon yang ditunjang dengan keberanian yang luar biasa pada setiap peserta. Dalam pemanjatan tingkat kesulitannya berlipatganda, karena seluruh batang pohon tersebut dibuat sangat licin. Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa dalam permainan ini memiliki nilai ketangkasan cukup tinggi, secara tidak langsung memiliki unsur olah raga, karena hampir seluruh otot tubuh digunakan secara maksimal untuk mencapai puncak. Semua tenaga, dikuras dan mental pun harus cukup ulet serta tangguh.

Nilai keuletan dari setiap pemain juga diuji dalam permainan ini. Secara tidak disadari faktor keuletan pemain sangat menunjang keberhasilan dalam mencapai puncak dan mendapatkan hadiah. Keterampilan dan ketangkasan saja tidaklah cukup untuk dapat berhasil dalam permainan ini, akan tetapi sikap keuletan setiap peserta akan sangat menentukan. Keuletan menghadapi tantangan terwujud dari tingkat kesulitan untuk bisa memanjat walaupun usaha memanjat setinggi satu meter saja sudah sangat sulit. Karena benda yang dipanjatnya sangat licin, sehingga bagi mereka yang tidak memiliki keuletan dan kesabaran yang tinggi akan cepat putus asa dan frustrasi. Dengan demikian maka keuletan setiap pemain diuji dalam permainan ini.

3.5.6 Tanggapan Masyarakat

Berdasarkan kenyataan, sampai saat ini permainan Rebutan masih banyak dipertontonkan dalam setiap memperingati hari-hari besar, khususnya pada saat peringatan hari kemerdekaan Indonesia. Perhatian masyarakat terhadap pertunjukan permainan ini sangat besar, sehingga

dapat dikatakan masyarakat memiliki perhatian dan kesenangan dari pertunjukan permainan tersebut. Sebagai suatu permainan yang berasal dari masyarakat dan minat perhatian mereka masih besar, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini tidaklah mengkhawatirkan. Berarti masyarakat masih menyukai dan menganggap hiburan ini sebagai salah satu hiburan rakyat yang paling dominan dalam suatu pesta masyarakat.

Dalam kenyataannya tidak hanya di desa penelitian saja permainan ini masih sering dipertunjukkan. Akan tetapi hampir di seluruh wilayah Jawa Barat dalam setiap perayaan hari kemerdekaan selalu diadakan. Baik di daerah perkotaan maupun desa. Asal-usul permainan ini sulit ditelusuri, sebab hampir setiap masyarakat di manapun mengenal permainan ini. Oleh karena itu apabila ditanya sejak kapan permainan ini dikenal dan bagaimana serta dari mana asal mulanya, mereka tidak ada yang tahu. Namun demikian yang jelas permainan ini dari tahun ke tahun terus berkembang dan digemari oleh seluruh lapisan masyarakat di Jawa Barat. Di samping itu aturan-aturan dalam permainan ini terus diterapkan dan dikembangkan oleh masyarakat walaupun secara spontan. Dengan demikian permainan Rebutan merupakan suatu atraksi tontonan rakyat sudah mentradisi untuk dipertunjukkan pada setiap tahun dalam memperingati hari Kemerdekaan.

3.6 BENJANG DI KECAMATAN UJUNGBERUNG, BANDUNG

3.6.1 Nama Permainan

Kata Benjang sinonim dengan kata bujangan, karena permainan Benjang hanya dimainkan oleh anak-anak remaja bagi orang yang sudah lanjut usia bermain Benjang hanya bagi mereka yang mempunyai keberanian atau hobi.

Permainan tersebut sampai saat ini masih tetap dipelihara dan digemari terutama oleh generasi muda, karena bukan saja unsur benjangnya yang ditekuni tetapi kelengkapan lain yang menunjang permainan Benjang yaitu kesenian tradisional Sunda; ini disebabkan daerah Priangan pada zaman dahulu hanya terdapat dua bentuk seni bela diri yaitu silat

dan benjang. Permainan Benjang terdapat di daerah Ujungberung, Cibiru, Cijambe, Rancaekek dan Cileunyi.

3.6.2 Hubungan Pemain dengan Peristiwa Lain

Benjang adalah suatu bentuk permainan tradisional (rakyat) dan merupakan warisan leluhur penduduk Ujungberung.

Permainan Benjang mempunyai unsur keramat, maksudnya bila mengadakan pertunjukan pemimpin, anggota, pelaku maupun penonton yang ikut bermain harus menjalankan tatacara menurut ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan, yaitu: membaca do'a-do'a yang mengandung maksud meminta berkah atau keselamatan kepada yang berkuasa (Allah) maupun kepada leluhur mereka. Sesajen merupakan unsur penting dalam mengucapkan do'a-do'a sebagai tanda ikatan mereka dengan leluhur yang menciptakan permainan. Permainan benjang ini mempunyai dua unsur keagamaan dan kepercayaan yaitu unsur agama Islam dan unsur kepercayaan kepada para leluhur.

Unsur Islam dapat terlihat dengan adanya pembacaan do'a-do'a yang diambil dari ayat-ayat suci Al-Qur'an yang mengandung maksud untuk mendapatkan keselamatan dan bakti kepada Allah Subhanahu Wataala. Unsur kepercayaan dapat terlihat dengan adanya sesajen sebagai tanda ikatan dengan leluhur yang menciptakan permainan Benjang.

Kedua unsur di atas dilaksanakan secara bersamaan dengan maksud agar mereka selalu diberkahi keselamatan, baik dalam penyelenggaraan permainan maupun dalam acara lain yang biasa mereka laksanakan. Mereka masih percaya bahwa di samping alam semesta yang dihuni oleh manusia, juga oleh roh-roh halus leluhur yang apabila mereka abaikan akan mendapat celaka.

3.6.3 Latar Belakang Sosial Budaya

Ujungberung merupakan salah satu kecamatan yang ada di Kabupaten Bandung.

Permainan benjang mengandung beberapa unsur seni beladiri di antaranya silat.

Atas dasar uraian di atas dapat dilihat berbagai macam lapisan masyarakat yang terlibat di dalamnya baik yang berpendidikan formal maupun informal.

Keanggotaan, permainan Benjang merupakan keanggotaan melalui perguruan-perguruan Benjang dan ada pula yang melalui pelajaran olah raga di sekolah, sedangkan di luar sekolah anak-anak yang berminat dapat melalui tokoh benjang yang terdapat di desanya atau melalui grup-grup Benjang yang diorganisasikan oleh kepala kampung.

3.6.4 Sejarah Perkembangan Benjang

Benjang merupakan suatu bentuk permainan tradisional yang tergolong jenis pertunjukan rakyat. Permainan tersebut berkembang (hidup) di sekitar Kecamatan Ujungberung. Asal mulanya bertitik tolak dari pondok pesantren seni terbang, yaitu seni yang bernafaskan keagamaan (Islam). Adapun alat yang digunakan terdiri atas terbang indung, terbang anak dan kempring.

Dari pondok pesantren menyebar melalui pertunjukan di masyarakat dalam rangka memperingati upacara 40 hari kelahiran bayi, syukuran panen padi, maulid nabi, upacara khitanan, perkawinan dan hiburan lainnya. Permainan terbang dilengkapi pula kendang, bedug, terompet dan lagu Sunda; lagu dan instrumen dapat mengiringi gerak untuk dipertontonkan maka timbullah "DOGONG".

Dogong adalah suatu permainan saling mendorong dua lawan dengan mempergunakan alu (kayu alat penumbuk padi). Dari dogong berkembang menjadi "SEREDAN", yang mempunyai arti permainan saling mendesak tanpa alat, yang kalah dikeluarkan dari arena (lapangan). Kemudian dari seredan berubah menjadi Adu Mundur, ini masih saling mendesak untuk mendesak lawan dari dalam arena permainan tanpa alat, mendorong lawan dengan pundak, tidak diperkenankan menggunakan tangan. Oleh karena dalam permainan ini pelanggaran sering terjadi terutama bila pemain hampir terdesak ke luar arena. Dengan seringnya pelanggaran dilakukan maka permainan Adu Mundur diganti dengan permainan Adu Munding.

Permainan Benjang sebenarnya merupakan perkembangan dari "adu munding" yang lebih mengarah pada permainan gulat dengan

gerakan menghimpit lawan (piting) ditambah dengan unsur-unsur silat. Hubungan antara Adu Mundur dengan Adu Munding terletak dalam cara permainan yang dilakukan kedua permainan ini, yaitu saling mendesak dengan mempergunakan pundak masing-masing hingga ke luar dari batas arena yang telah ditentukan. Perbedaannya terletak, bahwa Adu Mundur suatu permainan saling mendesak ke luar arena dengan mempergunakan pundak juga menyeret lawannya ke luar, sedangkan pada Adu Munding tidak menyeret-menyeret lawan ke luar arena melainkan mendorong dengan cara membungkuk (merangkak), mendesak lawan dengan kepalanya seperti munding (kerbau) bertarung. Namun demikian gerakan Adu mundur, maupun Adu Munding tetap menjadi gaya seseorang dalam permainan Benjang.

Permainan Adu Munding dengan menggunakan kepala untuk mendesak lawan, dirasakan sangat berbahaya, sehingga sekarang gaya tersebut jarang dipakai dalam pertunjukan Benjang. Dalam perkembangan selanjutnya permainan Benjang sering dimainkan bersamaan dengan permainan lain yaitu Kuda Lumping.

Peserta permainan Benjang sampai saat ini baru dimainkan oleh kaum laki-laki terutama remaja (bujangan), tetapi bagi orang yang berusia lanjut pun diperbolehkan asal mempunyai keberanian dan hobi.

Jumlah anggota kelompok permainan Benjang berkisar antara 20 sampai 25 orang yang terdiri atas 1 orang pemimpin Benjang, 9 orang penabuh dan sisanya sebagai pemain. Inti dalam group benjang ini 15 orang yang terdiri atas 9 orang penabuh, 1 pemimpin, 4 pemain dan 1 wasit.

3.6.5 Alat Perlengkapan Pemain Benjang

Dalam pertunjukan Benjang selalu dipersiapkan secara matang, baik yang menyangkut pemain, alat-alat benjang maupun hal lain yang menunjang terhadap permainan. Permainan Benjang tidak begitu banyak mempergunakan peralatan, adapun yang digunakan antara lain:

- a. Sebuah kendang besar, yang digunakan sebagai pengatur irama pendukung gerak terutama gerak-gerak bantingan;
- b. Sebuah kulanter;

- c. Empat buah terbang, digunakan sebagai pengiring;
- d. Kecrek, yang digunakan sebagai pendukung getaran jiwa;
- e. Terompet, digunakan sebagai melodi;
- f. Sebuah bedug;
- g. Celana kotor dan kaus kutang, merupakan pakaian pemain (khusus berlaku dalam lingkungan Desa Pakemitan). Bila mengadakan pertunjukan di luar desa biasanya mempergunakan pakaian seragam seperti pakaian silat, misalnya untuk pemimpin, penabuh maupun pemain memakai baju kampret dan celana pangsi serta ikat kepala yang terbuat dari kain batik (pakai iket).
Warna seragam bergantung pada perkumpulan masing-masing misalnya ada yang berwarna kuning, merah, hijau, hitam dan lain-lain, hal tersebut agar mempermudah mengenal asal perkumpulan.

Menurut kebiasaan dalam persiapan permainan Benjang juga diperlukan sesajen yang lengkap, alat-alat tabuhan yang baik, kondisi para penabuh dan pemain Benjang yang sehat. Hal itu disebabkan pertunjukan Benjang dilakukan semacam pergulatan antara pemain sehingga kondisi badan yang sehat sangat diperlukan.

3.6.6 Jalannya Permainan

Sebelum pertunjukan dimulai terlebih dahulu syarat-syarat harus dipenuhi, di antaranya:

- a. Sesajen, yang terdiri atas:
Kelapa muda, telur ayam, beras, minyak kelapa, cerutu, air kopi dan rujak (pisang, kelapa, asem, gula merah).
Maksud dari sesajen tersebut yaitu agar para pemain mendapat keselamatan dan terhindar dari hal yang tidak diinginkan.
- b. Parukuyan (alat pembakar kemenyan) berbentuk seperti anglo dalam ukuran kecil yang terbuat dari tanah liat, diisi dengan arang yang telah dinyalakan untuk membakar kemenyan.

Setelah persyaratan di atas terpenuhi, lalu pemimpin Benjang duduk bersila dan membaca do'a-do'a atau mantra-mantra agar mendapatkan

keselamatan dari gangguan roh halus dan meminta berkah kepada leluhur agar dalam pertunjukan tersebut tidak terjadi hal yang merugikan para pemain Benjang maupun para penonton.

Selesai membacakan do'a-do'a atau mantra-mantra, barulah alat pengiring ditabuh tanda dimulai permainan Benjang dan pemain siap untuk menunjukkan kebolehannya dalam bermain secara bergantian.

Perlu diketahui pula bahwa permainan Benjang ini biasanya dilakukan pada waktu malam atau siang hari di tempat terbuka seperti di halaman rumah, lapangan rumput. Permainan di pagi hari dimulai pukul 07.00 s.d. pukul 08.00 dan pukul 20.00 s.d. 24.00 untuk permainan di malam hari. Khusus untuk pertunjukan pada malam hari diperlukan alat penerangan yang cukup. Adapun yang biasa dipergunakan sebagai alat penerangan adalah lampu petromak, obor atau lampu listrik.

3.6.7 Peranannya Pada Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat

Permainan Benjang masih dipelihara dengan baik, karena Benjang ini merupakan permainan tradisional (rakyat) yang bersifat turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya dan sudah dijadikan kebanggaan bagi masyarakat Ujungberung umumnya dan masyarakat Desa Pakemitan pada khususnya.

Tanggapan masyarakat terhadap permainan Benjang adalah bahwa Benjang mempunyai beberapa fungsi sebagai kesenian penghibur dan sumber penghasilan.

Dihubungkan dengan religi, Benjang dapat dipakai sebagai media atau alat untuk mendekatkan diri terhadap kholiqnya. Sebelum pertunjukan dimulai, pemain Benjang selalu melaksanakan tatacara dengan menyediakan sesajen dan membaca do'a-do'a atau mantra-mantra agar supaya tidak diganggu oleh roh-roh halus dan sebagai tanda ikatan dengan leluhur mereka.

Di samping itu, permainan Benjang mempunyai pengaruh dalam masyarakat, yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif, di antaranya:

a. Pengaruh positif.

Benjang merupakan suatu hiburan, membantu meningkatkan

taraf kehidupan dalam bentuk mata pencaharian penduduk dan sebagai alat untuk mengembangkan bakat anak-anak akan olah raga gulat.

b. Pengaruh negatif.

Benjang dapat menimbulkan perkelahian yang mengakibatkan para pemain menaruh balas dendam kepada pemain lainnya; Namun demikian sampai sekarang permainan benjang ini masih bertahan karena sebagian besar masyarakat masih memberikan dukungan.

3.7 KUDA RENGONG

3.7.1 Nama Permainan

Kesenian kuda Renggong adalah suatu bentuk permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang di Kabupaten Sumedang. Salah satu daerah yang dikenal adanya permainan rakyat secara tradisional Kuda Renggong ialah di Lingkungan Tegalsari, Kelurahan Talun, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang.

Kata 'Renggong' diambil dari bahasa Sunda yang artinya gerakan tari berirama dengan ayunan (langkah) kaki yang diikuti oleh gerakan kepala dan leher yang tetap. Renggong metatesis dari 'Ronggeng' yang artinya pertunjukan tari yang dilakukan oleh perempuan di halaman rumah, saat bulan bersinar. Kuda Renggong sebenarnya kuda yang dididik dan dilatih khusus untuk keperluan seni dan olahraga.

Permainan kuda Renggong, kualitas permainannya diukur menurut standar PKS (Persatuan Kuda Sumedang); dibagi atas tiga kelas yaitu:

1. Kualitas kuda Renggong yang baik; pernah mendapat juara dalam festival kuda Renggong tingkat kabupaten.
2. Kualitas kuda Renggong tingkat pertengahan; merupakan kualitas pasaran (pasaran mentas).
3. Kuda Renggong tingkat belajar, masih dalam tahap belajar (kuda baru).

Dengan adanya kelas-kelas tersebut, permainan kuda Renggong selain berfungsi sebagai alat hiburan, juga merupakan seni pertunjukan yang difestivalkan.

3.7.2 Latar Belakang Sejarah Permainan

Konon pada tahun 1870 lahirlah seorang anak laki-laki Sipan anak bapak Midin dari Dusun Cikurubuk, Desa Cikurubuk, Kecamatan Buahdua, Kabupaten Sumedang. Sejak kecil Sipan senang sekali mengamati tingkah laku kuda dan yang paling dia perhatikan bahwa kuda dapat dilatih untuk mengikuti gerak-gerak yang diinginkan oleh manusia. Gerak-gerak kuda yang bisa dilatihkan ialah gerak-gerak lari.

di antaranya:

1. Adean

Gerak lari Adean ialah gerak lari kuda melintang (Sunda: malang), yaitu gerak lari ke pinggir, seperti ayam yang sedang birahi (Sunda: beger).

2. Torolong

Torolong adalah nama gerak lari kuda dengan langkah kaki kuda itu pendek-pendek namun cepat.

3. Derap atau Jogjrog

Derap atau jogjrog adalah langkah kaki kuda biasa, artinya tidak lari namun gerakannya cepat.

4. Congklang

Congklang adalah gerak lari cepat; kaki kuda bergerak serempak ke arah depan, dan gerakan ini biasa dilakukan oleh kuda pacu (kuda balap).

Berdasarkan pengamatan itulah maka Sipan berpendapat bahwa kuda itu dapat mengikuti gerakan-gerakan yang diinginkan manusia.

Pada masa pemerintahan Pangeran Aria Surya Atmadja yang memerintah tahun 1882–1919 sebagai Bupati Sumedang. Beliau terkenal sebagai bupati yang mendorong kemajuan dalam bidang pertanian, perikanan, peternakan, dan lingkungan hidup sehingga Kabupaten Sumedang masa itu sangat menonjol dalam bidang-bidang tersebut, dan merupakan kabupaten tempat bertanya, bagi kabupaten-kabupaten

yang lain di Jawa Barat.

Di bidang peternakan, Pangeran Aria Surya Atmadja mendatangkan bibit unggul sapi dari Pulau Bali, kuda dari Pulau Sumbawa Flores. Bibit tersebut dikawinkan dengan kuda setempat (Sumedang) sehingga menurunkan sapi dan kuda yang baik. Kuda tersebut digunakan untuk pergi ke daerah-daerah. Sekali setahun Beliau mengadakan kontes kuda, sapi, biri-biri, dan kambing. Kepada para pemenangnya diberikan hadiah berupa uang dan surat penghargaan sehingga Sumedang pada masa itu terkenal dengan kuda dan sapinya.

Untuk keperluan para priyayi masa itu, kuda selain digunakan sebagai hewan penarik bendi, dokar, dan sebagainya digunakan juga sebagai alat hiburan. Karena itu di Sumedang dan Tanjungsari terdapat tempat pacuan kuda yang dilaksanakan sekali setahun atau pada pesta-pesta olahraga. Sampai sekarang tempat pacuan kuda masih terdapat di kota Sumedang yang dikelola oleh Yayasan Pangeran Sumedang. Waktu Pangeran Aria Surya Atmadja memerintah setiap Bupati Sumedang mempunyai kuda sampai puluhan sehingga di belakang pendopo kabupaten terdapat istal-istal kuda.

Dengan mendapat dukungan dari pemerintahan Pangeran Aria Surya Atmadja, pada tahun 1910 dalam usia 40 tahun Sipan mulai mengajari kuda menari, agar gerakan-gerakan kuda tersebut 'Ngarenggong' yaitu gerakan-gerakan seirama dengan musik pengiring. Sehingga kuda tersebut diberi nama Kuda Renggong. Cara Sipan mengajari kuda, dengan cara; kendali kuda dipegang oleh dua orang di kiri kanan, seorang mencambuk dari belakang sehingga kuda tersebut meronta namun tertahan. Latihan tersebut dilaksanakan selama 3 bulan dengan iringan musik. Dengan demikian kuda itu menjadi terbiasa setiap mendengar musik pengiring ia akan bergerak-gerak menari.

Kuda yang pertama kali ia ajari ialah seekor kuda yang diberi nama si Cengek dan si Dengkek dan akhirnya pula hasil karya Sipan banyak orang yang ingin memiliki kuda yang bisa 'Ngarenggong' dan ia terkenal sebagai pelatih kuda Renggong.

Kurang lebih pada tahun 1939, Sipan yang terkenal sebagai pencipta tarian kuda Renggong itu meninggal dunia namun keahliannya dapat dilanjutkan oleh salah seorang putranya yaitu Sukria. Ia pun memiliki

kuda Renggong berturut-turut yang diberi nama; si Genjlong, si Gatot, si Walet, si Oneng, si Sawo, dan sekarang yang masih ia miliki ialah si Margana.

3.7.3 Tokoh-tokohnya

Tokoh perintis permainan tradisional Kuda Renggong ialah Pangeran Aria Surya Atmadja dan Sipan, tokoh yang masih hidup dan aktif, di antaranya:

1. Sukria, umur $\pm$ 80 tahun, tinggal di Desa Cikurubuk, Kecamatan Buahdua Sumedang, pimpinan organisasi Kuda Renggong Margana.
2. Alsid, umur $\pm$ 82 tahun, tinggal di Desa Bojongloa, Kecamatan Buahdua Sumedang, pimpinan organisasi Kuda Renggong Margaya.
3. Engkos, umur 72 tahun, tinggal di Desa Buahdua.
4. Amin Sukriadjaja, umur 70 tahun, tinggal di Desa Nagrak.
5. Drs. Djudju Hernawan, umur 52 tahun, tinggal di Desa Tegalsari, Kelurahan Talun, Kecamatan Sumedang Utara, pimpinan organisasi Kuda Renggong Jaka Sembung.

3.7.4 Alat Perlengkapan Kuda Renggong

Kuda Renggong itu harus dilengkapi dengan pakaian dan alat kelengkapan hiasan, seperti pakaian bagi penari agar indah dipandang mata. Kelengkapan pakaian kuda Renggong adalah sebagai berikut:

1. Sela, ialah tempat atau alat untuk duduk penunggang kuda.
2. Sesar, ialah pembalut kepala.
3. Sanggawedi, ialah sebagai alat pijakan bagi penunggang.
4. Apis Buntut, ialah tali penahan sela agar tidak meluncur ke arah depan yang dihubungkan dengan pangkal ekor kuda.
5. Kadali, ialah besi yang dipasang pada mulut kuda untuk mengikat tali kendali (eles).
6. Ebeg, ialah hiasan sela.
7. Sebrak, ialah sebagai lapisan di bawah sela agar punggung kuda tidak luka (lecet).
8. Andong, sabuk yang diikatkan ke bagian perut kuda sebagai penguat sela agar tidak mudah lepas dari punggung kuda.

9. Eles, tali kemudi kuda.

3.7.5 Waditra dan Fungsinya

Waditra yang digunakan dalam permainan Kuda Renggong adalah sebagai berikut:

1. Gendang besar dua buah
2. Ketuk dua ancak, tiap ancak berisi dua buah
3. Bajidor 1 buah
4. Goong 2 buah, satu kecil dan satu besar
5. Kecrek satu set
6. Terompet 1 buah

Fungsi Waditra

1. Gendang berfungsi sebagai pengiring dan patokan irama.
2. Ketuk berfungsi memberikan ketukan dan mengisi kekosongan suara waditra lain sebagai pelengkap kesenjangan tabuh.
3. Bajidor berfungsi sebagai tanda antara irama untuk Kuda Renggong dan lagu.
4. Goong berfungsi untuk memungkas lagu dan penutup wiletan.
5. Kecrek berfungsi untuk mengisi irama dan pelengkap tabuh dalam tarian.

3.7.6 Busana yang Dipakai

Busana yang dipakai oleh rombongan permainan Kuda Renggong dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Pakaian atau hiasan bagi Kuda Renggong, terdiri atas:
 - a. Omyok (jompong) yang terletak di atas kepala kuda.
 - b. Ebeg ialah variasi pada samping kiri dan kanan badan kuda.
 - c. Pelana ialah tempat duduk penunggang kuda (anak sunat)
 - d. Pakaian kuda bagian belakang.
 - e. Pakaian bagian dada kuda (oto).Pakaian Kuda Renggong sangat gemerlapan penuh dengan hiasan posmen dan omyok. Warnanya ada yang merah berposmen kuning dan ada yang hijau berposmen kuning.
2. Busana juru pengrawit (wiyaga).

Busana juru wiyaga; baju seragam biru, dengan setrip putih dan bertangan panjang. Celana panjang warna bebas, tutup kepala iket loher, alat kaki; sandal.

3. Busana pemain silat

Busana pemain silat baju salontreng dan celana pangsi berwarna hitam, pinggangnya diikat oleh kain merah dan tutup kepala loher, tanpa kaki.

3.7.7 Lagu-lagu dalam Pertunjukan

Lagu-lagu yang dipakai untuk mengiringi pertunjukan permainan Kuda Renggong adalah lagu-lagu yang dipakai pada pertunjukan Jaipong, Joged, Ketuk Tilu, di antaranya lagu: a. Geboy, b. Botol Kecap, c. Paris Wado, d. Rayak-rayak.

Lagu-lagu yang biasa dibawakan pada awal pertunjukan (Sunda: bubuka) ialah lagu kidung atau Kembang Gadung naik Kembang Beureum. Lagu bubuka berupa kidung dikumandangkan sebelum kuda diarak, lagu kidung tersebut merupakan persembahan bagi leluhur.

Lagu-lagu yang dipakai sewaktu pentas jalanan (arak-arakan), adalah lagu-lagu gancangan atau lagu-lagu berirama cepat seperti dangdut; misalnya lagu:

- a. Manuk Dadali
- b. Adem Ayem
- c. Daun Puspa, Solempang Koneng, Reumis Janari, Daun Pulus, Adu Manis, Kalangkang, dan lagu-lagu Nining Meida AS yang lainnya.

Lagu-lagu pada permainan Kuda Renggong biasanya tanpa vokal, juru terompet sangat berperan.

3.7.8 Jalannya Permainan

Jalannya pertunjukan pada permainan Kuda Renggong terdiri atas beberapa adegan "perkelahian" antara manusia dan kuda:

1. Kuda berdiri di atas dua kaki belakang, kaki depan kedua-duanya bergerak seperti posisi akan mencakar, diiringi lagu kidung.
2. Anak pesilat diinjak perutnya oleh kuda.
3. Anak pesilat diinjak kepala bagian depan (jidat)nya oleh kedua kaki depan kuda, posisi terlentang.

4. Leher anak pesilat ada di antara kedua kaki depan kuda dalam posisi terlentang kemudian berguling-guling.
5. Anak pesilat bermain silat di atas punggung kuda, kuda berdiri di atas dua kaki belakang, kemudian kuda berputar-putar tanpa dipegang.

Atraksi ini berlangsung kurang lebih satu jam. Setelah selesai atraksi, anak khitanan/gusaran dimandikan (anak-anak berumur $\pm$ 6 tahun). Berpakaian secara lengkap versi wayang (pakai siger), atau versi pakaian adat (pakai bendo) bergantung pada keinginan anak atau pengantin sunat.

Setelah selesai anak sunat berpakaian, kuda renggong sudah siap dinaiki lengkap dengan pengiringnya, acara arak-arakan pun mulai, yang sebelumnya dibuka oleh panitia hajat. Sebelum arak-arakan diberangkatkan, dipedengarkan lebih dulu lagu-lagu Kembang Gadung dan Kembang Beureum.

Arak-arakan kuda renggong melalui jalan raya, dengan rute yang sudah ditentukan oleh panitia hajat. Biasanya pemberangkatan $\pm$ 09.00 dan kembali $\pm$ pukul 16.00. Cukup lama anak khitanan/gusaran itu diarak, diawali para penari (pengatik) yang menari-nari di depan kuda.

Arak-arakan Kuda Renggong (helaran) diadakan atau dilaksanakan sehari sebelum seorang anak dikhitan, digusar atau dipasal. Pada arak-arakan inilah anak yang akan dikhitan atau digusar itu dinaikkan ke atas kuda Renggong, lalu dengan ramai-ramai diarak melalui kampung-kampung yang akhirnya kembali ke tempat semula.

Selesai diarak, diadakan upacara Sawer anak sunat, yang dilaksanakan oleh juru sawer yang telah biasa atau ahli nyawer sambil menghadapi sesajen, yaitu berupa: nasi tumpeng (congcot), panggang daging, panggang ayam (Sunda: bakakak). Perlengkapan sawer sunat yaitu: sebuah tempurung kelapa berisi beras satu liter, irisan kunyit sejumlah uang receh, kembang gula untuk ditaburkan pada waktu acara nyawer.

Selesai acara nyawer anak yang diupacarakan dibawa ke dalam rumah dan kemudian didudukkan pada tempat khusus yang sudah disediakan terlebih dahulu (pajangan).

Setelah selesai acara nyawer, acara dilanjutkan dengan atraksi Kuda Renggong kembali, Jenis atraksi seperti pada atraksi awal. Dalam

kesempatan ini ada "Nyarayuda" artinya di arena pentas ini ada tempat uang sumbangan sukarela bagi pertunjukan Kuda Renggong.

Setelah selesai atraksi Kuda Renggong, juru wiyaga menyanyikan lagu "pileuleuyan" sebagai tanda akhir dari pertunjukan atau pertunjukan pertunjukan.

3.7.9 Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain

Dengan adanya permainan tradisional Kuda Renggong maka masyarakat Kabupaten Sumedang khususnya, umumnya masyarakat Jawa Barat telah memiliki kesenian daerah yang sangat digemari. Tanggapan masyarakat terhadap permainan ini positif, bahkan mereka sangat mencintai kesenian tersebut. Apabila mereka akan mengadakan khitanan atau gusaran putra-putrinya kebanyakan dimeriahkan oleh permainan Kuda Renggong, sehingga menjadi harapan bagi seorang anak apabila kelak di-khitan ia ingin naik Kuda Renggong. Kalau arak-arakan Kuda Renggong lewat di jalan, sepanjang jalan yang dilaluinya disambut oleh warga disambut oleh warga masyarakat.

Selain dipergunakan untuk acara anak sunat/gusaran, Kuda Renggong itu bisa juga dipergunakan untuk menjemput tamu (para pejabat) apabila mereka turun ke daerah pada waktu tertentu atau digunakan pula pada waktu menjelang hari-hari raya nasional, misalnya dalam rangka Hari Jadi Kabupaten, Hari Ulang Tahun Proklamasi RI tiap tanggal 17 Agustus.

Pertunjukan permainan Kuda Renggong biasanya pada bulan-bulan yang baik untuk selamatan (perhitungan secara tradisional) yaitu bulan Sawal, Hapit, Rayagung, Jumadil awal, Jumadil akhir. Pada bulan-bulan itu biasanya ramai orang-orang mengadakan selamatan (khitanan/gusaran).

Kesenian yang berkembang bersama Kuda Renggong ialah Ketuk Tilu, seni Degung, Banbreng, dan Tanjidor. Tanjidor misalnya, sangat menunjang pertunjukan kuda renggong. Kuda Renggong berpengaruh terhadap kesenian yang lain. Sebaliknya kesenian lain turut pula mengembangkan kesenian Kuda Renggong

3.7.10 Penyebaran dan Perkembangan

1. Penyebaran Permainan

Daerah Kecamatan Buahdua merupakan daerah pertama yang memiliki permainan tradisional Kuda Renggong. Sejak tahun 1900 perkembangan permainan Kuda Renggong di Kecamatan Buahdua, Kabupaten Sumedang berkembang dari tahun ke tahun, tersebar ke lima kecamatan lainnya, ialah Kecamatan Cimalaka, Sumedang Utara, Congeang, Tanjungkerta, Kecamatan Sumedang Selatan, hingga dapat dikatakan di tiap kecamatan di Kabupaten Sumedang mempunyai kesenian tradisional Kuda Renggong. Ini suatu bukti bahwa kesenian ini mendapat tanggapan baik dari masyarakat.

Permainan tradisional Kuda Renggong di Kecamatan Buahdua tumbuh dengan pesatnya sehingga perkumpulan permainan Kuda Renggong di Kecamatan Buahdua saat itu ada 20 rombongan, di antaranya di Desa Nagrak, Buahdua, Citaleus, Bojongloa, Cikurubuk, Sekarwangi, Karangbungur Cenderah, Hariang, dan Desa Panyindangan. Rombongan kesenian tersebut selain beroperasi di wilayah Kecamatan Buahdua, ada juga yang mengadakan pentas ke luar kecamatan bahkan ke luar Kabupaten Sumedang. Daerah luar Kabupaten Sumedang juga sekarang telah mulai menggemari kesenian Kuda Renggong sehingga bermunculan permainan tersebut di kabupaten lain. Caranya ialah membeli Kuda renggong yang telah bisa menari dari tempat berkembangnya permainan Kuda Renggong, Kabupaten Sumedang. Para penggemar Kuda Renggong mencari bibit-bibit Kuda Renggong dari Bandung (Cimahi) yaitu bekas kuda lari yang kalah di arena pacuan, harganya murah dan badannya tinggi besar.

Jika seseorang akan membeli Kuda Renggong selain dilihat dari segi kesehatan kuda, warna bulu, tinggi, atau besar kecilnya badan kuda, juga pusaran bulu atau *kukulincirannya* turut juga dijadikan syarat yang menentukan bagi si pembeli. Pusaran bulu (Sunda: *kukulinciran*) mempunyai makna yang masing-masing menentukan watak dan sifat tabiat kuda, bergantung dari letak pusaran bulu tersebut. Pusaran bulu kuda banyak sekali namanya, antara lain: 1. Tameng; 2. Pamatri; 3. Sipat; 4. pupundak; 5. Kembang waru atau Butek Ati; 6. Utah ati; 7. Satria kapanah;

8. Satria mamanan; 9. Satria Ginayungan; 10. Satria Papayungan; 11. Tumpurludes; 12. Bedah; 13. Turun tangis; 14. Tungtun; 15. Kembang sepasang.

Dari sekian banyaknya ciri dari pusaran bulu (Sunda: kukulinciran) tersebut, yang dianggap paling baik adalah kuda yang mempunyai ciri pusaran bulu 'Satria Ginayungan'.

2. Perkembangan Permainan

Pada tahun 1962 terbentuk organisasi atau perkumpulan Kuda Renggong dan berkembang menjadi organisasi Kuda Silat pada tahun 1985 sampai sekarang. Daerah penyebaran Kuda Silat dari Kecamatan Sumedang Selatan, melebar ke daerah utara ialah Kecamatan Conggeang dan Kecamatan Sumedang Utara. Kuda silat di Kabupaten Sumedang tercatat 3 ekor, ialah di Kecamatan Sumedang Selatan 1 ekor, Kecamatan Sumedang utara satu ekor, dan di Kecamatan Conggeang satu ekor.

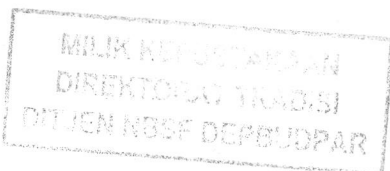
Sejak tahun 1962 sampai sekarang Kesenian Kuda Renggong terkenal ke seluruh Jawa Barat dan DKI Jakarta, bahkan sekarang sering mengadakan pentas ke Propinsi lain di antaranya Propinsi Jawa Tengah.

Perkembangan dari permainan Kuda Renggong kepada kuda silat, merupakan babak baru untuk pengembangan permainan Kuda Renggong, tetapi bukan berarti Kuda Renggong akan diganti dengan kuda Silat. Perkembangan permainan kuda Renggong terus dibina sehingga tercipta Seni Kuda Renggong yang mantap dan mempunyai nilai seni yang bisa dijadikan modal dasar untuk promosi/pariwisata daerah.

Nampaknya permainan Kuda Renggong terus ditata terutama keharmonisan hubungan antara kuda renggong dengan grup pendukungnya berupa atraksi tari-tarian kuda tersebut.

3.8 PERMAINAN TARLING DARI CIREBON

Bagi masyarakat umum, Tarling sudah banyak dikenal sebagai suatu kesenian daerah Cirebon. Tarling merupakan suatu kesenian yang tergolong ke dalam seni campuran antara musik dan drama. Tarling merupakan suatu permainan rakyat yang timbul sebagai suatu usaha untuk mengisi waktu luang untuk menghibur pada saat-saat berkumpul. Sesuai dengan namanya, maka Tarling menggunakan alat-alat musik berupa gitar



dan suling, kemudian ditambah dengan alat-alat seperti kendang dan dog-dog. Sebagai kelengkapan pembantu dalam suatu pertunjukan, adalah kostum, terutama khusus kostum untuk bodor atau badut dan kostum wanita. Dalam suatu pertunjukan biasanya menggunakan pentas atau panggung (stage), namun apabila tidak ada tanpa panggung pun mereka dapat bermain asal ada pembatas antara pemain dan penonton. Para pemain Tarling tradisional duduk bersila (duduk di bawah), sama seperti para pemain gamelan.

Pemain Tarling secara garis besar dapat dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu para pemain atau penabuh instrumen, dalang, dan ketiga adalah tokoh penampil lakon yang sedang digelarkan. Sebagai pemimpin dalam suatu pertunjukan Tarling adalah dalang. Dalang merupakan seorang yang menceritakan (narator) suatu lakon dengan gaya pantun diiringi instrumen musik mengantar adegan-adegan yang diperankan pemain lainnya. Dalang biasanya mengenakan pakaian perempuan dan suaranya pun menirukan suara perempuan. Sebagai khas dalam menirukan penampilan wanita, sekurang-kurangnya mengenakan tutup kepala yang disebut Tiung (kerudung).

Dalam perkembangannya Tarling selalu mengalami banyak perubahan, bahkan sekarang Tarling telah cenderung berubah menjadi suatu jenis musik yang bercorak "Dangdut dan Orkes Gambus". Tarling jenis itu pertunjukannya hanya vokalis terutama penyanyi wanita. Bagi seorang tokoh Tarling tradisional, hal ini disebut sebagai tindakan senimannya yang sudah meninggalkan "Pakem".

3.8.1 Asal-Usul (Sejarah) Tarling

Pada awal menjelang tahun 1950-an, daerah Cirebon mengalami kesulitan dalam mendapatkan perangkat Gamelan yang sempurna. Hal ini menjadikan suatu masa yang dapat dikatakan suram bagi masyarakat Cirebon, karena seperti kita ketahui bahwa suatu masyarakat selalu memiliki pranata untuk rekreasi dan hiburan. Dalam menghadapi masa tersebut, ada seorang pemuda di daerah *Bedulan* mencoba membuat gamelan dari logam. Akan tetapi hasilnya kurang memuaskan. Kemudian ada sekelompok pemuda lain yang juga mencoba menghibur diri pada saat senggang, dengan alat musik *Gitar*. Kemudian mereka mencoba

untuk memainkannya, akan tetapi nada dari alat musik tersebut adalah "Diatonis" sedangkan mereka hanya mengenal nada Pentatonis.

Ada seorang yang bernama JAYANA mencoba untuk mengubah nada gitar dengan suatu stelan yang disebut "MOL", hal ini untuk dapat diselaraskan dengan musik tradisional yang bernada pentatonis. Setelah diubah setelannya, maka dirasakan telah ditemukan nada untuk membawa lagu "Kiser Kedondong". Adapun larasnya disebut "Prawa" lebih tinggi satu tingkat nada dari "Selendro" dengan petikannya gitar dalam gamelan. Gitar dipetik dengan patokan Pancer, Laras, Gong, kembali ke pancer, laras dan seterusnya.

Permainan musik baru tersebut berkembang menjadi suatu jenis hiburan yang cukup digemari oleh masyarakat. Dalam memainkannya mereka lebih bersifat senda gurau di antara mereka dengan iringan musik diselingi dengan cerita-cerita dan lawakan. Banyak warga masyarakat yang menaruh perhatian terhadap permainan musik itu, kemudian banyak yang sengaja mengundang untuk suatu pertunjukan. Pertunjukan tersebut menjadi populer dengan sebutan MELODI KOTA UDANG, yang kemudian dimasukkan alat musik suling, dan dipopulerkan oleh seorang seniman yang dikenal dengan nama *Dudalelena*. Jenis musik ini olehnya disesuaikan dengan musik "Keroncong", bersama salah seorang anggotanya bernama *Kamas* (almarhum). Setelah dimasukkan laras suling yang dirasakan cukup dominan, maka musik itu sesuai dengan alat musik yang dominan yaitu gitar dan suling, jenis musik tersebut dinamakan "Tarling".

Dalam perkembangan selanjutnya, seorang tokoh kebudayaan di daerah Cirebon bernama Salana, mendirikan group yang dinamai *Nada Budaya*. Bersama seorang temannya, *Sunarto Martaatmadja*, mencoba mengkombinasikan Tarling dengan suatu cerita atau lakon, karena dirasakan Tarling sangat monoton. Dengan masuknya unsur drama yang sebelumnya hanya dimainkan oleh pemusik kecapi, maka pemain Tarling menjadi terdiri atas: 2 pemain gitar (dobelan) dengan 1 gitar Melodi, 1 pemain Keblukan (tuktukan), 1 pemain Kecrek dan 1 pemain Suling, disebut nayaga.

Pada saat itu drama Tarling yang terkenal adalah, Kiser Saidah dan Bayem Dadap. Adapun dalam pendramaannya didukung oleh

pemain figur atau para pelaku, 2 orang sinden, seorang dalang, dan seorang atau lebih pelawak (bodor).

Pada saat sekarang salah satu group Tarling yang sangat populer adalah group *Putra Sengkala* dengan tokoh pimpinannya H. Dulajid. Corak Tarling yang dibawakan adalah Dangdut dengan alasan bahwa dangdut lebih diminati oleh masyarakat. Menurut tokoh Tarling tradisional, aliran yang dibawakan oleh Duladjid lebih cocok disebut musik dangdut.

3.8.2 Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tarling

Sebagai media penghibur Tarling merupakan drama musik, seorang pemain Tarling harus memiliki kemampuan peran yang kuat, sesuai dengan peranan permainan tersebut. Dengan demikian nilai seni dalam tarling merupakan unsur dominan, sehingga permainan ini dapat timbul dan berkembang seperti sekarang ini. Keterampilan khusus harus dimiliki oleh setiap pemain sangat jelas, misalnya untuk para pemain instrumen mulai memainkan gitar, suling, gamelan dan alat lainnya. Di samping itu ada keterampilan khusus dalam Tarling seperti telah disebutkan sebelumnya, yaitu peranan seorang Dalang, Bodor, dan para figur atau pelakon yang dituntut untuk memiliki kemampuan peran yang kuat sebagai seorang entertainer.

Dalam aspek pendramaan terlihat erat kaitannya dengan nilai-nilai sosial yang banyak terjadi pada kehidupan masyarakat mereka. Lakon yang dimainkan oleh dalang dan diperagakan oleh para figur atau pelakon, kebanyakan kaum wanita pada masyarakat Cirebon. Wanita sebagai individu yang sangat bergantung kepada kaum pria, sering terjadi obyek kehidupan laki-laki. Dengan demikian dalam Tarling terdapat unsur yang menunjukkan tindakan-tindakan berpelambang (symbolic action), yang diperagakan para pelaku dan bodor. Dalam setiap tindakan yang menyadarkan individu penontonnya tentang perbedaan sex (laki-laki dan perempuan) dengan berbagai atributnya dalam kehidupan sosial budaya. Lakon mengenai kehidupan wanita dalam lakon Kiser Saidah sangat digemari masyarakat.

Nilai sosial lainnya adalah interaksi para pemain dengan para penonton sangat kuat. Penonton seolah-olah dapat melihat secara langsung

dari berbagai sudut pandangan mereka, sehingga penonton dapat mengekspresikan reaksinya secara langsung kepada ki dalang yang kemudian ditanggapinya secara spontan pula oleh dalang atau figur pelakon. Isi permainan Tarling secara keseluruhan memiliki ciri kritik sosial atau kontrol sosial, dan nilai dakwah bagi masyarakat sekitarnya.

Akan tetapi dalam perkembangannya sekarang, Tarling cenderung mengarah kepada fungsi hiburan semata. Lain daripada itu, pemain Tarling atau seniman Tarling sekarang ini sudah mengarah kepada profesionalisme artinya permainan itu dijadikan mata pencaharian utama. Adapun sebelumnya Tarling tradisional dimainkan oleh para seniman yang mempunyai profesi atau mata pencaharian utama, sebagai nelayan, petani, buruh dan lain sebagainya.

Berdasarkan perkembangan sejarah dan asal-usulnya, Tarling merupakan suatu ekspresi budaya masyarakat bawah (nelayan), bukan budaya keraton. Dengan demikian Tarling lebih cepat tumbuh dan berkembang di sekitar pantai Utara Cirebon dan Indramayu.

3.8.3 Tanggapan Masyarakat

Sebagai suatu sarana hiburan Tarling adalah salah satu hiburan masyarakat yang cukup bergengsi. Apabila dalam suatu hajatan dengan tidak melakukan hiburan dengan Tarling maka masyarakat menganggap hajatan tersebut kurang meriah. Sebaliknya apabila seseorang sedang melaksanakan hajatan dengan mementaskan hiburan Tarling, maka orang tersebut dianggap orang terhormat atau memiliki gengsi dan status sosial tinggi.

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, Tarling sebagai sarana hiburan selalu menyesuaikan diri dengan selera masyarakat. Selera masyarakat Cirebon kini mengarah kepada suatu pertunjukan musik modern, yaitu orkes dangdut yang sangat mereka sukai. Dengan demikian Tarling kini sudah berirama dangdut, bahkan sulit membedakannya dengan musik dangdut. Pembedanya hanya satu, bahasa dalam lagu-lagu tarling adalah bahasa Cirebon.

3.9 PERMAINAN SINTREN DARI CIREBON

Nama permainan adalah Sintren, menurut penuturan para tokoh

dan sesepuh masyarakat diartikan sebagai suatu kata yang berasal dari kata "Sintruan". Sintruan berarti melakukan sesuatu di kala senggang, jadi bersifat mengisi kesepian pada saat tidak ada pekerjaan. Ada pun arti sintren lainnya adalah berasal dari kata "Santrian", yaitu suatu kata yang bermakna gladi yaitu melakukan sesuatu yang terarah secara rutin dalam mengejar tujuan yaitu penyebaran agama Islam.

3.9.1 Pelaku Permainan

Sintren dimainkan oleh anak-anak sebanyak kira-kira 5-6 orang anak dan 1 orang dewasa yang berfungsi sebagai pawang atau dukun (malim). Permainan sintren sebetulnya terdiri atas dua permainan, yaitu yang dimainkan oleh seorang tokoh wanita yang disebut Sintren, dan yang dilakukan oleh tokoh laki-laki yaitu "Lais" (wari lais). Kedua permainan ini tidak dapat dipisahkan, hanya yang satu tokohnya perempuan dan yang lainnya laki-laki.

Dalam permainan Sintren dan Lais ini seorang anak perempuan atau laki-laki menjadi tokoh yang lebih merupakan pemain utama. Sedangkan anak-anak lainnya baik laki-laki maupun perempuan berbaur memainkan alat-alat tabuhan sambil menyanyikan lagu bersama-sama.

3.9.2 Alat yang Digunakan

Dalam permainan Sintren atau Lais, sebagai alat bunyi-bunyian digunakan perabot dapur atau peralatan rumah tangga sehari-hari. Alat-alat tersebut terdiri atas:

- Buyung (tempat air) yang berfungsi sebagai Gendang.
 - Bubung yang berfungsi sebagai ketukan.
 - Kendi berfungsi sebagai gong.
 - Bambu tipis sebagai kecrek
 - Kurung Ayam tempat pelaku (figur)
 - Hihid atau Kipas Upih pelepah pinang sebagai pemukul buyung
 - Pakaian khusus yang akan membedakan setiap adegan permainan.
- Tempat permainan baik Sintren maupun Lais tidak memerlukan tempat khusus akan tetapi cukup di halaman rumah atau lahan kosong dengan luas minimal kira-kira 33 m x 3 m saja.

3.9.3 Jalannya Permainan

Permainan Sintren dan Lais semula merupakan permainan anak-anak di waktu senggang dan sebagai suatu atraksi tontonan hiburan rakyat yang memiliki nilai komersial. Hal ini merupakan suatu perkembangan sejarah yang cukup panjang. Adapun jalannya kedua permainan ini adalah sebagai berikut:

a. Sintren Lais sebagai Permainan Anak-anak

Sebagai suatu permainan anak-anak seluruhnya dilakukan oleh anak-anak pada saat bermain di waktu senggang. Biasanya dilakukan pada saat malam hari waktu terang bulan dan kemarau yang panjang. Berdasarkan kepercayaan mereka permainan ini tidak boleh dilakukan pada saat sudah mulai musim hujan. Jumlah anak-anak yang bermain tidak terbatas, mereka berkumpul di halaman rumah tempat bermain dan mulai mencari siapa yang akan menjadi sintren atau laisnya. Setelah dipilih maka anak-anak bersorak-sorak, dan mulailah permainan itu dilaksanakan. Para peserta yang lain yang tidak terpilih menjadi sintren atau lais, mereka menjadi penabuh alat-alat untuk mengiringi nyanyian. Sebagai alat utamanya adalah kurung ayam yang biasanya terdapat di sekitar rumah. Kemudian sintren atau lais dimasukkan ke dalam kurung, sedangkan anak-anak lainnya menyanyikan lagu pertama yaitu lagu Tulah-tulah Pawon, yang isinya memanggil orang yang menciptakan sintren atau Lais. Pada saat itu anak yang berada di dalam kurung seolah-olah kemasukan roh halus. Dalam keadaan tidak sadar anak itu dikeluarkan dari dalam kurung, kemudian anak tersebut melakukan gerakan-gerakan, menari sesuai dengan irama lagu yang dinyanyikan oleh teman-temannya, sebanyak 20 lagu dengan lagu penutup "turu ning kubur". Pada saat sintren atau lais menari-nari dan melakukan gerakan-gerakan yang seolah-olah tidak sadar maka anak-anak lainnya bersorak-sorak kegirangan dan menjerit-jerit seolah-olah ketakutan. Pada lagu terakhir anak itu kembali dimasukkan ke dalam kurung, dan setelah lagu terakhir selesai dinyanyikan anak itu seolah-olah sadar kembali. Kemudian permainan dilanjutkan, secara bergantian anak-anak menjadi sintren atau laisnya.

b. Sintren/Lais sebagai Atraksi Tontonan (Hiburan)

Sebagai suatu atraksi hiburan untuk masyarakat, orang dewasa turut menjadi pemeran. Salah seorang berfungsi sebagai dukun atau "Malim". Dalam permainan ini unsur sulap dan magic merupakan hal yang dominan, dan merupakan daya tarik utama yang dianggap suci. Inti dari permainan ini adalah, seorang sintren atau lais yang terikat dimasukan ke dalam kurung yang tertutup oleh kain hitam sehingga tidak dapat terlihat oleh orang dari luar. Serupa dengan permainan sintren atau lais yang dilakukan anak-anak. Setelah malim membaca do'a maka dinyanyikan lagu pembukaan maka anak yang berada di dalam kurung yang sebelumnya diikat tangannya akan berganti pakaian yang sudah disediakan di dalam kurung dengan tangan masih terikat.

Cara mengikat tangan sang sintren atau lais ada beberapa cara, yaitu pengikatan dilakukan sang malim (dukun), atau dilakukan oleh salah seorang penonton dengan menggunakan tali yang dibawanya dari rumah, kemudian dimasukkan ke dalam kurung. Ketika dikeluarkan lagi, sintren atau lais sudah berganti pakaian dengan tali pengikat sudah putus atau hancur. Anak sintren atau lais bukan hanya diikat tangannya saja, akan tetapi hampir seluruh badannya terikat dengan tali. Tali diikatkan pada bagian leher, disimpul kemudian dihubungkan (dibelitkan) ke dada lalu diikatkan ke tangan dan disimpul lagi pada bagian punggung. Pada lagu terakhir sang sintren atau lais disadarkan kembali oleh malimnya.

Setiap selesai menyanyikan satu lagu berarti satu babak permainan. Anak sintren melakukan gerakan-gerakan tari sesuai dengan syair lagunya, misalnya pada saat dinyanyikan lagu "Jaran-jaran cilik" sintren menirukan gerak kuda kecil yang sedang berjalan. Baik Sintren yang dimainkan anak-anak maupun Sintren sebagai atraksi tontonan masyarakat, dilakukan pada saat malam hari waktu terang bulan (padang bulanan), tidak boleh dilakukan pada saat bukan musim kemarau.

Yang terlibat dalam permainan sintren atau lais terdiri atas:

1. Sintren atau lais
2. Bodor (pelawak)
3. Kelipa (pawang atau malim)
4. Penyanyi terdiri dari kaum remaja paling sedikit 8 orang.

5. Nayaga, untuk sintren yang sudah dimodifikasi dengan gaya musik gamelan.

Untuk seorang pemain inti (sintren atau laisnya) harus seorang yang — memiliki gerakan yang lentur, memiliki kepandaian menari dan berbakat sebagai penghibur, serta memiliki kesungguhan dalam memahami lagu-lagu Sintren. Sebagai salah satu contoh kata-kata lagu Sintren adalah:

”Wari lais terap enang Banda nira 2 x

Dunung ala Dunung 2 x

Sidunungi Bau Kiwe 2 x

Iwa Lara Nangis 2 x”

Para pemain Sintren dan Laistidak pernah dipersiapkan atau latihan sebelumnya, mereka melakukan kegiatan ”pentasnya” secara spontan selalu siap bila ada permintaan menggelar Sintren. Cara seperti ini mereka sebut dengan istilah ”Ketok Tulak”, yaitu mengunjungi setiap para pemain ke rumah-rumah masing-masing.

Keterlibatan penonton dalam permainan ini cukup besar, karena secara langsung penonton dapat memberikan reaksi spontan yang akan ditanggapi oleh pawang. Seperti misalnya penonton dapat meminta kepada pawang agar mengikat tangan si pemain (anak sintren). Di samping itu penonton dapat turun menyanyikan setiap lagu sampai turut menari sesuai dengan syair lagunya. Yang menjadi daya tarik utamanya dalam permainan ini adalah sulapnya yang mereka percayai sebagai suatu prosesi upacara sakral. Sebagai suatu atraksi hiburan yang dipentaskan, permainan Sintren sekarang ini mengarah kepada kesenian hiburannya saja. Keterlibatan penonton di sini sudah semakin bertambah, yaitu interaksi langsung antara penonton dengan sintrennya. Pada saat sintren sedang menari banyak penonton yang memberi barang atau uang dengan cara mengikatnya dengan saputangan atau baju, kemudian dilemparkan ke arena yang dibalas oleh sintren dengan memberikan minyak wangi.

3.9.4 Perkembangan dan Persebaran

Berbicara mengenai masalah perkembangan dan persebarannya, maka tidak terlepas dari sejarah dan asal-usulnya. Oleh karena itu sejarah asal-usul sintren perlu diuraikan:

3.9.5 Sejarah Asal-Usul Sintren

Menurut penuturan seorang tokoh Sintren dan tokoh kebudayaan Cirebon, Sintren berasal dari suatu keisengan anak-anak yang sedang antri untuk mengambil air guna keperluan minum. Sambil berjalan dan antri mereka memukul-mukul alat yang dibawanya seperti buyung ditepuk dengan upih (pelepah pinang) sambil menyanyi-nyanyi. Kemudian mereka meneruskan permainan itu setelah mereka sampai di rumah, mereka bermain sambil bernyanyi-nyanyi. Setelah itu berkembang menjadi suatu alat atau media dengan misi penyebaran agama Islam kepada anak-anak secara atraktif, agar anak-anak memiliki rasa senang dan tertarik tanpa menyadari adanya unsur-unsur penanaman agama Islam.

Saat ini permainan Sintren dan Lais lebih cenderung mengarah kepada bobot hiburan semata dan sudah dianggap sebagai suatu bentuk kesenian daerah.

Sintren seperti telah disebutkan sebelumnya dimainkan oleh perempuan, sedangkan Lais dimainkan oleh laki-laki. Permainan lais di sini berbeda dengan permainan lais yang biasa dimainkan di daerah Banten. Lais dari Banten lebih merupakan permainan akrobat. Sebutan lais dengan misi penyebaran agama Islam berasal dari dua suku kata, yaitu La dan Is. La = olah dan Is = Islam. Jadi Lais bertujuan sebagai ajakan untuk mengolah agama Islam. Akan tetapi dalam perkembangan selanjutnya masyarakat lebih tertarik kepada Sintren, sedangkan Lais saat ini nyaris tenggelam.

Dalam perkembangan selanjutnya permainan Sintren dan Lais sudah dimodifikasi sesuai dengan selera masyarakat. Kemudian timbul tokoh-tokoh kesenian daerah Cirebon yang mengangkat Sintren dan Lais sebagai suatu kesenian yang dapat dipentaskan sewaktu-waktu untuk hiburan. Saat ini sudah terdapat beberapa kelompok kesenian atau permainan sintren. Mereka siap bermain di mana saja untuk keperluan hiburan dalam rangka upacara atau hajatan apa saja. Dengan demikian prinsip Sintren yaitu tidak boleh dimainkan pada waktu bukan musim kemarau dan tidak boleh dimainkan siang hari, tidak berlaku lagi.

3.9.6 Persebaran

Sintren dan Lais yang timbul dari lingkungan budaya pantai ma-

syarakat Cirebon, adalah budaya masyarakat kelas bawah bukan masyarakat keraton. Sintren sebagai hasil dari kebudayaan rakyat daerah pesisir pantai Utara Cirebon, menyebar ke sepanjang pantai Utara bagian barat dan sekitarnya seperti ke Indramayu dan Eretan Pamanukan. Kemudian ke daerah Kabupaten Kuningan dan Majalengka di sebelah selatan.

3.9.7 Nilai-Nilai yang Terkandung

Permainan Sintren berkaitan dengan nilai-nilai budaya pada masyarakat yang bersangkutan sesuai dengan perkembangannya. Adapun nilai-nilai tersebut adalah pendidikan, kesenian yang dipertunjukkan sosial dan pandangan hidup. Jadi dalam permainan sintren ini tidak hanya memiliki nilai rekreatif, akan tetapi juga memiliki suatu nilai dengan tujuan hakiki membentuk mental anak-anak guna menghadapi kondisi kehidupan nyata.

3.9.8 Pendidikan

Permainan Sintren dilakukan secara berkelompok, individu memainkan peranan, secara tidak langsung ditanamkan rasa kebersamaan dengan perbedaan status dan peranan masing-masing. Mendidik anak-anak agar dapat mengikuti dan mematuhi peraturan dalam kelompoknya. Nilai pendidikan lainnya adalah melatih kemampuan individu untuk mengembangkan bakat kepemimpinan, karena dalam setiap permainan peran pemimpin sangat menonjol. Dengan demikian secara tidak langsung anak-anak mulai diperkenalkan kepada suatu acuan masyarakat, dan mereka diharapkan memiliki sikap taat azas dalam kehidupan sehari-hari.

3.9.9 Kesenian (seni)

Nilai seni dalam permainan ini merupakan unsur yang paling menonjol, karena dalam setiap babak selalu mengikuti apa yang diekspresikan dalam nyanyian yang mengandung unsur seni dan keindahan serta filsafat hidup sejalan dengan kepercayaan. Dengan demikian anak-anak secara tidak langsung sudah diperkenalkan kepada suatu karya seni, mereka dilatih untuk mencintai dan menikmati seni

Gerak dalam tarian merupakan kegiatan olah tubuh demi kelenturan dalam mengikuti nyanyian agar selaras dan serasi dengan ritmik lagu dan bunyi-bunyian. Dalam proses gerak tersebut, tingkat konsentrasi dan peghayatan terhadap obyek yang diperankan menanamkan dan melatih intelegensi. Semakin tinggi tingkat intelegensi seseorang maka semakin baik melakukan peran.

3.9.10 Nilai Sosial

Permainan Sintren merupakan suatu gambaran dari kehidupan bermasyarakat. Nilai sosial terkandung di dalam melakukan suatu pekerjaan guna mencapai tujuan secara bersama-sama, dengan pembagian peran masing-masing individu. Setiap peran yang harus dimainkan merupakan suatu tanggungjawab tersendiri. Dengan demikian apabila salah seorang dari mereka tidak berperan sebagaimana mestinya, maka permainan tersebut tidak akan berjalan dengan baik.

Nilai-nilai kebersamaan dan gotong royong yang cukup tinggi, karena setiap peran tidak dapat dimainkan sendiri, selalu harus memperhatikan peran-peran lain sehingga mencapai suatu kesatuan dalam keseluruhan permainan.

3.9.11 Nilai Pandangan Hidup

Permainan rakyat tentunya bukan sekadar sebagai hiburan, tetapi memiliki suatu misi guna pembentukan karakter dan kejiwaan anak. Dengan demikian maka permainan sintren memiliki nilai-nilai edukatif bagi anak-anak dengan memasukkan unsur hiburan sebagai daya tarik. Misi permainan Sintren berlatar belakang sistem religi masyarakat, yaitu latar belakang kepercayaan tradisi masa kepercayaan Hindu ke Islam. Dengan demikian setiap unsur kehidupan yang ada pada masyarakat dewasa itu dimanfaatkan untuk tujuan penyebaran Agama Islam. Nilai-nilai pandangan hidup Islam yang berbaur dengan nilai-nilai kepercayaan lama (Hindu) diformulasikan dalam permainan Sintren. Ini dapat terlihat dalam syair nyanyian yang dibawakan dalam setiap adegan Sintren dan La'sperisi pandangan hidup yang berakar pada kepercayaan masyarakat. Salah satu contoh adalah lagu "Waris Lais" yaitu:

Wari lais terap enang banda nira: Harta benda hanyalah sebagai perlambang kehidupan.

Dunung ala Dunung: Menggunakan kebesaran Tuhan.

Sidununge Bau·Kiwe: Di sebelah kiri ada yang tidak kelihatan.

Iwa Lara Nangis: Sakit dan tangis.

Contoh lainnya adalah dalam lagu "jaran-jaran cilik": Sintren atau Lais menirukan gerakan-gerakan seperti seekor anak kuda yang dilakukan seolah-olah tidak sadar. Adegan ini menggambarkan tindakan orang yang terlalu mengejar mengumbar kesenangannya, sehingga lupa diri bagaikan seekor anak kuda yang berlari-lari.

Dari setiap adegan sampai dengan adegan terakhir, di mana adegan terakhir diiringi dengan lagu atau nyanyian atau tembang "Turunung Kubur" yang melambangkan akhir dari kehidupan manusia di dunia ini. Hal ini juga mengingatkan kepada anak-anak bahwa itulah suatu proses kehidupan dengan segala hal positif dan negatifnya yang berakhir dengan kehidupan alam kubur yang digambarkan dalam lagu Turu ning Kubur yang berarti tidur di dalam kubur. Adegan dalam permainan Sintren merupakan *Symbolic Action* atau tindakan yang berpelambang, yang mengandung pesan-pesan dalam kehidupan. Dengan demikian, permainan sintren dapat dikatakan sebagai konfigurasi filsafat atau pandangan hidup.

3.9.12 Nilai Kepercayaan/Religi

Sintren merupakan permainan yang berkaitan dengan sistem kepercayaan, karena Sintren tidak dapat dimainkan sembarangan waktu. Permainan di pertunjukkan pada waktu-waktu tertentu, yaitu pada saat musim kemarau panjang, di malam hari di waktu Bulan Purnama (padang Bulanan). Dalam kepercayaan masyarakat Cirebon, khususnya di daerah sekitar garis pantai yang sering mengalami kekurangan air untuk keperluan hidup, permainan Sintren erat kaitannya dengan sumber kehidupan manusia yaitu, yang dilambangkan dengan adanya salah satu alat yang digunakan dalam permainan yaitu "Buyung" tempat menyimpan atau mengambil air.

Sebagai suatu permainan yang berkaitan dengan sistem kepercayaan, maka Sintren dan Lais memiliki sifat tidak sekadar untuk hiburan,

sehingga permainan itu diperlakukan sebagai suatu permainan yang memiliki "Nilai sakral", adegan-adegan permainannya lebih bersifat prosesi upacara. Sebenarnya dari nama permainan yaitu Sintren yang berarti Santrian atau Sintruan yang mengandung makna filsafat kehidupan dalam kepercayaan. Adapun nama Lais seperti telah disebutkan berasal dari dua kata, yaitu La dan Is yang berarti dari kata Olah Islam.

3.9.13 Tanggapan Masyarakat

Sesuai dengan tingkat perkembangan dan persebarannya, maka tanggapan masyarakat terhadap permainan ini secara garis besar dibagi menjadi dua bagian. Adapun pembagian dari tanggapan masyarakat tersebut adalah, masyarakat Cirebon sendiri dan masyarakat luas yang berasal dari lingkungan kebudayaan yang berbeda.

3.9.14 Masyarakat Cirebon

Tanggapan masyarakat Cirebon sendiri, khususnya masyarakat daerah penelitian menganggap permainan Sintren masih merupakan permainan yang bersifat sakral walaupun permainan itu biasa dilakukan oleh anak-anak. Mereka masih kokoh memegang tabu atau larangan menggelarkan permainan Sintren yang dipertunjukkan sebagai atraksi tontonan. Mereka anggap sebagai suatu permainan Sulap Magis, yang menonjolkan kesaktian seorang kelipa atau pawang. Jadi mereka membedakan antara permainan Sintren anak-anak dengan Sintren sebagai kesenian hiburan.

Akan tetapi akibat terjadinya perkembangan sosial budaya pada masyarakat desa di daerah Cirebon, unsur kepercayaan mulai tergeser oleh perkembangan jaman, maka Sintren lebih berkembang subur sebagai suatu kesenian yang lebih disukai oleh masyarakat. Nilai sakral dalam permainan Sintren mulai kurang dirasakan diganti dengan nilai-nilai keterampilan (sulap) sebagai suatu unsur seni yang atraktif dengan tujuan komersial.

3.9.15 Masyarakat Umum

Pengertian dari masyarakat umum adalah masyarakat secara luas, bukan hanya masyarakat sekitar daerah Cirebon akan tetapi sampai ke

luar daerah Cirebon. Tanggapannya terhadap permainan Sintren, tidak lain hanya sekadar suatu kesenian tradisional daerah Cirebon. Mereka menganggap sintren sebagai suatu atraksi permainan yang mendesirkan dan atas unsur Magic, yaitu kepandaian. Di samping itu mereka lebih menganggap bahwa kesenian Sintren ini merupakan suatu hiburan yang berdasarkan kepada keterampilan sulap para pemainnya.

Sebagai suatu atraksi hiburan rakyat, seiring dengan laju perkembangan masyarakat yang banyak menyerap unsur hiburan dari luar, maka sintren saat ini sedang mengalami saat kepunahan. Dalam arti bahwa sintren sudah kurang mendapat tempat di masyarakat, digantikan dengan jenis-jenis hiburan lainnya. Kalaupun Sintren masih dipertontonkan, hanyalah sekadar suatu hiburan bagi orang tertentu saja yang berasal dari luar Cirebon dan bersifat protokoler, seperti misalnya untuk turis atau wisatawan dan acara-acara resmi saja.

3.10 KUDA LUMPING DI LANGENSARI KECAMATAN BANJAR, CIAMIS

3.10.1 Nama Permainan

Di daerah Ciamis, Kecamatan Manjar, Desa Langensari tepatnya di Dusun Karangmukti terdapat suatu permainan rakyat yang disebut "Kuda Lumping". Lumping artinya kulit binatang; baik kulit sapi maupun kulit kerbau. Jadi Kuda Lumping adalah gambar kuda yang dibuat dari kulit binatang.

Nama Kuda Lumping disebut juga sebagai "Ebeg" atau "Jaran Kepang". Kata ebeg berasal dari bahasa Sunda artinya anyaman dari bambu. Jadi nama ebeg adalah gambar kuda yang dibuat dari anyaman bambu (awi). Adapun nama Jaran Kepang, yaitu *jaran* bahasa Jawa kasar artinya kuda, *kepan* artinya "geribig" yang dibuat dari anyaman bambu. Jadi nama jaran kepan pun sama yaitu gambar kuda yang dibuat dari bambu.

Di dusun Karangmukti nama permainan Kuda Lumping lebih populer disebut "Ebeg" tetapi ada juga yang mengatakan Kuda Lumping. Sebaliknya yang menyebut Jaran Kepang jarang bahkan tidak ada.

Kuda Lumping yang ada di daerah Kabupaten Ciamis, khususnya di Dusun Karangmukti dibuat dari anyaman bambu bukan dari bahan

kulit. Oleh karena bahan dari bambu adalah praktis, lagi pula mudah membuatnya dan menghemat biaya. Kalau bahan dari kulit binatang sukar membuatnya serta mahal biayanya. Adapun panjang Kuda Lumping sekitar 1,25 m.

Bentuk Ebeg atau Kuda Lumping dapat dilihat pada Lampiran di belakang tulisan ini.

Permainannya Kuda Lumping bisa digelar pada waktu siang atau malam. Adapun lama permainan antara 2 jam sampai 4 jam, atau bisa dipersingkat bisa juga diperpanjang, jadi bergantung kepada yang menganggapnya. Bahkan main sampai larut malam pun bisa, hanya selama permainan ada waktu istirahat yang disesuaikan dengan kondisi fisik para pemain.

Permainan Kuda Lumping digelar dalam peristiwa apa saja, artinya bebas tidak terikat kepada peristiwa tertentu. Misalnya dalam peristiwa pembukaan pameran pembangunan, parade senja dan sebagainya, atau pada acara kenduri khitanan, upacara pernikahan, ngaruat dan sebagainya bahkan tidak jarang kelihatan digelar sembarang waktu dan tempat untuk mencari uang atau ngamen.

3.10.2 Pelaku-pelaku Permainan

Permainan Kuda Lumping bisa dimainkan oleh laki-laki, perempuan, dan bisa juga oleh anak-anak.

Pelaku-pelaku permainan kuda lumping disebut:

1. Juru tari berkuda lumping
2. Barongan
3. Cepet
4. Pentul
5. Penimbul

Juru tari adalah pemain yang menari dengan menaiki kuda lumping. Banyaknya juru tari sebanyak 12 orang, bisa juga sebanyak 6 orang serta paling sedikit 4 orang. Barongan adalah tiruan sosok macan atau se-

macam barongsay. Barongan sering berperan sebagai perampok dalam permainan kuda lumping. Barongan bisa dimainkan bisa juga tidak dimainkan karena hanya merupakan peran tambahan saja dalam permainan Kuda Lumping. Jumlah pemain Barongan sebanyak 2 orang, yaitu yang satu di depan yang satunya lagi di belakang. *Cepet* berperan sebagai tukang memberi makanan kepada juru tari berkuda lumping seperti: memberikan rumput, beling, dedaunan, dan sebagainya atau makanan yang diminta kuda lumping. *Cepet* diperankan hanya oleh satu orang. *Pentul* berperan sebagai penjaga juru tari berkuda lumping dengan membawa pecutan, lalu pecutan itu dilecut-lecut ke atas bukan ke tubuh juru tari berkuda lumping dan hanya dipegang oleh satu orang.

Adapun penimbul ialah seorang pemimpin atau dalang permainan Kuda Lumping dari awal sampai akhir. Penimbul bertugas untuk menyadarkan kembali para juru tari berkuda lumping dari keadaan setengah sadar (trance).

Untuk menjadi seorang penimbul bisa dilakukan oleh siapa saja tetapi terlebih dahulu harus belajar (berguru) kepada orang yang lebih menguasai ilmu, tepatnya disebut "guru" yang banyak makan garam (pengalaman) dalam permainan Kuda Lumping. Oleh karena permainan Kuda Lumping termasuk permainan yang mengandung unsur magic, maka dalam permainan pun terlebih dahulu dibacakan mantra-mantra.

Sebaliknya "guru" itu pun tidak begitu saja menerima murid, karena harus ada syaratnya: pertama harus "keyeng" (berkemauan keras dan bertekad bulat tidak boleh ragu-ragu). Kedua harus menjalani puasa dan harus hafal mantra yang telah diajarkan oleh guru. Ketiga kalau sudah hafal mantranya jangan memberitahu orang lain. Oleh karena kalau orang lain mengetahui mantra-mantra tersebut, kepercayaan mereka akan cambal (sudah cambal).

Lamanya berpuasa bisa satu hari-satu malam, kalau selama itu belum mendapatkan wangsit (ilham), puasanya ditambah menjadi tiga hari-tiga malam (mati geni). Jika masih juga belum mendapatkan wangsit, harus ditambah lagi menjadi empat puluh-empat puluh malam. Seandainya setelah melakukan puasa selama empat puluh hari-empat puluh malam belum juga datang wangsit yang ditunggunya, maka orang itu dinyatakan tidak memiliki watak wangsit untuk menjadi

penimbul.

3.10.3 Peralatan yang Digunakan dalam Permainan

Peralatan yang digunakan oleh permainan Kuda Lumping adalah:

1. Gendang 1 buah
2. Saron (bonang) 1 buah
3. Kempul 3 buah
4. Kecrek 1 buah.

Untuk lebih jelasnya mengenai peralatan Kuda Lumping dapat dilihat pada lampiran di belakang.

Gendang dibuat dari bahan kayu gelondongan, yang dilubangi sehingga merupakan sebuah tabung kedua lubang tabung ditutup dengan kulit kambing atau kulit biri-biri, panjangnya kira-kira 1 m, fungsinya untuk memberikan aba-aba atau komando kepada para pemain Kuda Lumping, Saron (bonang) yang dibuat dari besi lempengan, fungsinya untuk mengiringi para pemain berkonsentrasi sebelum permainan dimulai. Kempul yang dibuat dari besi dengan bulat cekung, fungsinya untuk menambah keserasian irama antara suara gendang dan saron, sehingga tetabuhan enak didengar. Adapun kecrek dibuat dari lempengan-lempengan besi tipis disusun menjadi satu untaian, berfungsi untuk menambahkan semarak bunyi tetabuhan.

3.10.4 Jalannya Permainan

Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu harus disiapkan sesajen secukupnya. Maksudnya untuk menghormati para "Indang" (roh halus). Roh halus itu diundang supaya masuk ke dalam raga para juru tari berkuda lumping. Masuknya roh halus ke dalam raga juru tari berkuda lumping disebut "mendem" (mabuk atau tidak sadar), sehingga juru tari bermain setengah sadar.

Isi sesajen yang memadai yaitu: bunga (kembang) sebanyak 7

macam, pisang ambon dan pisang raja, kelapa muda yang banyaknya disesuaikan dengan jumlah juru tari berkuda lumping, padi, dan pepaya, daun dadap, rumput atau alang-alang, pohon pisang raja yang muda, telur ayam 2 butir, panggang ayam, galong, gula batu, tangkueh, teh, kopi pahit, kopi manis, teh pahit, teh manis, air bening, congcoj putih, ketupat, leupeut ketan, sisir, arang-arang kambang terbuat dari beras disangan lalu diberi air hingga terapung, minyak duyung, dan ikan mujair dibakar.

Semua sesajen tersebut disimpan di atas meja, di depan para "nayaga" (para penabuh). Apabila lima macam sajen tidak ada, masih dimaafkan oleh "Indang". Akan tetapi pada kesempatan lain kekurangan itu harus dilengkapi. Kalau sesajen itu tetap tidak lengkap sampai tiga kali permainan, maka akan membawa mala petaka terhadap para juru tari berkuda lumping atau indang-nya akan marah kepada penimbul.

Setelah tersedia segala sesuatunya yang diperlukan dan dipandang cukup memenuhi persyaratan, maka permainan akan segera dimulai dengan terlebih dahulu:

1. Membakar kemenyan oleh seseorang yang dituakan di dalam rombongan permainan. Tujuannya minta ijin dan do'a kepada Tuhan dan kepada leluhur.
2. Meminta Indang (roh halus) datang dari keramat yang menjadi "ambatannya" (panutannya), dan masuk ke dalam raga anak wayang (pemain) kuda lumping, artinya agar roh halus mau memenuhi segala permintaan dan perintah, melindungi keselamatan dan pada saatnya nanti harus mau kembali ke tempat semula.

Selesai berdo'a dan minta ijin kepada Tuhan serta leluhur barulah permainan di mulai dengan membunyikan kempul, maksudnya supaya seluruh pemain berkumpul disusul dengan gendang lalu diikuti bunyi saron serta kecrek.

Selesai memohon ijin, maka para pelaku permainan kuda lumping menari tarian gambyong kuda lumping. Sedangkan barongan meliuk-liuk ke sana ke mari seperti mau mengganggu juru tari berkuda lumping. Cepet, pentul, dan penimbul menari dengan gerak menyerupai tari jaipongan atau tari ketuk tilu, disesuaikan dengan nada dan irama tabuhan. Dengan diiringi lagu Eling-aling yang dilantunkan oleh bunyi saron, penari menarikan tari gambyong kuda lumping.

Selesai tarian Gambyong Kuda Lumping diteruskan dengan gerak tari:

- Tari Kiprah; yaitu tarian yang memberikan komando jalannya permainan.
- Tari Ukel Karno, yaitu tari membetulkan sumping yang ada di telinga.
- Tari Dodot, yaitu tari membetulkan ikat pinggang.
- Tari Ngaca, yaitu tari mengontrol dandan.
- Tari Rambut, yaitu tari memberesi/menyisir rambut.
- Tari Buang Sampur, yaitu tari mengkipaskan selendang.
- Tari Besut, yaitu tari tandanya akan selesai tarian.
- Tari Sabetan Lengkap, yaitu selesainya tari ricik-ricik tersebut di atas. Terus dilanjutkan dengan mendem (mabuk atau tidak sadar), yang tidak mabuk adalah barongan, cepet, pentul, dan panimbul. Sewaktu mendem, penari Kuda Lumping memakan apa saja yang ada dalam sesajen yang telah disediakan di atas meja tadi, dilayani oleh cepet. Keinginan mereka berbeda-beda ada yang makan bunga, daun pepaya, kelapa muda, dan sebagainya sambil menari ricik-ricik.

Selama mendem diiringi dengan lagu-lagu bebas, misalnya:

— **Lagu Cindung Cina** (ejekan) dengan kata-kata:

- Cindung Cina
- Kucing mandung
- Baladewa

Lagu Telatur (kesedihan) dengan kata-kata:

- Dongkel gelang, kadhi ngaren
- Wong bagus, langka tekane
- Takokena wong bagus ngendi umahe

Lagu Bedrong Kulon (Gandrung Kedanan)

- Bendrong takokaken
- Takokena wong sing bagus gelis tekane.

Setelah cukup waktu, maka satu per satu Kuda Lumping ditangkap oleh cepet, pentul, dan penimbul untuk disadarkan kembali. Setelah ter-

tangkap, maka oleh penimbul mukanya diusap sambil dibacakan mantera. Setelah semua penari sadar kembali, tetabuhan pun berhenti, dan permainan pun selesai.

3.10.5 Persebaran dan Perkembangan

a. Persebaran Permainan

Permainan Kuda Lumping ditinjau dari lokasi per Kecamatan di wilayah Kabupaten Ciamis hanya terdapat di Ciamis Selatan, misalnya di Kecamatan-kecamatan: Banjar, Cimaragas, Laktok, Langkaplancar, Pamarican, dan sebagainya (lihat gambar peta).

b. Perkembangan permainan

Permainan Kuda Lumping pada saat-saat sekarang kurang mengembirakan perkembangannya, jika dibandingkan dengan perkembangan pada jaman dulu, karena jarang dipergelarkan dalam acara-acara khitanan atau upacara pernikahan. Hanya sekali-kali oleh pihak pemerintah diundang untuk bermain dalam upacara yang sifatnya resmi.

Keadaan sedemikian itu bukan berarti tidak atau kurang diminati, tetapi ada beberapa faktor penghambat yaitu: pertama karena terbentur kepada masalah biaya atau dana, kedua kalau ada khitanan atau pernikahan lebih baik memutar video tape, dengan jalan meminjam ke tempat penyewaan video. Angapan mereka lebih praktis, murah, dan lebih menyenangkan dalam acara hiburannya.

3.10.6 Tanggapan Masyarakat

Masyarakat di daerah Kabupaten Ciamis umumnya, khususnya, di daerah Kecamatan Banjar telah mengenal permainan Kuda Lumping Hal ini terbukti di Kecamatan Banjar ada 9 group permainan Kuda Lumping Ini menunjukkan, bahwa permainan Kuda Lumping diterima di mata masyarakat.

Masyarakat luas tahu, bahwa permainan Kuda Lumping adalah warisan dari nenek moyang secara turun temurun dari generasi ke generasi. Oleh karena itu permainan ini merupakan permainan rakyat yang tradisional.

Permainan Kuda Lumping sifatnya merakyat dalam arti, dari rakyat untuk rakyat dan diselenggarakan oleh anggota masyarakat untuk menghibur anggota masyarakat dari semua lapisan.

Permainan Kuda Lumping bukan sekadar permainan sebagai alat penghibur, tetapi merupakan salah satu alat berkomunikasi antara anggota di dalam masyarakat. Untuk menyampaikan informasi permainan Kuda Lumping bisa dikatakan sebagai media massa yang baik. Selain itu permainan Kuda Lumping mengandung maksud-maksud tertentu yang lebih penting artinya dari permainan itu sendiri, misalnya sebuah tarian yang menggambarkan tingginya nilai-nilai budaya suatu bangsa dan mencerminkan kepribadian bangsa itu sendiri.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dideskripsikan satu per satu aneka ragam permintaan rakyat tradisional di Jawa Barat, tampaklah bahwa memang, selama masyarakat pendukung permainan itu memerlukan keberadaannya, maka permainan itu akan tetap dipertahankan.

Keberadaan permainan rakyat tradisional itu bukan berarti tidak mengalami perubahan dan perubahan itu sendiri tidak selalu berganti dengan yang baru. Sosoknya seolah-olah tidak berubah tetapi unsur-unsur baru telah merasuk ke dalamnya, selalu ada aktivitas penyesuaian-penyesuaian dan pengolahan tertentu. Tak pernah terjadi perubahan yang mendadak, permainan lama berganti dengan permainan baru secara keseluruhan, perubahan perlu penyesuaian demi pengakomodasian antara unsur yang lama dengan unsur yang baru, sehingga fungsi-fungsi yang diembannya tetap berjalan.

Terjadinya perubahan yang tidak sekonyong-konyong itu amat sesuai dengan keteraturan hidup manusia, tak pernah terjadi perubahan yang drastis, betapa pun kuatnya pengaruh yang datang dari luar itu, kecuali bila memang permainan baru itu sengaja utuh ditanamkan. Misalnya permainan olah raga seperti permainan bola volley, bouwling dan lain sebagainya.

Dengan demikian, perubahan-perubahan yang terjadi pada permainan rakyat tradisional selalu dipengaruhi atau diatur oleh masyarakat pendukungnya yang memiliki aturan, kearifan atau kepentingan demi kebudayaan tertentu. "Kepunahan" permainan rakyat tradisional selalu mempunyai tautan dengan permainan yang "baru".

Kiranya dapat disimpulkan bahwa permainan rakyat tradisional tengah mengalami pergeseran-pergeseran mendasar baik dalam bentuk, konsep maupun fungsi-fungsi yang diembannya, namun pergeseran itu telah berlaku secara semena-mena sehingga perubahan berlangsung dalam tempo yang sangat teratur dan pasti. Itulah sebabnya, pengelolaan dan pembinaan untuk "melestarikannya" perlu merujuk kepada pola-pola

strategi kebudayaan masyarakat pendukungnya, artinya harus berpangkal pada cara-cara berpikir dan keinginan masyarakat pendukungnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bee, R.L.
1974 Patterns and Processes. An Introduction to Antropologi-
cal Strategies for the Study of Socio Cultural Change.
New York, The Free Press.
- Dakung, S.
1986 Bibliografi Beranotasi Folklor Sunda. Berita Antropologi
Th. XII, No. 41. Januari – Maret 1986. Jakarta, Jurusan
Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Uni-
versitas Indonesia.
- Danandjaja, J.
1980 Beberapa Masalah Folklor. Berita Antropologi Tahun XI,
No. 39. Oktober – Desember 1980. Jakarta, Jurusan An-
tropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Univer-
sitas Indonesia.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
1989 Pandangan Hidup Orang Sunda. Seperti Tercermin dalam
Kehidupan Masyarakat Dewasa Ini (Tahap III), Direktorat
Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tra-
disional, Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan
Nusantara Bagian Proyek Penelitian dan Pengkajian Ke-
budayaan Sunda.
- Harsojo
1969 Tradisi dan Modernisasi dalam Pembangunan Masyara-
kat Indonesia. Pidato Diucapkan pada Upacara Dies Nata-
lis ke XII Universitas Negeri Padjadjaran di Bandung pada
hari Rabu tanggal 24 September 1969. Bandung, Jajasan
Penerbitan Universitas Padjadjaran.
-
- 1978 Antropologi dan Modernisasi. *Dalam* Antropologi dan
Modernisasi. Bandung, Jurusan Antropologi Fakultas
Sastra Universitas Padjadjaran.

- Keesing, R.M., dan F.M. Keesing
1971 New Perspectives in Cultural Anthropology.
New York, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Keesing, R.M.
1974 Theories of Culture. *Dalam* Ronald W. Casson, Language,
Culture and Cognition: Anthropological Perspectives.
New York, Macmillan Publishing Co., Inc.
- Suparlan. P.
1985 Kebudayaan dan Pembangunan. Jakarta, KLH.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Daftar Informasi Permainan Debus

1. N a m a : M.D. Suhaemi
 U m u r : 52 tahun
 Pendidikan : S T I A
 Pekerjaan : Kasi Kebudayaan Depdikbud Kabupaten Serang
 Alamat : Kampung Ciparetegal RT 04/V Kel. Cipare-Kecamatan Serang

 Bahasa yang dikuasai : Sunda dan Indonesia
 A g a m a : Islam
2. N a m a : Kasim
 U m u r : 70 tahun
 Pendidikan : SD
 Pekerjaan : Tani
 Alamat : Kampung Cinanggung Kabupaten Serang
 Bahasa yang dikuasai : Sunda
 A g a m a : Islam

Permainan Patingtung

1. N a m a : Ahmad Sufi
 U m u r : 45 tahun
 Pendidikan : SMP
 Pekerjaan : Subdit Sospol Pemda Tk. II Serang
 Alamat : Kampung Benggala Tengah Kel. Cipare, Serang
 Bahasa yang dikuasai : Sunda dan Indonesia
 A g a m a : Islam
2. N a m a : Atan Hartana
 U m u r : 46 tahun

Pendidikan : SLA
 Pekerjaan : Staf Perum Perhutani KPH Banten
 Alamat : Jl. Pemuda No. 13 Serang
 Bahasa yang dikuasai : Sunda dan Indonesia
 Agama : Islam

Permainan Benjang

1. Nama : Toto
 Umur : 48 tahun
 Pekerjaan : Wiraswasta
 Alamat : Dewa Pakemitan Kecamatan Ujungberung Kabupaten DT II Bandung
 Bahasa : Sunda dan Indonesia
2. Nama : Yoyo Taryo Suwarta Apandi
 Umur : 46 tahun
 Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil
 Alamat : Jalan Alun-alun Utara, Kelurahan Cigending, Kecamatan Ujungberung, Kabupaten DT II Bandung
 Bahasa yang digunakan : Sunda dan Indonesia

Permainan Kuda Renggong

1. Nama : Drs. Kusnadi
 Umur : 52 tahun
 Pekerjaan : Kasi Kebudayaan Kandep Dikbud Kabupaten Sumedang
 Pendidikan : Sarjana
 Alamat : Jl. Licin I. No. 27 RT 02 RW 01 Desa Licin, Cimalaka Sumedang
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Sunda
 Agama : Islam

2. **N a m a** : Uas Sutresna
U m u r : 48 tahun
Pendidikan : SMP
Pekerjaan : Pelaksana Seksi Kebudayaan, Kabupaten Sumedang
Alamat : Kampung Bojongloa, Desa Girimukti Kecamatan Sumedang Utara
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Sunda
A g a m a : Islam
- N a m a** : Drs. Djudju Hernawan
U m u r : 52 tahun
Pendidikan : Sarjana
Pekerjaan : Guru SD, Koordinator Kesenian Kuda Renggong Kabupaten Sumedang
Alamat : Lingkungan Tegalsari, Kel. Talun Kecamatan Sumedang Utara
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Sunda
Agama : Islam

Permainan Kuda Lumping

1. **N a m a** : Idjam Lastari Artojo
U m u r : 50 tahun
Pendidikan : SPG
Pekerjaan : Penilik Kebudayaan Depdikbud Kecamatan Banjar Jl. Gudang No. 66, Telp 101 Banjar
Alamat : 1. Jalan Gudang No. 20 Banjar
2. Dusun Paledah Desa Paledah, Kecamatan Padaherang, Kabupaten, Ciamis
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Sunda, Jawa, dan Indonesia
Agama : Islam

2. N a m a : Parman
U m u r : 48 tahun
Pendidikan : SR
Pekerjaan : Kepala Dusun (Golongan)
Alamat : Dusun Karangmukti RT 04 RW 07 Desa Langensari, Kecamatan Banjar, Kabupaten Ciamis
Bahasa yang dikuasai : Sunda, Jawa, dan Indonesia
Agama : Islam
Suku : Jawa

Permainan Dogdog Lojor

1. N a m a : Ukon Heryamana
U m u r : 47 tahun
Pendidikan : Analis ITB
Pekerjaan : P.T. Aneka Tambang Unit Pertambangan Emas Cikotok
Alamat : Pasirgombang – Cikotok
Rangkasbitung – 42394
Bahasa yang dikuasai : Sunda dan Indonesia
Agama : Islam
Suku : Sunda
2. N a m a : Elmien Suwarta
U m u r : 39 tahun
Pendidikan : SPG
Pekerjaan : Guru SD
Alamat : Cikotok – Kecamatan Bayah
Rangkasbitung – 42394
Bahasa yang dikuasai : Sunda dan Indonesia
Agama : Islam
Suku : Sunda

Permainan Sintren/Lais



*Kurungan ayam, kipas dan tempat air
sebagai alat utama permainan*



Permainan Kuda Renggong

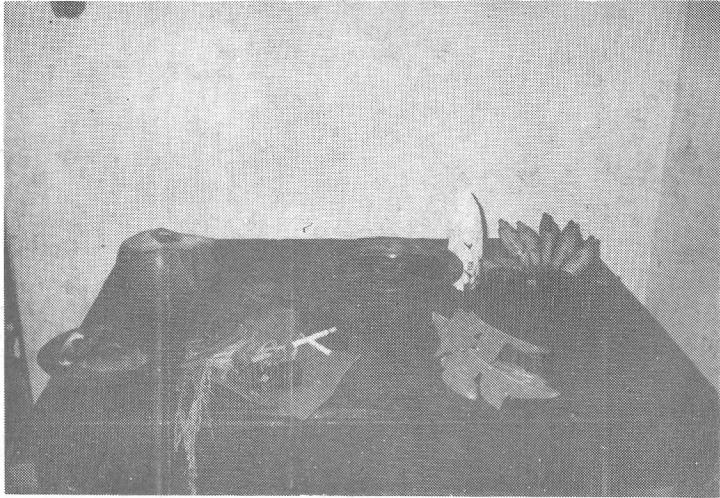


Mengarak "Pengantin Sunat"



Berkeahi/bersilat melawan kuda

Permainan Kuda Lumping



Sesajen : sajian bagi roh leluhur

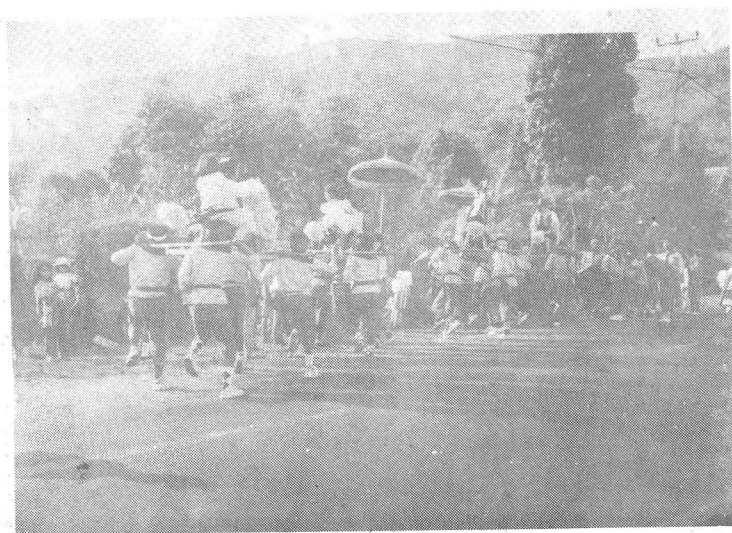


Menggelar permainan

Permainan Gotong Singa atau Sisingaan



Sepasang Boneka Singa

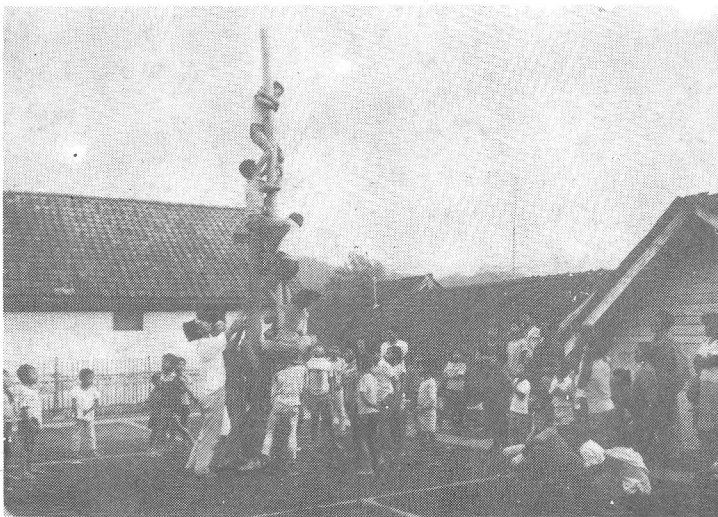


Pawai Sisingaan

Permainan Rebutan



Meraih barang hadiah



Strategi permainan

Permainan Debus

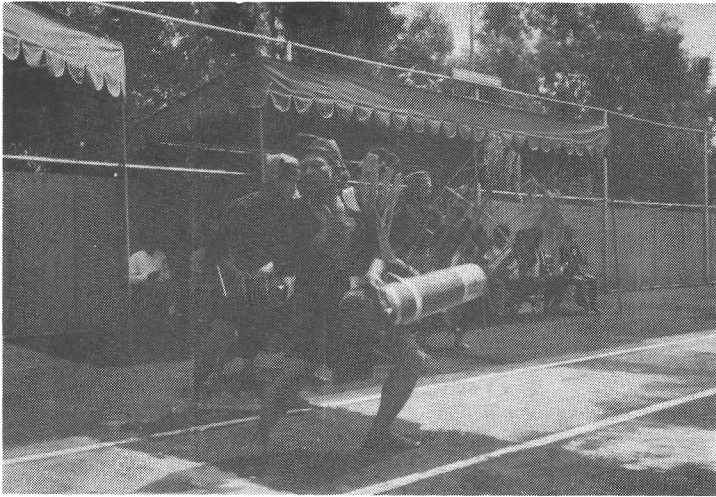


Para pemain dan alat perlengkapan Debus



Melukai diri sendiri

Permainan Dogdog Lojor



Pemain dan alat perlengkapannya



Mengadu kekuatan

: DAERAH TINGKAT II

State : : conditions



0. *batas*
penelitian

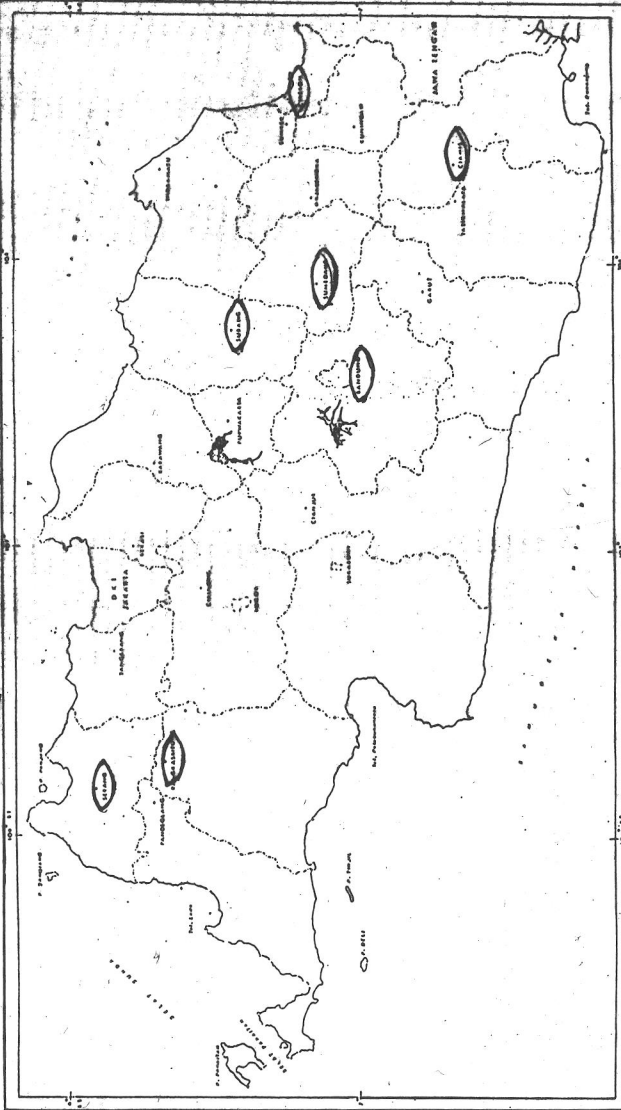
Page No. _____

Page 10 of 10

100

☒[illegible]

...the ... of ...



PROPIANSI DAERAH TINGKAT I JAWA BARAT

Tidak diperdagangkan untuk umum

Perpustakaan
Jenderal

7