

Milik Dep. DIKBUD
Tidak Diperdagangkan



PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH KHUSUS IBU KOTA JAKARTA



Direktorat
Kebudayaan

22

DEPARTEMEN PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN

790.1822 ASD p

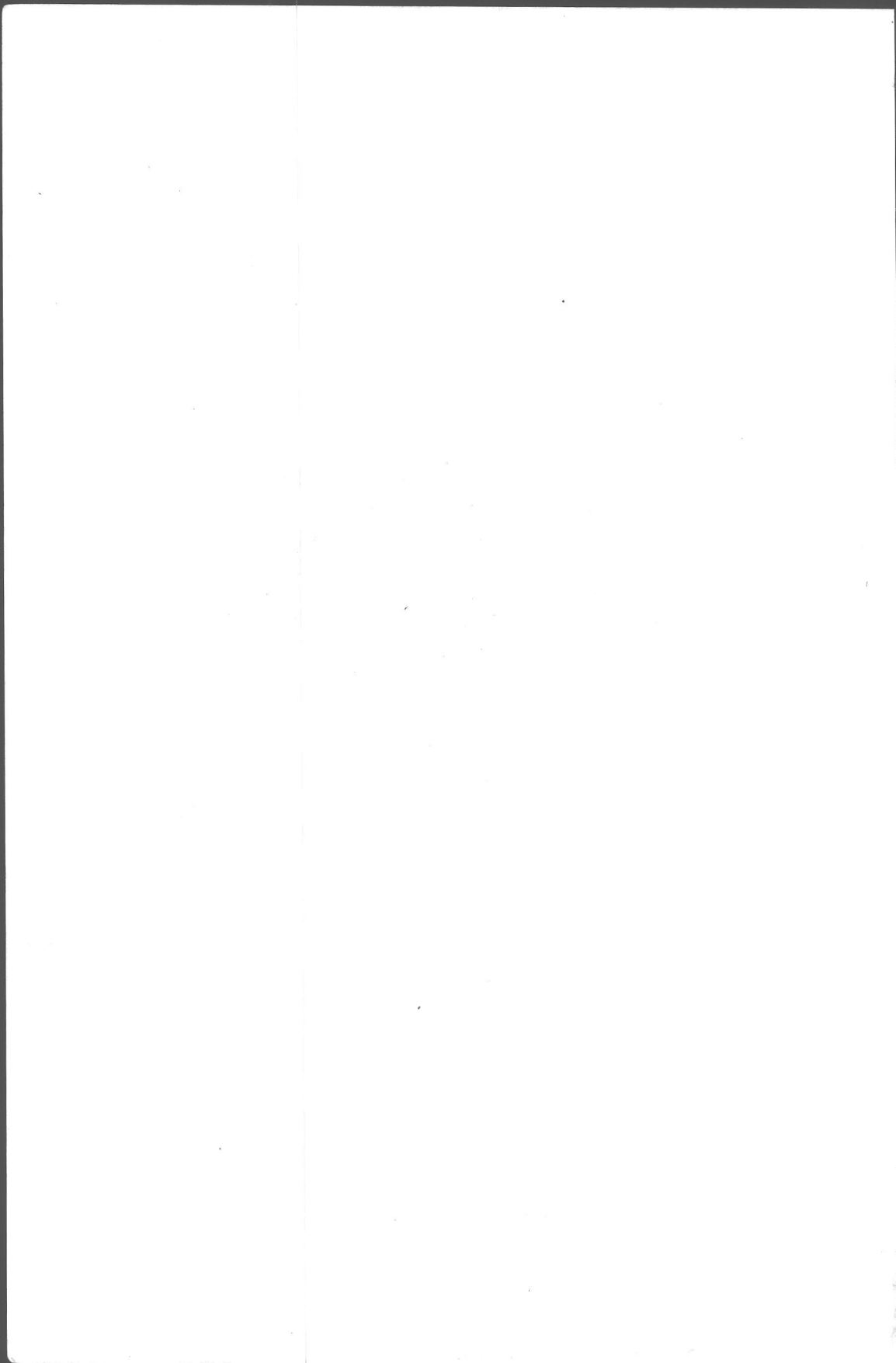
Milik Dep. DIKBUD
Tidak Diperdagangkan

**PERMAINAN ANAK-ANAK
DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
DIREKTORAT SEJARAH DAN NILAI TRADISIONAL
PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI
KEBUDAYAAN DAERAH
1981/1982**

TIM PENYUSUN

ABDURACHMAN : KETUA
DONOVAN BUSTAMAN : ANGGOTA
BAMBANG RUDITO : ANGGOTA
YULIA WIJAYA : ANGGOTA
ENDANG KIRONOSASI : ANGGOTA



P R A K A T A

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta berusaha untuk menginventarisasi dan mendokumentasikan 5 (lima) Aspek Kebudayaan Daerah setiap tahunnya. Hasil dari pada Inventarisasi dan Dokumentasi tersebut secara berangsur-angsur diterbitkan sesuai dengan dana yang tersedia.

Buku ini memuat berbagai macam jenis permainan anak-anak yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat Jakarta tempo dulu, yang telah berhasil diteliti oleh Tim yang dipercayakan untuk itu.

Berhasilnya para anggota Tim dalam pelaksanaan tugasnya terutama dalam pengumpulan dan pengolahan data sehingga buku ini dapat diterbitkan, adalah berkat kerja sama dengan berbagai Instansi/Jawatan Pemerintah, Swasta dan tokoh-tokoh masyarakat serta para informan pada umumnya.

Untuk itu tidak lupa kami ucapkan terima kasih terutama kepada Ibu Dra. L.E. Coldenhoff selaku Kepala Kantor Wilayah Depdikbud Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta, Bapak Drs. H. Budiaman selaku Kepala Bidang Kesenian Kanwil Depdikbud DKI Jakarta yang telah memberikan pengarahan demi suksesnya usaha penerbitan buku ini.

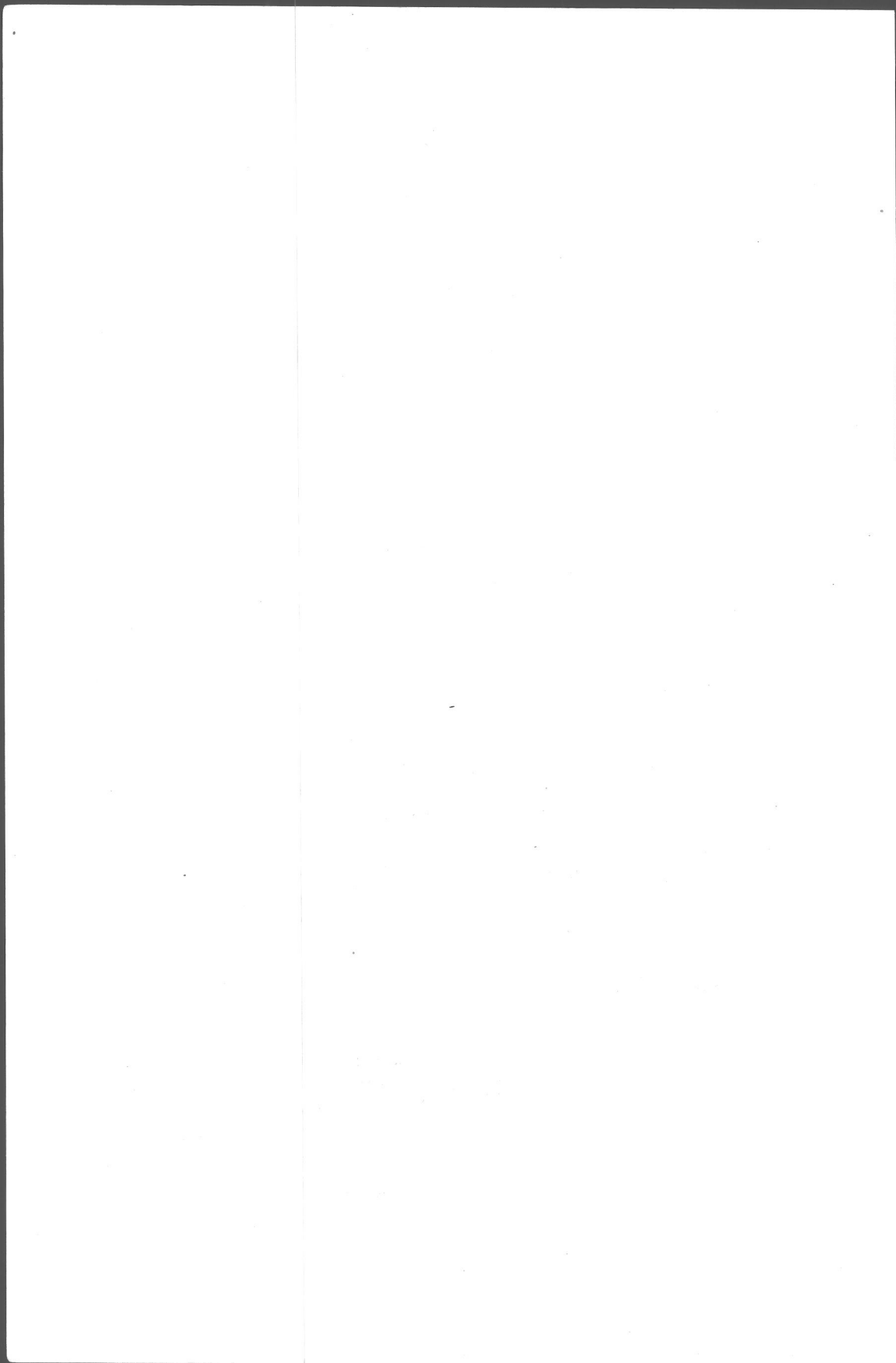
Juga kami ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Saudara Penanggung Jawab, Ketua, Konsultan dan para anggota Tim yang telah bekerja keras dalam rangka melaksanakan tugasnya, yaitu mengadakan penelitian dengan berbagai methode, sehingga buku ini dapat diterbitkan.

Akhirnya harapan kami semoga buku ini bermanfaat bagi kita semua.

A m i n .

Jakarta, Oktober 1984.
PEMIMPIN PROYEK INVENTARISASI
DAN DOKUMENTASI KEBUDAYAAN
DAERAH DKI JAKARTA,

G.A. WARMANSJAH.
NIP. 130253962.—



PENGANTAR

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan daerah diantaranya ialah : PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH KHUSUS IBU KOTA JAKARTA.

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

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

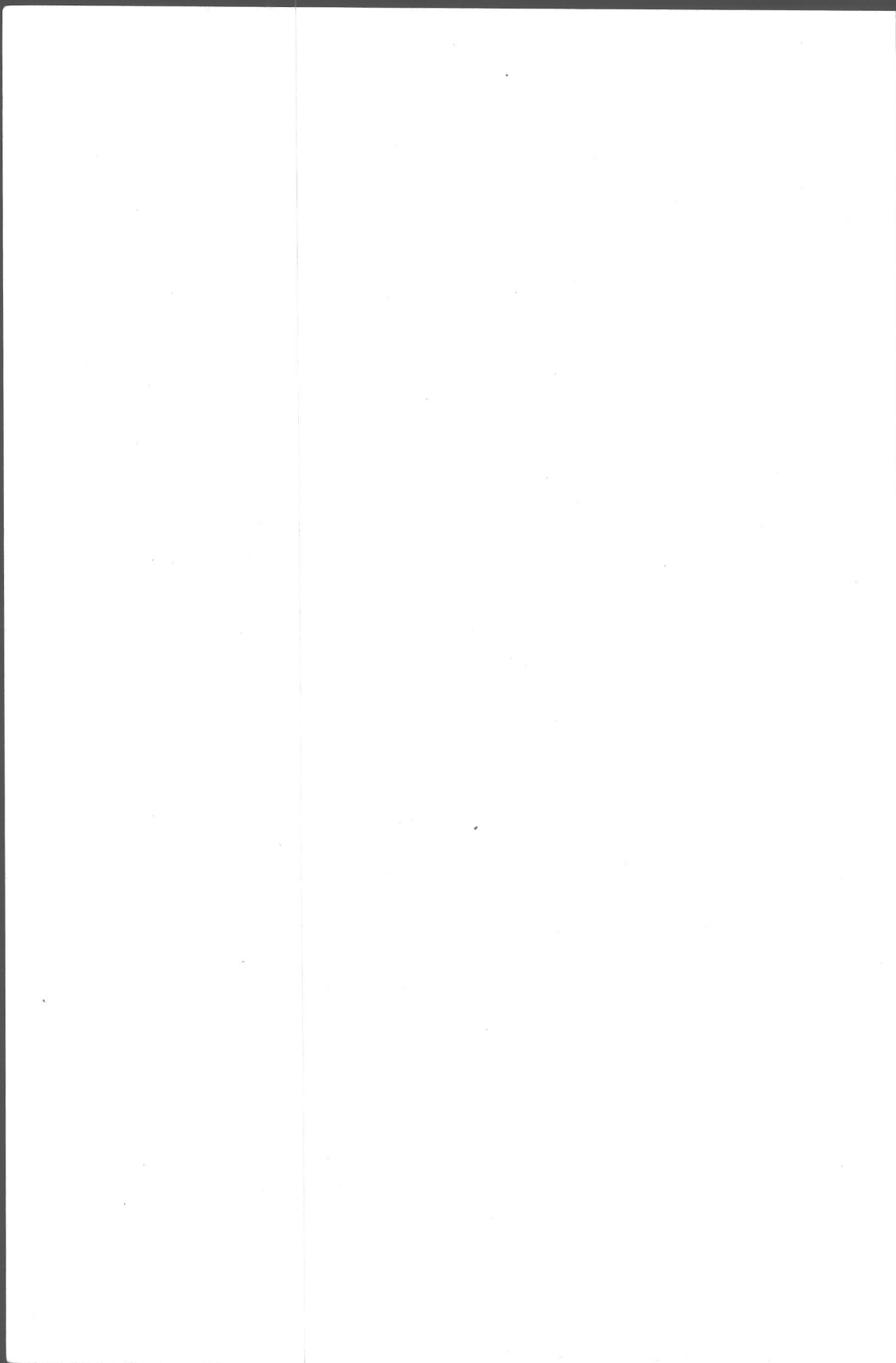
Oleh karena itu dengan selesainya naskah ini, maka kepada semua pihak yang tersebut di atas kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih.

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari : Abdurachman, Donovan Bustaman, Bambang Rudito, Yulia Wijaya, Endang Kironosasi dan tim penyempurnaan naskah di pusat yang terdiri dari : Dr. S. Budhisantoso, Drs. Achmad Yunus, Drs. H. Bambang Suwondo, Sri Mintosih.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.—

Jakarta, Oktober 1984
Pemimpin Proyek,
ttd,

Drs. Achmad Yunus
NIP.: 130146112.



KATA SAMBUTAN KEPALA KANTOR WILAYAH DEPDIKBUD DAERAH KHUSUS IBU KOTA JAKARTA.

Nilai budaya Indonesia yang mencerminkan nilai luhur bangsa harus dibina dan dikembangkan guna memperkuat penghayatan dan pengalaman Pancasila, memperkuat kepribadian bangsa, mempertebal rasa harga diri dan kebanggaan nasional serta memperkokoh jiwa kesatuan. Kebudayaan nasional harus dibina dan diarahkan pada penerapan nilai-nilai kepribadian bangsa berdasarkan Pancasila.

Itulah antara lain amanat yang tertuang dalam Garis-garis Besar Haluan Negara yang menjadi dasar kebijaksanaan dalam pembinaan dan pengembangan Kebudayaan Nasional sebagai salahsatu sektor dari Pembangunan Nasional.

Selaras dengan derap dan irama Pembangunan Nasional yang bersifat menyeluruh bertahap dan berkesinambungan, maka dalam sektor kebudayaanpun harus dibina dan dikembangkan. Salahsatu upaya dalam menata dan membina kebudayaan itu telah dituangkan dalam program kegiatan Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah sebagai salah satu proyek yang menangani kebudayaan.

Tidak bisa dimungkiri, bahwa data inventarisasi dan dokumentasi yang telah dihasilkan oleh para peneliti dalam berbagai aspek kebudayaan ini, cepat atau lambat akan merupakan salah satu referensi bagi para peneliti yang berikutnya dalam menelusuri unsur kebudayaan daerah sebagai pendukung kebudayaan nasional, termasuk di dalamnya aspek Permainan Anak-Anak di Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta.

Permainan anak-anak selalu tumbuh dan berkembang dalam masyarakat Indonesia pada umumnya dan masyarakat Jakarta khususnya. Permainan anak-anak ini merupakan warisan "tempo doeloe" secara turun temurun diwariskan oleh generasi penerus sebagai milik mereka pada masa kini. Permainan ini mengandung nilai-nilai paedagogis yang menggambarkan latar belakang pola kehidupan masyarakat secara turun termurun karenanya perlu dilestarikan.

Harus diakui bahwa dari segi data maupun pengungkapan atas data-data tersebut masih terdapat kekurangan-kekurangan, namun demikian dengan hasil yang sudah dicapai pada tahap sekarang ini, sudah dapat diberikan bahan informasi bahwa Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta sebagaimana halnya dengan daerah lainnya memiliki potensi budaya.

Usaha penerbitan buku Permainan Anak-anak ini sebagai salah satu hasil penelitian, di samping sebagai dokumentasi juga dimaksudkan pula sebagai dorongan dalam rangka meningkatkan kegairahan berkarya untuk meneliti dan menggali lebih jauh lagi nilai-nilai budaya bangsa guna diwariskan kepada generasi penerus.

Akhirnya kepada para peneliti maupun kepada semua pihak yang telah ikut membantu dalam usaha penerbitan buku ini kami sampaikan terima kasih.

Jakarta, Oktober 1984.
Kepala Kantor Wilayah Depdikbud
DKI Jakarta,

Dra. L.E. Coldenhoff.
NRP : 2046/P.

D A F T A R I S I

PRAKATA PROYEK IDKD DKI JAKARTA	v
PENGANTAR IDKD PUSAT JAKARTA	vii
KATA SAMBUTAN KAKANWIL DEPDIKBUD DKI JAKARTA	ix
DAFTAR ISI	xi
 B A B I PENDAHULUAN	1
1. Tujuan Investarisasi	1
2. Masalah	1
3. Ruang Lingkup dan Latar Belakang Geografis, Sosial dan Budaya	2
4. Pertanggung jawaban Ilmiah Prosedure Inventari- sasi	3
 B A B II DESKRIPSI PERMAINAN ANAK-ANAK	6
1. Gundu Kusir	6
2. Tamat-tamatan	13
3. Perahu-perahuan	19
4. Gala Jamban	27
5. Bola Gebok	36
6. Ujan Angin	46
7. Gangsing	56
8. Lari Gandeng	63
9. Tak Nyamuk	68
10. Torti	73
11. Jangkungan	83
12. Treg – Treg Jing	91
13. Tumbuk-Tumbuk Uang	100
14. Layangan Singgang	109
15. Serok Kwali	118
16. D a s	127

17. Gebok	135
18. Congklak	145
19. Ucing—Ucingan	156
20. Belalang	165

LAMPIRAN :

1. Daftar Permainan Daerah DKI Jakarta yang pernah diinventarisasi	173
2. Peta Daerah asal Pemungutan Permainan Anak-Anak dan Persebarannya	174
3. Wilayah asal Pemungutan Permainan Anak-Anak DKI Jakarta	175
4. Daftar Informan	176
DAFTAR KEPUSTAKAAN	180

BAB I

PENDAHULUAN

1. Tujuan Inventarisasi.

a. Tujuan Umum

- Menggali unsur-unsur kebudayaan daerah, khususnya permainan anak-anak, dalam rangka usaha pembinaan dan pengembangan dibidang kebudayaan untuk kepentingan sarana penelitian dan informasi bagi menunjang program Nasional berupa kebijaksanaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Menggali dan mengumpulkan unsur-unsur kebudayaan daerah, khususnya permainan anak-anak dalam rangka proses kearah pembentukan "Kebudayaan Nasional."
- Dengan bersumber dari permainan anak-anak dapat mengetahui perubahan dan perkembangan unsur-unsur kebudayaan daerah yang berarti mengetahui pergeseran nilai-nilai yang ada dalam masyarakat.

b. Tujuan Khusus

- Dengan mengumpulkan dan menyusun bahan-bahan permainan anak-anak daerah yang sudah hampir punah, akan memberikan manfaat untuk menanamkan sikap yang positif bagi generasi muda.
- Dilihat bahwa fungsi dan peranan permainan anak-anak daerah, sangat penting untuk dipertahankan dan dilestarikan, dalam rangka usaha membendung desakan jenis-jenis permainan import yang sifatnya konsumtif dan destruktif.

2. Masalah

Perkembangan daerah Jakarta dan sekitarnya relatif cepat sekali, ditambah dengan pesatnya pertumbuhan penduduk.

Hal tersebut mengakibatkan semakin padatnya daerah-daerah ling-

kungan pemukiman penduduk, sudah barang tentu ikut membawa hambatan terhadap kelestarian permainan anak-anak yang memerlukan bidang-bidang tempat arena bermain. Selain itu, suasana akrab tempat bermain dengan lingkungannya sudah semakin terpisah. Ditambah lagi para pendukung dari kebudayaan tersebut, sudah banyak yang terdesak ke daerah-daerah pinggiran luar Jakarta.

Dalam penelitian lapangan untuk pengumpulan data inventarisasi permainan anak-anak daerah, ternyata ada kecenderungan makin menghilangnya jenis-jenis permainan tersebut. Anak-anak sudah tidak banyak lagi mengetahui mengenai jenis-jenis permainan anak-anak yang pernah berkembang di daerah Jakarta.

Dalam pengumpulan di lapangan untuk merekam jenis-jenis permainan anak-anak ini, mendapat kesulitan informasi dari para informan untuk mengetahui latar belakang sejarah permainan tersebut. Mereka pada umumnya tidak mengetahui mengenai umur permainan, dari mana asal-usulnya suatu permainan yang mereka miliki itu.

Dalam tanggapan para orang tua sendiri terhadap permainan anak-anak kurang mendapat respon. Mereka beranggapan bahwa bagi anak-anaknya lebih baik waktu yang terluang digunakan untuk yang bermanfaat, seperti kegiatan Pramuka atau belajar dan sebagainya.

3. Ruang Lingkup dan Latar Belakang Geografis, Sosial dan Budaya

Sesuai dengan ketentuan TOR, bahwa dalam menginventarisasi dan mendokumentasikan Permainan Anak-Anak Daerah, harus mengandung aspek yang bersipat kompetitif, rekreatif, edukatif dan magis-religius, yang erat hubungannya dengan pembinaan kebudayaan di daerah.

Lokasi untuk pengambilan data-data meliputi 5 wilayah Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta, yaitu :

- a. wilayah Jakarta Utara.
- b. Wilayah Jakarta Pusat.
- c. Wilayah Jakarta Selatan.
- d. Wilayah Jakarta Barat.
- e. Wilayah Jakarta Timur.

Dari tiap-tiap 5 wilayah tersebut yang dipilih sebagai daerah penelitian adalah daerah pemukiman orang-orang Betawi yang mempunyai keragaman lingkungan fisik dengan dasar pertimbangan sebagai berikut :

- Ada sebagian merupakan lingkungan perkampungan kota yang padat.

- Ada sebagian merupakan lingkungan daerah industri.
- Ada sebagian yang masih menunjukkan ciri pedesaan pinggiran kota dengan halaman dan kebun buah-buahan.
- Ada sebagian lain lingkungan perkampungan di dekat pantai.

Namun dari hasil penelitian didapatkan dalam usaha kegiatan pengumpulan bahan-bahan permainan anak-anak, dari ke 5 wilayah yang banyak ditemui yaitu dari wilayah Jakarta Utara (6 item), kemudian Jakarta Selatan (7 item), Jakarta Timur (2 item), Jakarta Pusat (4 item) dan terakhir Jakarta Barat (1 item).

4. Pertanggung Jawaban Ilmiah Prosedur Inventarisasi.

Dalam pelaksanaan prosedur pengumpulan data, maka dilakukan pembagian dalam beberapa tahap.

a. Tahap persiapan.

Persiapan didahului dengan mengadakan beberapa kali pertemuan dari masing-masing Ketua aspek beserta para anggotanya untuk diberi pengarahan oleh Ketua Pimpinan Proyek sebelum turun kelapangan. Kemudian, sesudah terbentuk team peneliti/penulisan aspek permainan anak-anak, maka dirumuskan beberapa pokok yang dapat dijadikan dalam pedoman rencana penelitian. Selanjutnya, untuk memudahkan dalam operasionalnya diadakan pembagian kerja dan secara rutine Ketua team beserta anggotanya bertemu untuk melakukan evaluasi data.

b. Kerja lapangan.

Pertama adalah mencari keterangan mengenai adanya orang-orang yang relevan untuk dijadikan key-informant. Pegangan yang dipakai adalah persebaran tempat tinggal, identitas sebagai orang Betawi, punya pengetahuan seperti tersebut di atas.

Tahap selanjutnya wawancara berpedoman dengan mendasari diri pada rumusan pokok beserta penjelasannya dan bahan-bahan yang harus digali menurut apa yang telah digariskan didalam TOR.

Sebagai pelengkap wawancara, observasi juga dilaksanakan.

- Disini ada dua tehnik observasi yang dipakai. Pertama adalah observasi langsung yang ditujukan ke situasi lingkungan fisik maupun so-

sial disekitar pemukiman dimana para informan tinggal. Kedua, observasi yang bersifat peragaan. Walau pun peragaan sebenarnya lebih dimaksudkan untuk membuat dokumentasi foto, tapi ternyata bisa untuk menguji dan menjelaskan informan lewat wawancara atau bahkan menyegarkan kembali ingatan informan untuk merekonstruksi jalannya jenis-jenis permainan tertentu.

Dalam rangka menggali informasi sebanyak dan selengkap mungkin terutama yang tertuju ke bahan-bahan mengenai perihal permainan anak-anak, untuk setiap jenis selalu diwawancarakan kepada lebih dari satu orang informan. Ada seseorang yang berkedudukan sebagai key-informant dan lainnya sebagai secondary informant yang ikut mengoreksi atau menambahkan keterangan.

Selama masa-masa penelitian lapangan yang di isi dengan kegiatan-kegiatan pencarian dan pengumpulan data di selingi juga dengan pertemuan-pertemuan secara teratur atau para peneliti dan koordinator/supervisor penelitian. Maksudnya adalah, selain untuk memeriksa pelaksanaan maupun perkembangan hasil penelitian maka pertemuan ini adalah untuk mendiskusikan dan mengevaluasi persoalan tehnik maupun konseptual dilapangan baik yang negatif maupun positif. Pertemuan ini pun dimanfaatkan pula untuk saling tukar pengalaman dan hasil yang telah dicapai oleh para peneliti, dan saling menguji apa ada jenis permainan yang saling tumpang tindih sehingga mengakibatkan pengulangan.

c. Tahap Pengolahan Data.

Pengolahan data lapangan pertama-tama dikelompok-kelompokkan menurut asal di mana permainan tersebut diambil. Setelah itu di klasifikasikan menurut wilayahnya, kemudian di evaluasi masing-masing item permainan tersebut secara bersama-sama.

Dalam pengredaksian dan penyusunan hasil inventarisasi, kami kerjakan sendiri sesuai dengan sistematika kerangka laporan naskah yang telah dirumuskan didalam TOR.

d. Penulisan Naskah.

Penulisan naskah ini dalam penyajiannya sesuai dengan ketentuan TOR, dan dilengkapi ilustrasi/gambar, sket, foto.

Adapun jumlah permainan anak-anak yang diharuskan adalah sebanyak 20 item, yang diambil dari 5 wilayah DKI Jakarta (lihat lampiran peta).

Susunan naskah ini, terdiri dari 2 Bab, yaitu Bab I (Pendahuluan) mengenai keputusan methodisnya, berupa tujuan inventarisasi, masalah, ruang lingkup dan latar belakang geografis sosial dan budaya, pertanggung jawaban ilmiah prosedur inventarisasi. Bab II mengenai, uraian jenis-jenis permainan anak-anak sebanyak 20 item.

Lampiran terdiri dari :

1. Daftar permainan yang sudah pernah di inventarisasi.
2. Peta daerah asal pemungutan dan penyebarannya.
3. Keterangan mengenai informan.
4. Foto-foto.

BAB II.

DISKRIPSI PERMAINAN ANAK-ANAK

1. GUNDU KUSIR

1. Nama Permainan.

Permainan gundu kusir dikenal oleh penduduk di Kampung Marunda Pulo, Kelurahan Marunda, Kecamatan Cilincing, Tanjung Priok, Jakarta Utara.

Dilihat dari unsur katanya, permainan ini terdiri dari dua kata yakni gundu dan kusir.

Dilihat dari perbendaharaan kata Betawi "Gundu" berarti kelereng atau keneker yakni suatu benda berbentuk bulat yang terbuat dari kaca atau porselin. Memang telah kita ketahui bahwa bbanyak macam dan jenis (varian) permainan gundu. Bedanya hanya pada kata tambahan yang diberikan dibelakang kata gundu tersebut. Kali ini Gundu tersebut diberi tambahan "kusir". *Kata kusir sendiri berasal dari kata ngusir* yang artinya menyuruh pergi jauh-jauh dengan berbagai cara. Kalau dalam permainan ini cara yang dipergunakan adalah menyentil (menjentik) gundu lawan jauh-jauh.

Agaknya kelereng adalah peralatan import pada zaman dahulu tapi entah kapan masyarakat setempat telah mengenal kelereng itu. Informan sendiri tidak mengetahui dari mana asalnya kelereng tersebut setahu dia sejak ia kecil sudah ada peralatan ini.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan gundu kusir dimainkan terutama pada siang sampai sore hari. Tidak ada peristiwa khusus yang melatar belakangi permainan ini. Biasanya gundu kusir dimainkan setelah anak-anak kampung Marunda selesai mengaji. Kalau sedang musim, permainan ini dapat dianggap sebagai permainan sehari-hari.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Marunda Pulo merupakan daerah perkampungan nelayan yang dikelilingi oleh air laut hingga bila kita hendak memasuki daerah perkampungan

an ini haruslah melalui sebuah jembatan setapak yang dibuat dari kayu dan bambu yang digandeng menjadi satu.

Jembatan ini merupakan salah satu alat penghubung penduduk setempat dengan orang luar lingkungan kampung.

Di Marunda Pulo terdapat dua model perumahan bercirikan perumahan nelayan. Adapun bentuk tersebut adalah: 1). Rumah panggung berdinding tinggi terbuat dari bilik dengan atap rumbia (menurut informan bentuk ini adalah model tradisional dan kini hanya tinggal beberapa buah saja sisa peninggalan masa lalu), 2). Rumah berdinding bilik dan beratap rumbia dengan berlantai pasir. Tinggi dinding bentuk ini adalah setengah kali tinggi bentuk rumah panggung.

Di tengah lapangan luas terdapat lokasi pemakaman khusus disediakan untuk mengubur penduduk setempat apabila ada yang meninggal masa lalu, tapi sekarang tempat tersebut tidak diizinkan sebagai tempat pemakaman oleh pemerintah. Dari sekian banyak kuburan yang ada disana, terdapat sebuah kuburan keramat.

Di Marunda Pulo terdapat pula sebuah rumah yang paling bagus menurut ukuran penduduk setempat dimana rumah tersebut adalah rumah milik seorang haji yang bernama Idup.

Ada juga sebuah langgar yang digunakan sebagai tempat untuk beribadah oleh penduduk Marunda Pulo dalam menunaikan agamanya.

Kehidupan sehari-hari penduduk adalah menangkap ikan disekitar perairan Teluk Jakarta.

Anak-anak kurang perhatian terhadap kesibukan dan kegiatan orang tuanya sehingga menyebabkan lebih banyak waktu yang dipergunakan untuk bermain-main bersama dengan kawan-kawan sebayanya.

4. Latar Belakang Sejarah.

Asal mula permainan gundu kusir tidak diketahui oleh informan. Informan tahu dan bisa memainkan permainan ini karena melihat orang yang lebih besar darinya memainkan gundu kusir.

Seingat informan bahwa permainan ini pada masa lalu sering dimainkan oleh mereka ketika mereka masih kecil yaitu pada masa penjajahan Belanda, gundu kusir dimainkan sebagai alat pengisi waktu luang setelah mereka selesai menghafalkan pelajaran mengaji.

Ketika zaman penjajahan Jepang, gundu kusir mulai menghilang sekitar tahun 50 an dan hingga kini gundu kusir ini tidak lagi dimainkan oleh penduduk Kampung Marunda Pulo khususnya anak-anak laki.

5. Peserta/Pemain-pemainnya.

a. Jumlahnya.

Pemainnya paling sedikit harus 2 orang, diharapkan lebih dari jumlah tersebut karena jenis permainan gundu kusir ini bersifat kompetitif dan memerlukan tingkat ketrampilan tertentu dan setiap pemain harus pandai berstrategi dengan tujuan agar lawan dapat dikalahkan. Lebih banyak peserta yang turut makin meriah dan seru.

b. Usia.

Gundu kusir dimainkan oleh anak-anak seusia Sekolah Dasar (SD) yakni 7 – 12 tahun. Selebihnya dari usia tersebut biasanya anak-anak sudah mulai malu, walaupun ada yang mencoba-coba bermain mereka akan diejek oleh orang yang melihatnya.

c. Jenis kelamin.

Permainan gundu kusir ini hanya dimainkan oleh anak laki-laki saja.

d. Kelompok sosial.

Permainan gundu kusir dimainkan oleh anak-anak nelayan di Marunda Pulo karena dalam kehidupan mereka sehari-hari tidak nampak adanya perbedaan antara nelayan yang satu dengan nelayan yang lainnya. Mereka telah terbiasa untuk hidup rukun berdampingan satu dengan yang lainnya.

6. Peralatan/Perlengkapan

Gunduk kusir memerlukan sebidang tanah yang relatif rata yang digunakan sebagai arena permainan jadi yang terpenting permainan ini memerlukan ruangan yang dapat digunakan agak bebas.

Juga diperlukan sebuah gundu yang dipakai oleh para peserta sebagai gacoan. Dalam permainan ini tidak diperkenankan untuk meminjamkan gacoan pada lawannya.

7 Irian Permainan.

Dalam permainan gundu kusir sama sekali tidak diperlukan iringan musik.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

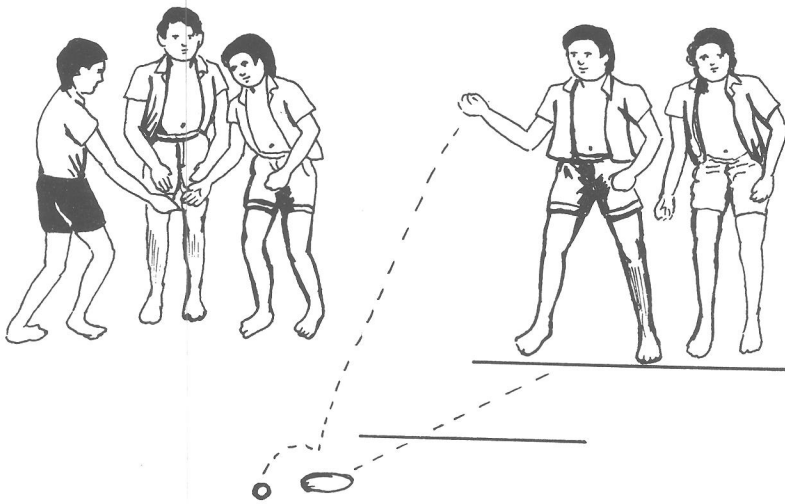
Setelah para peserta yang berminat untuk bermain berkumpul mereka bersama-sama harus membuat garis I yang digunakan sebagai batas untuk melempar gacoan masing-masing peserta. Kemudian mereka bersama akan menentukan garis II adapun jarak antar garis I dan garis II minimum $2\frac{1}{2}$ sampai 3 meter. Setelah itu mereka harus membuat sebuah lobang di tanah kira-kira jarak antara garis II dan lobang sekitar 20 – 30 cm.

b. Aturan permainan

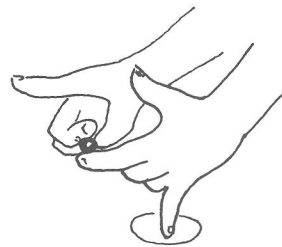
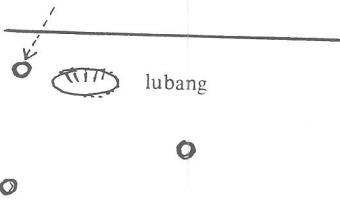
- Para pemain melemparkan gacoan mereka secara bergilir.
- Bagi pemain yang gacoannya lebih dekat jarak lemparan dengan lobang maka dia harus mengusir gacoan lawannya. Dengan cara gacoan lawannya itu diambil dan diletakkan dekat dengan lobang kemudian jari kelingking yang jalan harus dimasukkan kedalam lobang tersebut sedangkan jari jempol dan telunjuknya harus menyentil gundu lawannya tersebut.
- Bagi lawan yang gacoannya sudah terpental jauh harus menyerok gundunya (gacoannya) dengan menggunakan jari telunjuk yang dibengkokkan dan harus menyentuh tanah.
Pada waktu ini silawan diberi kesempatan 3 kali serok. Apabila dalam kesempatan yang diberikan ternyata tidak dapat juga memasukkan gacoannya kedalam lobang maka yang jalan boleh mengusir gacoan lawannya itu dengan cara mengambil gacoan lawannya lagi dan mengusir gacoan tersebut dengan menyentil gacoan tersebut sejauh-jauhnya. Dan kesempatan ini akan dapat terus diperolehnya apabila lawannya tidak dapat memasukkan gacoannya kedalam lobang waktu di kusir oleh yang jalan.
- Apabila si lawan sudah 5 kali di kusir oleh yang jalan maka ia dinyatakan kalah.

c. Tahap-tahap permainan.

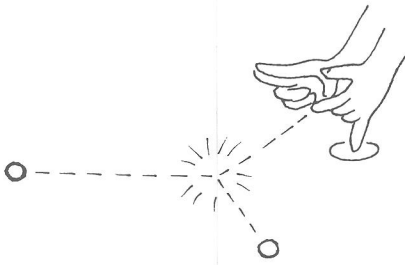
- Sebelum permainan di mulai mereka harus berundi dengan jalan; mereka melakukan gambreng, kalau pemain sudah sisa dua maka keduanya harus suit. Yang menang dalam gambreng maka dialah yang harus jalan terlebih dahulu.
- Masing-masing pemain berusaha agar gacoannya terlempar dan jatuh dekat dengan lobang atau apabila kebetulan gacoan tersebut sedapat mungkin masuk ke dalam lobang.
- Bagi pemain yang gacoannya paling dekat jaraknya dengan lo-



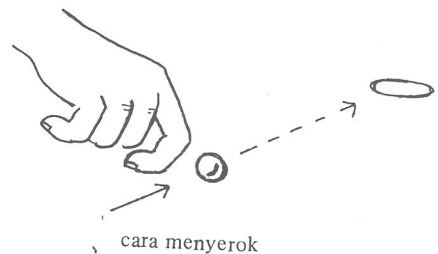
yang berhak mengkusir



cara menyentil



gundu lawan yang di kusir



cara menyerok

Gambar di atas menunjukkan: tahap-tahap permainan Gundu Kusir.

bang atau sekaligus waktu melempar gacoannya dapat masuk ke dalam lobang maka dia harus mengusir gacoan lawan-lawannya yang turut bermain.

- Lawannya yang gacoannya telah di kusir harus memasukkan gacoannya ke dalam lobang dengan jalan menyerok. Kesempatan menyerok bagi setiap peserta diberikan sebanyak 3 kali.
- Bagi lawan yang tidak dapat memasukkan gacoannya dalam 3 kali serokan maka gacoannya akan kembali di kusir oleh yang jalan.

Apabila gacoannya telah 5 kali di kusir dan tidak sekalipun juga gacoannya dapat masuk ke dalam lobang maka ia dinyatakan kalah.

d. Konsekwensi kalah menang.

Bagi peserta yang telah dapat lima kali mengusir gacoan lawannya maka ia dinyatakan sebagai pemenang. Dan bagi yang kalah harus menggendong si pemenang dari garis I sampai garis II yang telah mereka buat bersama sebelum bermain, sebanyak ketentuan yang telah dilakukan secara bersama.

9. Peranannya masa kini.

Kini permainan ini sudah tidak dimainkan lagi oleh anak-anak di kampung Marunda Pulo. Hal ini disebabkan karena kini waktu bermain anak-anak sudah sangat terbatas sekali disebabkan karena kesibukan-kesibukan dalam pelajaran di sekolah mereka belum lagi ditambah bahwa jarak antara rumah dengan sekolah cukup jauh dan biasanya anak-anak pulang-pergi sekolah, mereka berjalan kaki. Hal itu menyebabkan setelah pulang sekolah mereka sudah lelah dan sisa waktunya biasanya digunakan untuk tidur siang. Jadi jelasnya pada prinsipnya jenis permainan gundu kusir ini tidak diturunkan oleh orang tua mereka kepada anak-anaknya sehingga anak-anak tidak mengenal bahwa permainan ini sebenarnya pernah dimainkan oleh orang tuanya pada masa anak-anak.

10. Tanggapan Masyarakat.

Sayangnya permainan ini sekarang sudah terlupakan dan tidak dimainkan lagi oleh anak-anak. Permainan gundu kusir kini tinggal merupakan kenangan semasa kecil mereka.



Seorang pemain yang "gacoannya" telah di kusir oleh lawannya, sedang berusaha memasukkan gacoannya ke dalam lobang.

2. TAMAT-TAMATAN

1. Nama Permainan

Permainan tamat-tamatan dikenal oleh penduduk di Kampung Marunda Pulo, Kelurahan Marunda, Kecamatan Cilincing, Tanjung Priok, Jakarta Utara.

Dilihat dari unsur katanya kata tamat-tamatan berasal dari kata dasar tamat. Secara etimologis dalam perbendaharaan kata Betawi, tamat (namatin) berarti selesai/usai, melakukan sesuatu. Kata tamat (namatin) lebih sering digunakan untuk mengumpamakan pada anak yang telah tamat mengaji. Biasanya jika ada diantara anak-anak yang telah masuk dalam proses demikian maka oleh guru ngaji beserta penduduk Marunda Pulo merayakan peristiwa demikian dengan cara mengarak keliling anak tersebut dengan tujuan agar orang-orang kampung tahu si anak telah khatam membaca Qur'an dan patut jadi teladan bagi orang-orang lain khususnya anak-anak.

Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan ini sebenarnya bentuk permainan yang menirukan dengan cara menginterpretasikan peristiwa yang ada di dalam masyarakat setempat.

Permainan tamat-tamatan bersifat rekreatif, kompetitif.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan tamat-tamatan dimainkan waktu siang sampai sore hari dan tidak mungkin dimainkan pada malam hari atau juga waktu terang bulan, hal itu disebabkan karena baik malam maupun terang bulan bila tamat-tamatan dimainkan maka diantara pemainnya sendiri akan timbul kekacauan karena tidak akan terlihat dengan jelas garis batas.

Permainan tamat-tamatanpun akan dimainkan oleh anak-anak setelah mereka selesai menghafalkan pelajaran mengaji.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Marunda Pulo merupakan daerah perkampungan nelayan yang dikelilingi oleh air laut sehingga bila kita hendak memasuki daerah perkampungan ini haruslah melalui sebuah jembatan setapak yang terbuat dari

bambu dan kayu-kayu bekas yang digandeng menjadi satu. Jembatan ini merupakan salah satu alat penghubung penduduk setempat dengan orang diluar lingkungan perkampungan.

Di Marunda Pulo terdapat 2 model perumahan bercirikan perumahan nelayan. Adapun bentuk tersebut adalah : 1) Rumah panggung berdinding tinggi terbuat dari bilik dengan atap rumbia (menurut informan bentuk ini adalah model tradisional dan kini hanya tinggal beberapa buah saja sisa peninggalan masa lalu), 2). Rumah berdinding bilik dan beratap rumbia dengan lantai pasir (seperti kebanyakan rumah nelayan-nelayan yang dapat kita temui di daerah dekat laut). Tinggi dindingnya setengah kali tinggi model panggung.

Di tengah lapangan luas terdapat lokasi pemakaman khususnya diperuntukkan bagi penduduk setempat pada masa lalu, tetapi pada masa sekarang tempat tersebut tidak diizinkan untuk digunakan sebagai tempat pemakaman oleh pemerintah. Dari sekian banyak kuburan yang ada di sana, ada sebuah kuburan keramat.

Dari sekian banyak rumah penduduk, ada sebuah rumah terbagus menurut ukuran penduduk Marunda Pulo di mana rumah tersebut telah memakai kaca dan terbuat dari kayu serta berlantaikan jubin. Rumah itu adalah milik seorang haji yang bernama Haji Idup. Ia sudah beranak cucu, sampai kini penduduk setempat harus membayar sewa rumah tinggal mereka kepada keturunan haji Idup itu.

Terdapat pula sebuah langgar yang digunakan oleh penduduk untuk beribadah menunaikan tugasnya sebagai orang Islam.

Kehidupan sehari-hari penduduk adalah menangkap ikan di laut sekitar teluk Jakarta.

Anak-anak kurang perhatian terhadap orang tua sehingga menyebabkan lebih banyak waktu yang dipergunakan untuk bermain-main.

4. Latar Belakang Sejarah.

Asal mula permainan tamat-tamatan tidak diketahui oleh informan. Informan tahu dan dapat memainkan permainan tamat-tamatan karena melihat orang yang lebih besar dari memainkan permainan ini, kemudian dia mencoba mengumpulkan teman-teman sebaya dan mencoba meniru serta memainkannya.

Seingat informan pertama kali dia mencoba dan memainkan tamat-tamatan ketika pada tahun 50-an masa penjajahan Belanda, tamat-tamatan dimainkan sebagai alat pengisi waktu luang setelah mereka

PERMAINAN TAMAT-TAMATAN



Dua regu yang akan bertanding, regu anak laki-laki (gbr. di atas) dan regu wanita (gbr. bawah).



menghafalkan pelajaran mengaji dan ini merupakan hal yang utama pada masa itu karena apabila dia pandai mengaji dan khatan dalam mengaji maka ia akan diarak dan dielu-elukan oleh penduduk serta dijadikan teladan untuk anak-anak lainnya.

Permainan tamat-tamatan mengalami masa timbul tenggelam dalam arti kalau anak-anak mau dan ingat akan permainan ini maka dimainkannya tamat-tamatan.

Hingga kini tahun 1981 permainan tamat-tamatan masih dimainkan oleh anak-anak baik di rumah maupun di sekolah pada saat mereka beristirahat.

5. Peserta/Pemain-Pemainnya.

a. Jumlahnya.

Dalam 1 game permainan, pemain terdiri dari 2 regu masing-masing anggota regu paling sedikit harus berjumlah 3 orang. Sedapat mungkin jumlah peminat dari masing-masing regu harus lebih banyak karena lebih banyak peserta yang ikut bermain makin meriah dan seru.

b. Usia.

Tamat-tamatan dimainkan oleh anak-anak seusia Sekolah Dasar (SD) yakni 7-12 tahun. Selebih dari umur itu biasanya anak sudah mulai malu serta enggan untuk berlompat-lompatan khususnya untuk anak-anak perempuannya.

c. Jenis Kelamin.

Tamat-tamatan dimainkan baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Kadang-kadang hanya dimainkan oleh anak laki-laki saja atau perempuan saja tetapi sering juga mereka bergabung untuk bermain bersama.

d. Kelompok sosial.

Permainan tamat-tamatan dimainkan oleh anak-anak nelayan di Marunda Pulo karena dalam kehidupan mereka sehari-hari tidak nampak adanya perbedaan antara nelayan yang satu dengan nelayan lainnya mereka satu sama lain hidup seragam dan rukun serta tidak menampakkan adanya perbedaan antara anggota warga satu dengan warga lainnya. Dan mereka menganggap bahwa mereka sudah ditakdirkan menjadi nelayan.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Dalam tamat-tamatan tidak memerlukan peralatan yang harus dibuat secara khusus oleh pemainnya. Hanya dalam permainan ini dibutuhkan sebuah benda kecil yang dapat digenggam oleh tangan dan harus diusahakan bahwa benda tersebut tidak terlihat lagi apabila sudah digenggam oleh salah seorang pemainnya. Biasanya digunakan batu koral (batu kerakal; batu kali kecil-kecil) atau lebih spesifik lagi dan sesuai dengan alam lingkungan setempat, biasanya digunakan kerang kecil yang biasa digunakan dalam permainan congklak (dakon).

7. Iringan Permainan.

Dalam permainan tamat-tamatan sama sekali tidak membutuhkan iringan musik.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

Sesudah seluruh peserta yang berminat untuk bermain mereka harus membuat garis batas regu masing-masing, jarak antara regu yang satu dengan regu yang lain ditetapkan secara konsensus (bersama).

b. Aturan permainan.

- Masing-masing regu harus menentukan siapa di antara mereka yang ditetapkan sebagai kepala regu. Ia bertugas, melakukan suit untuk menentukan regu mana yang harus jalan lebih dahulu serta bertugas untuk memasukkan benda kecil ke dalam genggam tangan anggota regunya pada saat mereka sedang jalan.
- Setiap pemain mendapat kesempatan untuk lompat dengan kedua kakinya dari tempat dia berdiri apabila dia tidak tertebak (terterka) oleh lawan.
- Bagi regu yang dapat mencapai garis batas lawan lebih dahulu maka kelompok mereka yang dinyatakan menang.

c. Tahap-tahap permainan.

- Setelah suit dan ketahuan regu mana yang menang maka regu tersebut harus jalan lebih dahulu.
- Kepala regu mengisi benda kepada salah satu anggotanya yang

telah berbaris rata sesuai dengan garis yang telah mereka tentukan.

- Agar supaya sukar tertebak oleh lawan maka kepala regu harus berlagak mengisi kepada seluruh peserta (anggotanya). Setelah satu di antara anggotanya telah diisi genggam tangan dengan benda tersebut, maka seluruh anggota regunya harus mengangkat kedua tangannya tinggi-tinggi dengan menggenggam kedua belah tangannya dan kemudian kepala kelompok berseru: "bade ...!" yang artinya coba terka yang mana dari sekian anggota ini yang ada bendanya pada genggam tangannya.
- Maka seluruh anggota lawan beserta pemimpinnya berkompromi untuk menentukan siapa di antara sekian banyak peserta kelompok lawan yang diisi genggam tangannya.
- Mereka sama-sama menyebutkan salah satu nama anggota regu lawan.

Bila tertebak : maka kelompok lawan kini yang harus jalan.

Bila tidak tertebak : maka yang jalan dan yang terisi genggam tangannya harus melompat dengan kedua belah kakinya. Dan lawan akan menggarisi jauh lompatan tersebut.

Maka regu yang jalan ini masih tetap jalan dan berhenti apabila kelompoknya tertebak oleh kelompok lawan.

d. Konsekwensi kalah-menang.

Bagi kelompok yang terlebih dahulu dapat mencapai garis batas yang telah ditentukan oleh lawan maka kelompok dia dinyatakan memenangkan permainan. Biasanya kelompok yang kalah akan dijatak (menotok kepala bagian atas dengan ujung kepalan (bagian buku jari). Banyak tergantung persetujuan bersama.

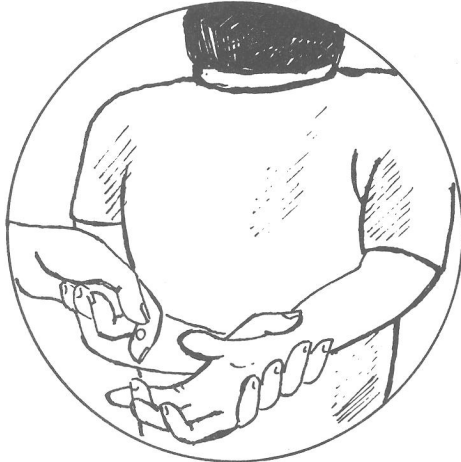
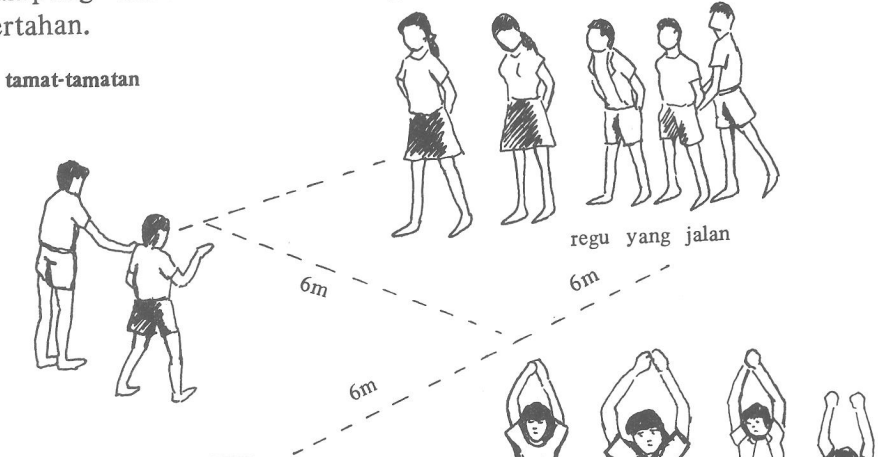
9. Peranannya masa kini.

Sampai dengan sekarang permainan tamat-tamatan masih tetap dimainkan oleh anak-anak seusia Sekolah Dasar (SD). dan tetap dimainkan sebagai waktu pengisi istirahat baik di rumah maupun di sekolah.

10. Tanggapan Masyarakat.

Karena permainan ini tidak membahayakan bagi peminatnya serta permainan ini mengandung latihan fisik dan gerak badan maka permainan tamat-tamatan sangat digemari oleh anak-anak penduduk Kampung Marunda Pulo. Sampai kini tamat-tamatan masih tetap bertahan.

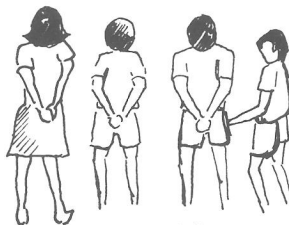
tamat-tamatan



cara mengisi benda



bila tidak tertebak, salah seorang anggota yang memegang benda melompat



bila tertebak kelompok lawan yang harus jalan

3. PERAHU-PERAHUAN

1. Nama Permainan.

Permainan perahu-perahuan dikenal oleh penduduk di Kampung Marunda Pulo, Kelurahan Marunda, Kecamatan Cilincing, Tanjung Priok, Jakarta Utara.

Dilihat dari unsur katanya, Perahu-perahuan berasal dari kata dasar perahu. Dalam kamus umum Bahasa Indonesia, perahu adalah nama kendaraan di air, biasanya ia tidak mempunyai geladak. Kendaraan ini merupakan alat terpenting bagi penduduk yang bermukim di pinggir pantai dekat laut karena perahu merupakan alat pengangkutan yang dipergunakan untuk menangkap dan mencari ikan dan dari hasil penangkapan yang didapat itulah para nelayan menggantungkan hidupnya beserta seluruh keluarga.

Begitu juga halnya dengan penduduk kampung Marunda Pulo ini, mereka sangat menggantungkan hidup keluarga dari hasil laut sebagai mata pencaharian pokok utama.

Di lingkungan orang Betawi (Jakarta asli), mereka mengenal beberapa jenis permainan yang bersumber dari peniruan alam dan peralatan yang digunakan oleh masyarakat penduduk setempat. Dan salah satu bentuk permainan yang berasal dari peniruan alam dan peralatan alam sekitarnya yakni laut dikenal permainan perahu-perahuan. Bentuk peniruan dan peralatannya berasal dari hasil peniruan bentuk dari perahu-perahu yang sesungguhnya ke dalam bentuk-bentuk yang diperkecil yakni dalam bentuk miniatur perahu yang sesungguhnya.

Permainan perahu-perahuan bersifat rekreatif dan koperatif, dimainkan hanya oleh anak-anak laki.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan perahu-perahuan khusus dimainkan pada waktu musim air laut pasang yakni tepatnya jatuh pada bulan Nopember, Desember dan Januari. Jenis permainan ini termasuk permainan yang dimainkan pada saat anak-anak selesai menghafal ayat-ayat Qur'an pada siang

sampai sore hari. Jadi pada waktu perkampungan Marunda Pulo digenangi oleh air laut. Kadang-kadang menurut informan, air laut pasang bisa sehari-hari lamanya sampai setinggi mata kaki dan saat itulah banyak anak-anak membuat miniatur perahu yang kemudian dipertandingkan dan dipertontonkan kepada teman-teman serta orang tua mereka.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Marunda Pulo merupakan daerah perkampungan nelayan yang dikurung oleh air laut sehingga kalau kita hendak masuk ke daerah itu, haruslah melewati jembatan. Jembatan yang ada di sana hanya sebuah terbuat dari kayu-kayu bekas dan bambu, jembatan ini merupakan jembatan setapak. Menurut penduduk setempat tempat itu seringkali dijadikan sebagai tempat persembunyian oleh pencuri-pencuri dan pernah ada maling kerbau tetapi karena ia tidak tahu bahwa di tempat itu hanya ada satu jalan penghubung saja yakni jembatan itu, selain itu hanya didapati air laut di sekitar Marunda Pulo, hal itu menyebabkan ia mudah ditangkap oleh penduduk.

Marunda Pulo ada 2 model rumah yang bercirikan perumahan nelayan: 1). Bentuk panggung berdinding tinggi-tinggi terbuat dari bilik dan rumbia (menurut informan bentuk ini adalah model tradisional dan hanya tinggal beberapa buah saja), 2). Rumah berdinding bilik beratap rumbia dan berlantai pasir; tingginya setengah kali model rumah tinggi.

Di tengah lapangan luas terdapat lokasi pemakaman khusus untuk penduduk setempat, tapi sekarang tempat tersebut tidak diizinkan lagi oleh pemerintah sebagai tempat pemakaman. Dari sekian banyak kuburan itu ada satu buah kuburan-keramat.

Dari sekian banyak rumah penduduk ada sebuah rumah yang terbagus menurut ukuran orang Marunda Pulo. Rumah tersebut adalah rumah tuan tanah yang bernama Haji Idup yang sudah beranak cucu . Sampai saat ini penduduk masih harus membayar sewa rumah tinggal mereka kepada keturunan beliau.

Di tempat ini juga ada sebuah langgar (mesjid kecil) yang digunakan oleh penduduk sebagai tempat untuk pengajian bagi mereka beserta anak-anaknya.

Informan menjelaskan bahwa kehidupan sehari-hari hanya diisi dengan pekerjaan mencari ikan di daerah sekitar teluk Jakarta biasanya mereka berangkat sore dan baru kembali keesokkan harinya. Sisa hari

digunakan untuk beristirahat, membetulkan jala yang rusak, ngobrol dengan tetangga, dan sembahyang. Di sini dapat kita lihat bersama bahwa kehidupan mereka sangat santai serta sederhana.

Sikap anak-anak terhadap orang tua acuh-acuh butuh (masa bodo/tidak mau ambil pusing) dengan kesibukan mereka sehingga lebih banyak waktu yang digunakan untuk menghafal pelajaran ngaji dan bermain dengan teman-teman sebaya. Sikap ini dimiliki oleh semua anak laki-laki.

Berbeda dengan anak-anak perempuan, mereka tidak boleh keluar semasa masih bekerja di dapur sehingga jam-jam main mereka sangat terbatas.

4. Latar Belakang Sejarah.

Permainan ini pernah menjadi mode dan digandrungi oleh anak-anak laki tahun 50 an. Masa puncak permainan tahun 59 an. Dan tidak pernah dimainkan lagi oleh informan dan anak-anak penduduk setempat setelah tahun 60 an. Ia tidak tahu siapa sebenarnya pencetus ide permainan perahu-perahu ini. Tetapi ia hanya ingat bahwa pada tahun-tahun tersebut pernah ia mainkan bersama-sama dengan kawan-kawannya.

5. Peserta/Pemain-Pemainnya.

a. Jumlahnya.

Jumlah pemain umumnya 5 orang tetapi tidak ada ketentuan secara pasti mengenai jumlah pemainnya yang penting lebih banyak peminat lebih ramai dan seru.

b. Usia.

Penduduk permainan ini rata-rata berumur 13 sampai 16 tahun. Kurang dari 13 tahun menurut informan tidak ada yang memainkan permainan ini, itu disebabkan karena mereka belum begitu mampu untuk berkreasi untuk membuat perahu dalam bentuk miniatur khususnya untuk mencari potongan kayu bekas. Dan lebih dari umur 16 tahun mereka sudah malu untuk memainkan permainan ini.

c. Jenis kelamin.

Permainan perahu-perahu khusus dimainkan oleh anak laki-laki.

d. Kelompok sosial.

Permainan ini dimainkan oleh seluruh anak-anak nelayan di Marunda Pulo karena dalam kehidupan mereka tidak nampak ada perbedaan antara nelayan yang satu dengan nelayan lainnya.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Permainan perahu-perahu membutuhkan bahan dari segala macam jenis kayu/bambu dan seutas tali yang digunakan sebagai alat untuk menarik perahu-perahuan jika sudah selesai dibuat.

Juga kalau ada cat yang berwarna sebagai alat pemanis agar perahu-perahuan dapat kelihatan lebih indah dan menarik. Mengenai ukuran bentuk miniatur dari perahu tidak ada ketentuan yang terpenting bagi mereka adalah perahu dapat ditarik dan berjalan di atas genangan air laut yang sedang pasang.

7. Irian Permainan.

Irian musik khusus tidak ada dalam permainan perahu-perahuan. Sepanjang permainan yang kedengaran hanya suara dari para pemain dan tepukan tangan dari anak-anak kecil (yang kurang dari 13 tahun) yang memberi semangat kepada orang-orang tertentu yang disenangnya.

8. Jalannya permainan.

a. Persiapan.

- Para pemain berkumpul dengan memegang tali yang diikatkan pada perahu-perahuan kebanggaan hasil karyanya sendiri.
- Dalam permainan ini dibutuhkan seorang wasit untuk menentukan siapa di antara pemain yang menang dalam berlomba.
- Sebelum pertandingan dimulai para pemain berusaha untuk mengumpulkan penonton hal ini dimaksudkan agar dalam pertandingan mereka dapat lebih semangat untuk berlari keperbatasan yang telah ditentukan oleh semua pemain dan wasit. Selain itu juga sebenarnya di balik dari hati mereka sebenarnya mereka ingin menunjukkan kepandaian dan kreasi membuat perahu-perahuan tersebut kepada teman-teman lainnya.

- Batasan tujuan para pemain ditentukan dengan potongan bambu yang ditancapkan ke pasir. Mengenai jarak antara tempat mereka berdiri ke batas tidak ada ketentuan khusus, sekali lagi batas tempat akhir (finish) tergantung dari selera para pemain dan ditentukan secara konsensus (persetujuan bersama).

b. Aturan permainan.

- Setiap pemain harus menuju batas dari bambu yang telah ditentukan oleh wasit.
- Para pemain tidak boleh salah memegang bambu (batasan) lawannya.
- Bila sudah terdengar aba-aba dari wasit sampai pada hitungan ke tiga maka para pemain baru diperkenankan lagi secepat mungkin ke arah batas yang telah ditentukan oleh wasit untuknya.
- Apabila wasit sudah berkata: "Stop ... Stoop ...! berarti sudah ada kawan lainnya yang telah sampai ke batas bambunya.

c. Tahap-tahap permainan.

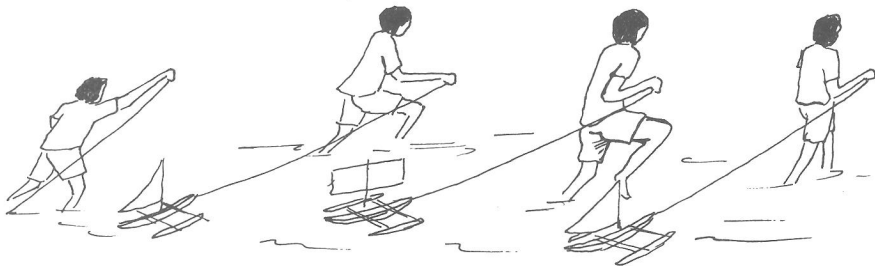
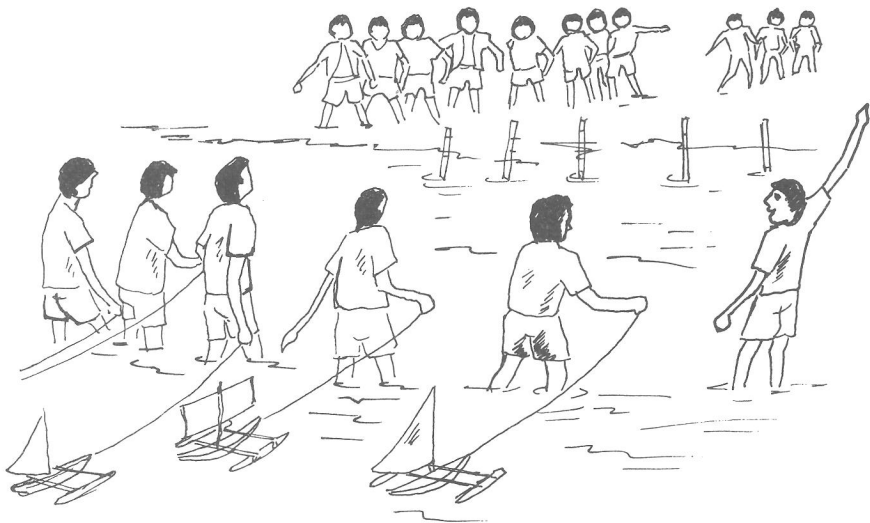
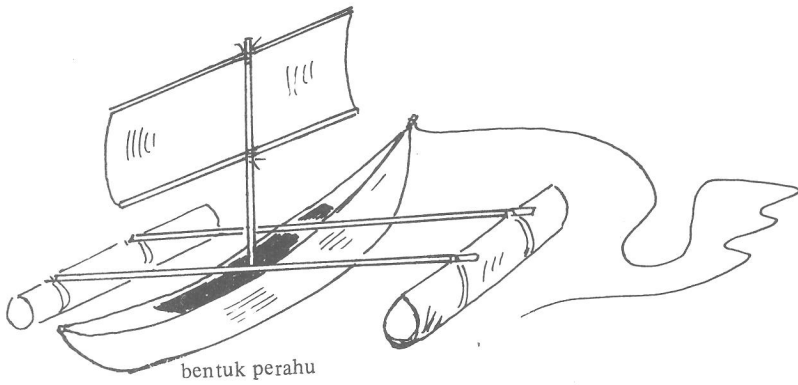
- Setelah ditentukan batas tujuan dari bambu oleh wasit maka para pemain bersiap-siap untuk berlari ke arah bambu tersebut dengan membawa/menarik perahu-perahuan mereka masing-masing.
- Setelah terdengar hitungan ketiga maka mereka (pemain) berusaha lari secepatnya menuju ke batas bambu mereka masing-masing.

d. Konsekwensi kalah-menang.

- Bagi peserta yang lebih dahulu sampai dan memegang batas bambu yang telah ditentukan maka dialah yang dinyatakan sebagai pemenang.
- Bagi pemenang boleh menjitak/memukul punggung lawan sebanyak yang telah ditentukan atas persetujuan mereka bersama.

9. Peranannya Masa Kini.

Kini permainan ini sudah tidak dimainkan lagi oleh anak-anak kampung Marunda Pulo dan tinggal merupakan nostalgia karena sudah banyak orang-orang yang lupa akan permainan ini dan baru ingat



kembali setelah saya datang menanyakan perihal permainan masa lalu semasa informan masih kecil. Tapi yang penting bagi kita adalah kita pernah tahu bahwa pernah ada dan dikenal jenis permainan perahu-perahuan ini oleh orang Jakarta asli khususnya penduduk Marunda Pulo.

10. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat setempat tidak melarang anak-anak laki mereka untuk memainkan permainan ini karena tidak membahayakan tetapi malah dapat menggairahkan kreasi mereka dan mengisi waktu luang anak-anak sebagai alat untuk menghindarkan mereka ke hal-hal yang negatif seperti main ejek-ejekan sehingga dapat menimbulkan perkelahian.

4. GALA-JAMBAN

1. Nama Permainan

Permainan Gala-Jamban dikenal oleh penduduk kampung Marunda Pulo, Kelurahan Marunda, Kecamatan Cilincing, Tanjung Priok, Jakarta Utara.

Bila dilihat dari arti kata permainan ini dalam Kamus Dialek Jakarta, gala adalah sejenis bambu atau kayu yang panjang untuk penjolok (menolak perahu, menjemur pakaian dan sebagainya). Sedangkan jamban adalah tempat untuk buang air.

Informan mengenal nama permainan ini pertama kali dari kakaknya ketika ia masih anak-anak, setelah ditanyakan apa hubungannya jamban dengan permainan ini; informan tidak dapat menerangkan dengan baik, pokoknya menurut informan dia tidak tahu siapa pencipta permainan ini dan apa hubungannya dengan jamban. Pada masa lalu dia hanya pernah memainkan permainan ini dan tidak pernah memikirkan dari mana asal permainan ini dan apa hubungannya permainan ini dengan jamban.

Permainan ini ada kesamaannya dengan permainan Gala-Asin dan Gala-Ider, bedanya hanya pada bentuk dan cara memainkannya di mana para pemain yang jalan harus berusaha mengitari 4 buah kamar yang ada dalam sebuah bujur sangkat besar dan berusaha agar badannya tidak tersentuh (terjamah) oleh yang sedang jaga. Kemudian di tengah-tengah bujur sangkar tersebut ada sebuah kamar yang dibuat untuk yang jaga.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan Gala-Jamban tidak ada sangkut pautnya dengan upacara khusus yang bersifat magis atau sakral (suci). Gala Jamban dimainkan pada waktu siang hari sampai menjelang magrib. Tetapi pada umumnya dimainkan pada waktu sore hari, jarang kalau permainan ini dimainkan pada waktu siang hari. Hal ini disebabkan karena sengatan matahari dapat membuat sakit kepala apalagi kalau lapangan untuk bermain tidak ditumbuhi oleh pohon-pohon yang dapat bertahan hidup di

GALA JAMBAN



Seorang anak laki-laki sedang membuat garis arena permainan Gala - Jamban.



Si penjaga sedang berusaha menjamah badan pemain wanita untuk berlari ke tempat kamar berikutnya.



pinggir pantai seperti pohon kelapa dan akasia.

Gala-jamban dimainkan oleh anak-anak setelah mereka selesai menunaikan tugas yang diberikan oleh orang tua mereka masing-masing seperti menghafalkan pelajaran ngaji dan bagi anak perempuan setelah mereka selesai membantu orang tua mereka di dapur dan pekerjaan rumah tangga lainnya seperti mencuci, menggosok (menstrika) serta menyapu lantai dan halaman rumah.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Marunda Pulo merupakan daerah perkampungan nelayan yang dikelilingi oleh air laut sehingga bila kita hendak memasuki daerah perkampungan ini haruslah melewati sebuah jembatan setapak yang terbuat dari kayu-kayu bekas dan bambu-bambu yang digandengkan menjadi satu. Jembatan ini merupakan satu-satunya alat penghubung penduduk setempat dengan orang-orang di luar lingkungan perkampungan.

Di Marunda Pulo terdapat 2 model perumahan bercirikan perumahan nelayan. Adapun bentuk dari perumahan adalah: 1). Bentuk panggung berdinding tinggi terbuat dari bilik dan beratap rumbia (menurut informan bentuk ini adalah model tradisional dan hanya tinggal beberapa buah saja sisa peninggalan masa lalu), 2). Bentuk rumah berdinding bilik, beratap rumbia dan berlantai pasir; tingginya setengah kali model rumah tinggal.

Di tengah lapangan luas terdapat lokasi pemakaman khususnya diperuntukkan bagi penduduk setempat pada masa lalu, tetapi sekarang tempat tersebut tidak diizinkan untuk digunakan sebagai tempat pemakaman oleh pemerintah. Dari sebanyak kuburan itu ada sebuah kuburan keramat.

Dari sekian banyak rumah penduduk, ada sebuah rumah terbagus menurut ukuran orang Marunda Pulo. Rumah tersebut adalah rumah tuan tanah yang bernama Haji Idup yang sudah beranak cucu. Sampai saat ini penduduk masih harus membayar sewa rumah tinggal mereka kepada keturunan beliau.

Di tempat ini juga ada sebuah langgar (mesjid kecil) yang digunakan penduduk sebagai tempat untuk beribadat menaikan ibadahnya.

Informan menjelaskan bahwa kehidupan sehari-hari hanya diisi dengan mencari ikan di sekitar Teluk Jakarta biasanya mereka berangkat pada sore hari dan baru kembali ke pantai pada waktu pagi

hari. Sisa harinya digunakan untuk beristirahat, membentulkan jala yang rusak, ngobrol dengan tetangga dan sembahyang. Di sini dapat kita lihat bersama bahwa dalam kehidupan mereka kegiatan-kegiatan rutin yang dilakukan sangat sederhana.

Sikap anak-anak terhadap orang tua kurang perhatian terhadap kesibukan orang tua mereka sehingga menyebabkan lebih banyak waktu yang dipergunakan untuk menghafal pelajaran mengaji dan bermain-main dengan teman-teman sebaya (sikap semacam inilah yang dimiliki oleh anak-anak laki-laki) Berbeda dengan anak-anak perempuan apabila mereka sudah dapat diandalkan oleh orang tua perempuannya (ibu) untuk membantu, maka mereka tidak boleh keluar rumah semasa dapur masih bekerja, hal ini menyebabkan bahwa jam-jam main anak perempuan (waktu santai) lebih sedikit jika dibandingkan dengan anak laki-laki.

4. Latar Belakang Sejarah.

Asal mula permainan ini tidak diketahui oleh informan. Ia tahu dan bisa memainkan permainan gala-jamban ini karena melihat teman-teman dan orang-orang yang lebih besar darinya memainkan permainan gala-jamban ini.

Informan masih ingat bahwa permainan ini pada masa lalu sering dimainkan oleh mereka ketika masih kecil yaitu pada masa penjajahan Belanda, gala-jamban dimainkan sebagai alat pengisi waktu luang setelah mereka selesai menghafal pelajaran mengaji dan membantu ibu di dapur bagi anak-anak perempuan.

Ketika zaman penjajahan Jepang permainan ini mulai menurun dan menghilang sekitar tahun 50-an sampai sekarang. Hal ini disebabkan karena banyak pendukung permainan ini lupa bahwa mereka sebenarnya punya sebuah permainan yang dapat membuat seluruh pemainnya gembira dan permainan ini sama sekali tidak membutuhkan biaya. Sayangnya permainan ini tidak diturunkan kepada generasi berikutnya.

5. Peserta/Pemain-pemainnya.

a. Jumlahnya.

Jumlah pemainnya sebanyak 5 orang. Masing-masing pemain yang jalan berusaha agar tubuhnya tidak dapat dijamah oleh yang sedang jaga.

b. Usia

Pendukung permainan gala-jamban adalah anak-anak yang berumur antara 10 sampai 16 tahun.

c. Jenis kelamin.

Permainan Gala-Jamban dimainkan oleh anak laki-laki dan anak-anak perempuan kadang-kadang mereka (anak laki-laki dan perempuan) bergabung menjadi satu kesatuan dalam game-game permainan.

d. Kelompok sosial.

Permainan ini dimainkan oleh seluruh anak-anak nelayan di Marunda Pulo karena dalam kehidupan mereka tidak nampak adanya perbedaan antara nelayan yang satu dengan nelayan yang lainnya mereka dapat hidup rukun berdampingan satu sama lainnya menjadi satu kesatuan yakni penduduk Marunda Pulo.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Dalam permainan Gala-Jamban tidak dibutuhkan peralatan yang harus disiapkan/dibuat. Yang penting mereka ada motivasi bermain dari pemainnya untuk bergabung membina kegembiraan bersama.

7. Irian Permainan.

Irian musik tidak ada dalam permainan Gala-Jamban sepanjang permainan yang kedengaran hanya teriakkan para pemain dan tepukan tangan penontonnya bila ada.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

- Sebelum bermain mereka harus membuat sebuah kotak besar yang mempunyai sisi yang sama panjangnya. Adapun bentuk arena permainan adalah sebuah bujur sangkar. Masing-masing sudutnya dibuat sebuah kamar, antara kamar satu dengan kamar lainnya luasnya harus sama.

Garis sisi dari arena permainan minimum $2\frac{1}{2}$ meter. Di tengah bujur sangkar tersebut harus dibuatkan juga sebuah kamar yang berbentuk lingkaran yang bergaris tengah minimum 60 cm.

b. Aturan permainan.

- Kamar yang ada di tiap-tiap sudut bujur sangkar adalah tempat bagi pemain yang sedang jalan. Sedangkan lingkaran yang ada

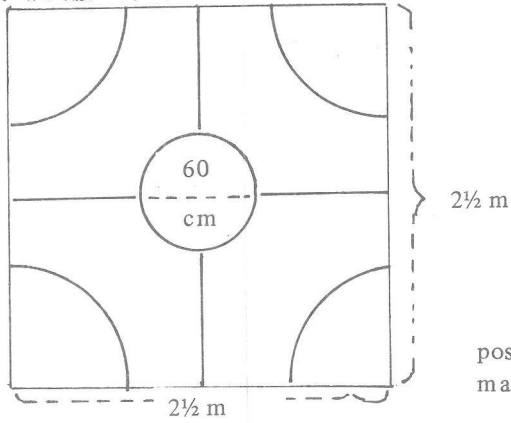
di tengah-tengah bujur sangkar tersebut adalah sebuah kamar untuk pemain yang jaga.

- Bagi yang jalan mereka berusaha sedapat mungkin supaya badannya tidak dapat terjamah sedikitpun juga oleh yang jaga. Apabila dia dapat dikenakan (dijamah badannya) oleh yang sedang jaga maka ia mati dan menggantikan kedudukan yang jaga tadi.
- Bagi yang jaga harus mengenakan/menjamah/menyentuh tubuh yang sedang jalan.
- Bagi pemain yang sedang jaga kakinya tidak diperkenankan menginjak/keluar dari garis lingkaran kamarnya apabila pada waktu dia dapat menjamah salah seorang tubuh dari yang sedang jalan maka hal itu dianggap tidak sah.
- Apabila ada salah seorang pemain yang dapat mengitari seluruh kamar dalam bujur sangkar tanpa sedikitpun dari anggota tubuhnya dapat dijamah oleh yang sedang jaga maka permainan game tersebut berakhir dan permainan dimulai dengan game yang baru.

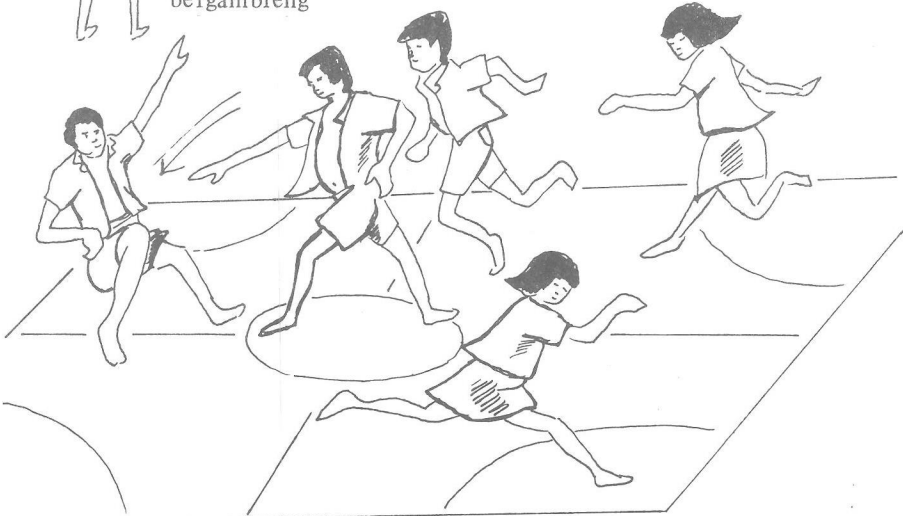
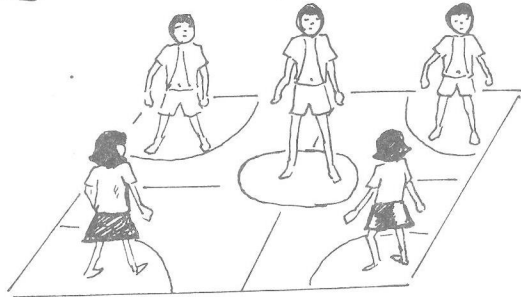
c. Tahap-tahap permainan.

- Sebelum permainan dimulai para pemain harus melakukan undian dengan "bergambrenng." Ketentuan dalam bergambrenng ini adalah sebagai berikut:
 - Para pemain bersama-sama harus menyanyikan syair lagu:
umpimpa... alaihum gambrenng....
 - Saat mereka menyanyikan gambrenng, mereka harus menunjukkan telapak tangan masing-masing dengan posisi terlentang atau tertelungkup. Bila kedatangan hanya ada salah satu pemain yang menunjukkan tangannya pada posisi terlentang/tertungkup maka untuk selanjutnya dia tidak usah bergambrenng lagi sementara yang lain masih harus "bergambrenng" sampai sisa pemainnya 2 orang. Maka kepada pemain tersebut ia berdua harus melakukan "suit", bagi yang kalah "Suit", dia harus jaga di tengah bujur sangkar.
 - Masing-masing pemain yang jalan berusaha dengan ketangkasnya agar badanya tidak terjamah oleh yang sedang jaga dan berusaha agar dapat secepatnya dapat mengitari seluruh kamar yang ada.

Gala Jamban



posisi pemain dalam tempatnya
masing-masing yang jaga



permainan sedang berlangsung

d. Konsekwensi kalah-menang.

- Bagi peserta yang dapat lebih dahulu memasuki/mengitari seluruh kamar maka game permainan pertama berakhir. Biasanya yang kalah akan mendapat jittakkan (ditotok bagian atas kepalanya dengan ujung kepalan [buku jari]) kawan-kawan/peserta yang lainnya. Banyaknya jittakkan tergantung dari perjanjian bersama.

9. Permainannya Masa Kini.

Kini permainan ini sudah tidak dimainkan lagi oleh anak-anak kampung Marunda Pulo, permainan ini hanya tinggal merupakan nostalgia saja bagi para pendukung yang pernah memainkan Gala Jamban ini. Hal tersebut disebabkan karena para pendukung yang pernah memainkan Gala-Jamban ini sudah meninggal/pindah ke tempat baru sehingga permainan ini sekarang tidak mempunyai peranan lagi.

10. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat setempat tidak melarang anak laki-laki dan perempuannya untuk memainkan Gala-Jamban karena tidak membahayakan. Bila anak-anak mereka memainkan Gala-Jamban berarti mereka tidak main jauh dari rumah hal ini menyebabkan bahwa mereka lebih mudah mengawasi anak-anak mereka dan tidak khawatir akan keselamatan anak-anaknya karena bermainnya ada di sekitar rumah.

5. BOLA GEBOK

1. Nama Permainan.

Permainan ini pernah dikenal di daerah Ciracas, Pasa Rebo, Jakarta Timur. Informan kurang mengetahui secara pasti dari mana asal permainan ini. Kalau dilihat dari unsur kata "Gebok" dapat diartikan sebagai arti *menimpuk*, artinya melemparkan bola sekerasnya kearah sasaran yang telah ditentukan bersama, biasanya daerah sekitar bagian pantat ke bawah. Bola Gebok adalah permainan hiburan yang dimainkan oleh 3 sampai lima orang anak di halaman rumah.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain.

Permainan ini dimainkan oleh anak perempuan, ketika mereka selesai membantu ibunya menyapu rumah dan halaman, membantu ibu memasak di dapur atau mengasuh adik; serta anak-anak laki selesai membantu ayahnya bekerja di sawah dan kebun.

Permainan Bola Gebok dimainkan pada siang hari sampai sore, khususnya saat cuaca sedang baik (angin tidak bertiup kencang dan turun hujan). Waktu tersebut merupakan waktu yang sangat ideal untuk menghilangkan rasa penat serta melepaskan sendi dan otot-otot tegang sesudah bekerja dengan bermain Bola Gebok.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan Bola Gebok sejak masa lalu didukung oleh semua golongan/kelompok pendukungnya yang ada dalam masyarakat. Dalam permainan itu tidak ada batasan kelompok sosial tertentu, mereka dapat memainkannya secara bersama-sama.

Jenis permainan ini hanyalah merupakan permainan pengisi waktu luang bagi kelompok remaja/anak-anak tingkat sekolah dasar dan tidak ada sangkut pautnya dengan suatu peristiwa sosial tertentu yang bersifat magis-relegius.

Penduduk Ciracas, Pasar Rebo semasa informan masih kecil terdiri dari masyarakat petani sawah dan ladang/kebun, dengan menanam padi, jagung, singkong, ubi, pohon buah-buahan seperti nangka, pisang, rambutan, duku, kecapi dan lain-lain.

Hasilnya digunakan sebagai kebutuhan hidup keluarga dan kelebihan-nya dijual ke pasar untuk membeli peralatan rumah tangga.

Cara pengolahan tanah dilakukan dengan cangkul/pacul dan tenaga kerbau, tanah yang dicapai untuk berladang/berkebun maupun bersawah kebanyakan tanah milik pribadi, sehingga tanah tersebut dapat diwariskan secara turun temurun. Tetapi ada juga penduduk yang pekerjaannya hanya sebagai buruh tani.

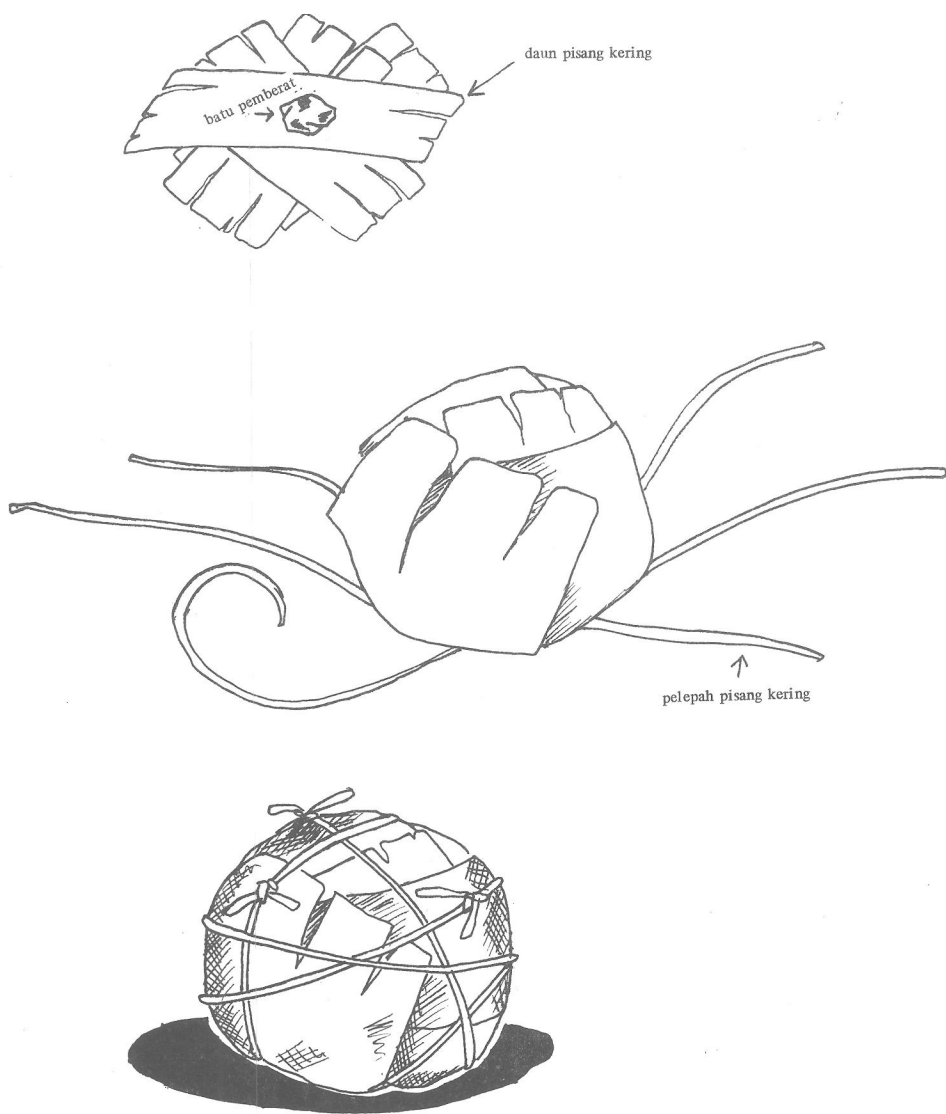
Baik anak-anak petani yang memiliki tanah pribadi maupun anak-anak buruh tani tidak ada perbedaan satu dengan yang lainnya dalam segala jenis permainan. Bagi mereka yang penting bermain dan makin banyak teman bermain dan peminat yang ingin bermain Bola Gebok makin seru dan menyenangkan bagi orang yang menontonnya.

4. Latar Belakang Sejarah.

Ketika informan berumur sekitar 6—8 tahun ia sering bersama kakaknya dan teman-teman yang agak besar ikut memainkan permainan ini. Setelah itu ia berusaha meniru dan mengumpulkan teman-teman sebayanya untuk mencoba bermain.

Secara pasti ia tidak mengetahui latar belakang sejarahnya, ia hanya mengetahui bahwa permainan ini sudah dimainkan sejak informan masih kecil. Kemudian dalam peralatan, khususnya bola pada waktu itu terbuat dari daun pisang kering dan sebagai alat pengikatnya dari tali pelepah pisang kering. Selanjutnya permainan Bola Gebok mengalami perubahan dalam hal bolanya, tidak lagi terbuat dari daun dan pelepah pisang kering tapi diganti dengan bola karet pabrik/bola kasti.

Dalam proses perkembangannya permainan Bola Gebok mengalami masa puncaknya sekitar tahun lima puluhan dan mulai tahun enam puluhan permainan ini mulai surut lagi, anak-anak langka memainkannya.



5. Peserta/Pemain-pemainnya.

a. *Jumlahnya.*

Pendukung aktif/pemain Bola Gebok minimum 3 orang dan maksimum 5 orang, disamping itu dibutuhkan pula seorang sebagai komando (wasit). Bila ternyata jumlah pemain lebih dari 5 orang, biasanya salah seorang akan mengumpulkan teman-temannya untuk membentuk kelompok baru.

b. *Usia.*

Pendukung permainan adalah anak-anak yang berumur sekitar 8–12 tahun.

c. *Jenis Kelamin.*

Dalam permainan bola gebok tidak ada ketentuan yang mengatur pembatasan jenis kelamin. Baik laki-laki maupun anak perempuan sering melakukan permainan ini sendiri-sendiri atau kadang-kadang mereka bergabung.

d. *Kelompok Sosial.*

Permainan ini tidak monopoli masyarakat tani buah-buahan di Pasar Rebo, tetapi anak-anak dari berbagai kelompok lainnya ikut bergabung bermain bersama-sama. Yang penting diantara mereka dalam permainan harus bersifat persatuan, hidup rukun berdasarkan kekerabatan.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Dalam permainan ini dibutuhkan suatu arena yang cukup luas. Peralatan utamanya ialah sebuah bola untuk menggebok, yang dibuat dari bahan daun pisang kering kemudian di gulung-gulung sebesar bola kasti. Untuk menguatkannya diikat seutas tali dari bahan pelepah pisang kering, kadang-kadang supaya bolanya lebih berat diisi batu kerikil kecil yang telah disetujui bersama. Kemudian dibuatkan beberapa lobang di atas tanah sesuai dengan jumlah para pemain, yang ukuran diameternya lebih besar sedikit dari bolanya.

7. Irian Permainan.

Irian musik khusus tidak ada, hanya sebagai suasana meriah tepuk tangan dan sorak sorai para penonton.

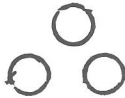
8. Jalannya Permainan.

a. *Persiapan.*

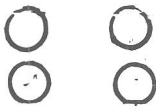
- Sebelum bermain masing-masing membuat lobang di tanah. Posisi lobang dibuat menyerupai bentuk titik-titik angka dadu.

Bentuk posisi lobang :

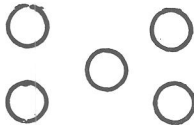
Lobang dengan pemain 3 orang :



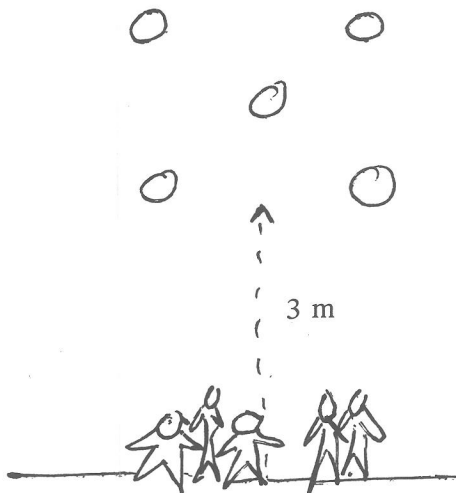
Lobang dengan 4 orang pemain :



Lobang dengan 5 orang pemain.



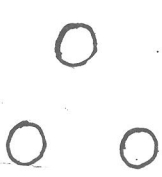
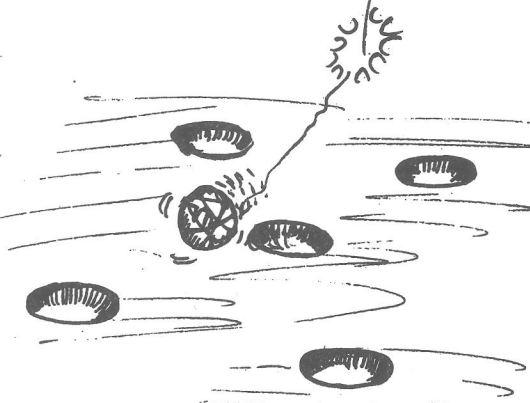
- Selanjutnya dibuatkan garis tempat "pidian" untuk melempar bola kearah sasaran lobang dan juga fungsinya sebagai tempat mengebok, yang jaraknya 3 meter.



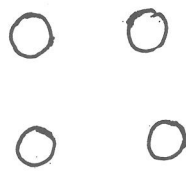
Bola Gebok



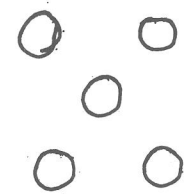
Jarak garis "Pidi"
ke tempat lobang $\pm$ 3 meter.



Lubang untuk 3 orang pemain.



4 orang pemain



5 orang pemain.

b. *Aturan Permainan.*

- Setelah undian, setiap pemain diberi kesempatan untuk mencoba memasukan bola kedalam lobang sebanyak 3 x. Bila dalam kesempatan itu , diantara salah satu pemain tidak dapat satu kalipun memasukkan bola, maka pemain itu harus kena hukuman berupa "Gebokkan" dari lawannya yang dapat memasukkan bola. Sasaran gebokkannya sekitar bagian pantat ke bawah hanya dilakukan sekali, bila gebokkannya mengena punggung maka si pengebok didenda satu kali oleh si tergebok. Uniknya dalam permainan ini posisi si tergebok harus menunggingkan pantatnya, dan ada pengecualian jika si tergebok dapat menjepit bola oleh kedua belah pahanya, kemudian dia berusaha memasukan bola tersebut kesalah satu lobang peserta, maka lobangnya yang kemasukan bola itu akan dikenakan denda 5 x gebokkan oleh si tergebok yang jaga tadi.

c. *Tahap-Tahap Permainan.*

- Setelah para pemain berkumpul sejumlah 5 orang, maka dilakukan undian dengan cara bantuan seorang wasit/komando. Si wasit membuka telapak tangannya dan telunjuk para pemain ditaruh di atasnya, secara bersama-sama mereka mengucapkan syair sebagai berikut :

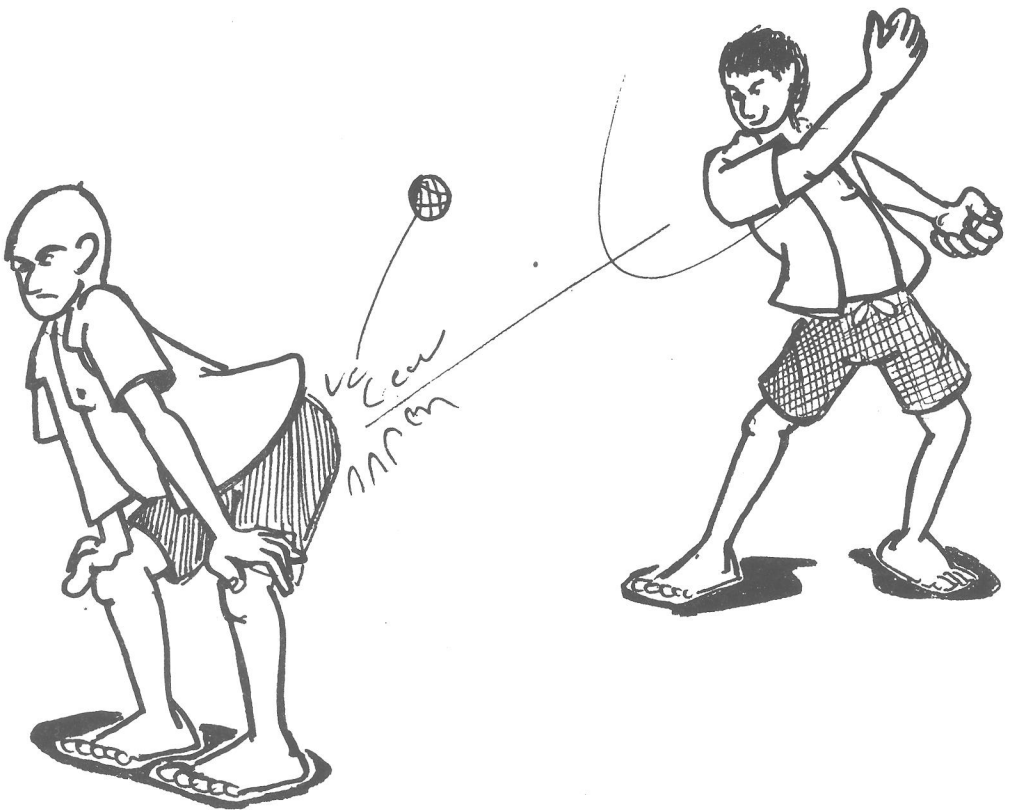
Wer wer tak,
tunglipit tulang bawang
siapa kejepit
tunggu (sering kali sengaja di ucap-
kan agak lama oleh si wasit).

lobang . . . !

Secara gerakan refleks mereka menjabut masing-masing jari-jarinya dan bila ada telunjuk pemain yang terjepit, maka dia akan mendapat giliran yang berakhir, hal itu di ulang-ulang sampai para pemain tinggal seorang yang tidak kena jepit, maka dia berhak jalan terlebih dahulu. Seperti yang disebutkan di atas bahwa setiap pemain mendapat kesempatan lemparan sebanyak 3 x ke sasaran lobang.

BOLA GEBOK

HUKUMAN



Pelaku yang tidak
bisa memasukkan
bola ke salah satu
lobang dalam 3 x kesempatan.

d. *Konsekwensi kalah-menang.*

Sesuai dengan aturan permainan Bola Gebok, bahwa setiap pemain yang lihai dalam memasukkan bola ke sasaran lobang lawannya, maka dialah yang menjadi juara dan oleh teman-temannya dianggap jagoan dalam bermain gebok.

9. **Peranannya Masa Kini.**

Permainan ini sudah tidak mempunyai peranan lagi dilingkungan anak-anak masyarakat Ciracas Pasar Rebo. Hal ini mungkin disebabkan oleh situasi lingkungan fisik yang sudah banyak berubah, juga para pendukung kebudayaan permainan ini sudah banyak yang tidak mengenal warisan permainan tradisi setempat, karena generasi ke generasi sudah berbeda penyusutan dari cara mereka bermain dari pengaruh permainan-permainan yang baru.

10. **Tanggapan Masyarakat.**

Tanggapan masyarakat terhadap permainan yang bersifat tradisi (masa lampau), umumnya mengatakan lebih baik karena tidak memerlukan biaya, segalanya sudah tersedia disekitar tempat tinggalnya.



Salah seorang pemain sedang menggebok ke arah bagian pantat ke bawah dengan bola.



Pemain giliran pertama sedang berusaha melemparkan bola ke arah lobang sebanyak 3 x.

6. UJAN-ANGIN

1. Nama Permainan.

Permainan Ujan-Angin dikenal oleh penduduk Kampung Marunda Pulo, Kelurahan Marunda, Kecamatan Cilincing, Tanjung Priok, Jakarta Utara. Kalau di daerah Kelurahan Koja Utara terkenal dengan nama Angin-Anginan.

Daerah dan asal mula Ujan-Angin tidak diketahui oleh informan. Informan mengetahui permainan ini dari kakek moyang mereka berarti permainan ini sudah merupakan permainan turun-temurun sampai dengan informan hidup dan permainan ini dalam waktu-waktu tertentu masih dimainkan oleh anak-anak mereka. Diperkirakan menurut informan bahwa nama Ujan-Angin diartikan karena "kadang-kadang dapat kadang-kadang tidak" maksudnya kadang-kadang dapat digendong, kadang-kadang malah harus menggendong terus-menerus. Adapun permainan ini bersifat kompetitif dan rekreatif, serta dimainkan hanya oleh anak laki-laki karena Ujan-Angin membutuhkan kekuatan fisik dan jika dimainkan oleh anak-anak perempuan mereka akan mendapat nama julukan "banci" dan mereka dianggap anak-anak yang tidak mengenal sopan-santun.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain.

Ujan-Angin umumnya dimainkan pada saat udara sejuk yakni pagi dan sore hari. Jarang sekali dimainkan pada siang hari, hal tersebut disebabkan karena udara siang hari daerah pantai sangat panas sehingga dapat mengakibatkan pusing kepala bila bermain di luar rumah.

Paling ideal kalau Ujan-Angin dimainkan pada sore jam 16.00. Khusus pada bulan puasa, Ujan-Angin dimainkan sebagai pengisi kekosongan dan melupakan haus serta lapar sambil menantikan saat menjelang berbuka puasa. Permainan ini sampai sekarang masih dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar khususnya pada waktu jam istirahat.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Marunda Pulo merupakan daerah perkampungan nelayan yang terkurung oleh air laut sehingga kalau kita hendak masuk ke daerah perkampungan tersebut, di sana hanya ada sebuah jembatan titian (terbuat dari bambu dan potongan kayu bekas) setapak. Menurut penduduk di daerah itu pernah dan seringkali memasukkan pencuri yang bermaksud hendak bersembunyi di daerah itu tetapi karena hanya ada sebuah jembatan yang ada untuk keluar dan masuk perkampungan itu dan ia lupa dimana letak jembatan tersebut maka dengan mudah dapat ditangkap oleh pihak keamanan dengan bantuan seluruh penduduk setempat.

Penduduknya sangat menggantungkan kehidupan keluarga mereka dari laut dengan mencari ikan dan menyusur pantai terutama di daerah Teluk Jakarta. Tidak sedikit pula penduduk yang menggantungkan kehidupannya dengan memelihara udang dan empangan bandeng.

Di daerah ini ditemukan dua model perumahan nelayan;1). Bentuk tradisional yakni rumah panggung yang berdinding tinggi.2). Bentuk yang agak modern yakni rumah bilik beratap rumbia yang berlantaikan tanah pasir.

Di tengah lapangan luas terdapat sebuah lokasi pemakaman khusus untuk penduduk setempat, tapi sekarang oleh pemerintah tempat tersebut dilarang digunakan sebagai tempat pemakaman. Dari sekian banyak rumah penduduk di sana masih terdapat sebuah rumah paling bagus menurut ukuran orang setempat. Rumah tersebut adalah rumah tuan tanah yang bernama Haji Idup yang telah beranak cucu di tempat itu. Dan hingga sekarang mereka masih membayar sewaan rumah tempat tinggal mereka kepada keturunan beliau. Juga di Marunda Pulo ini terdapat sebuah langgar tempat penduduk beribadat.

Informan menjelaskan bahwa kehidupan mereka sehari lepas harinya diisi dengan pekerjaan mencari ikan dan mereka baru berangkat pada sore hari, mereka baru kembali pagi hari dan sisa harinya dipergunakan untuk memperbaiki jala yang rusak, ngobrol dengan tetangga, sembahyang serta mengaso. Kelihatan bahwa kehidupan mereka amat santai dan sederhana.

Terdapat suatu sikap anak-anak terhadap orang tua dimana mereka sejak kecil sudah mempunyai sikap yang acuh (masa bodo) terhadap kesibukan orang tua mereka sehingga lebih banyak waktu yang dipergunakan untuk menghafal pelajaran ngaji dan bermain-main

dengan teman-teman sebayanya. Sikap semacam inilah yang dimiliki khususnya oleh kaum laki-laki.

Berbeda dengan anak-anak perempuan, mereka tidak boleh keluar rumah semasa masih bekerja didapur sehingga jam-jam main mereka lebih terbatas jika dibandingkan dengan anak laki-laki.

4. Latar Belakang Sejarah.

Permainan Ujan-Angin pernah banyak di gemari oleh anak-anak pada tahun 50-an. Masa puncak permainan ini sekitar tahun 1964–1965. Tahun 65-an merupakan masa surut, hampir semua macam permainan mengalami masa kemunduran dan kemudian menghi-lang. Hal itu disebabkan karena adanya pemberontakan PKI yang juga dirasakan oleh penduduk setempat sehingga orang tua menjadi takut dan khawatir bila anak-anak mereka bermain di luar rumah. Juga tahun 1965 dapat dikatakan bahwa pada saat itu merupakan masa dimana ada musim culik. Terdengar kabar bahwa setelah anak diculik mereka akan dimasukkan ke dalam karung serta diberi makan cacing dan tanah sebagai ganti mie dan nasi. Setelah culik puas maka anak-anak itu akan dipotong lehernya dan kepala mereka akan dijadikan tumbal untuk pembuatan jembatan Semanggi/jadi tumbal untuk suatu bangunan. Tapi dalam kenyataan belum pernah ada anak-anak daerah Marunda Pulo yang terculik.

Tahun 1968 merupakan masa transisi. Mulai tahun 1969 permainan Ujan-Angin muncul kembali dan hingga sekarang permainan ini kadang-kadang dimainkan oleh anak-anak sebagai alat pengisi waktu luang mereka.

5. Peserta/Pemain-Pemainnya.

a. Jumlahnya.

Dalam 1 game pemain terdiri dari 2 regu. Masing-masing regu minimum berjumlah 3 orang. Sedapat mungkin jumlah pemainnya harus lebih banyak karena lebih banyak peserta yang ikut bermain makin ramai, seru dan menyenangkan.

b. Usia.

Ujan-Angin dimainkan oleh anak-anak yang berumur 7–12 tahun (berusia Sekolah Dasar) dan berumur 13–15 tahun (berusia Sekolah Lanjutan Pertama). Di atas usia tersebut, jika masih ada anak-anak yang bermain, mereka akan diejek oleh anak-anak yang

kecil dengan sebutan: Eh, inget udeh tue bangka!

c. Jenis kelamin.

Ujan-angin hanya dimainkan oleh anak laki-laki saja karena bentuk permainan ini membutuhkan kekuatan fisik si pemain. Adapun sangsi bagi pemain yang kalah, mereka harus menggendong lawan dengan posisi tubuh 90°.

Permainan ini tidak pantas dimainkan oleh anak-anak perempuan karena disesuaikan dengan norma kesopanan dalam agama.

d. Kelompok sosial.

Khusus di Marunda Pulo permainan ini dimainkan oleh anak-anak nelayan di mana dalam kehidupan mereka tidak nampak adanya perbedaan antara kelompok sosial yang satu dengan kelompok nelayan lainnya.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Ujan-angin membutuhkan peralatan sederhana yakni pecahan batu genteng sebagai alat yang digunakan untuk gacoan. Umumnya ukuran yang dipakai untuk ngacoan adalah 4 x 5 cm, bila sampai tidak ada pecahan genteng, dapat pula digunakan pecahan benda apa saja tapi harus memenuhi syarat. Pecahan benda tersebut harus pipih dan cukup berat maksudnya agar benda tersebut bisa mantap bila dilemparkan ke tanah dan tidak mudah terbawa oleh angin.

7. Iringan Permainan.

Iringan musik khusus tidak diperlukan dalam permainan Ujan-angin. Sepanjang permainan yang terdengar hanya suara dari para pemain yang berbunyi:

"Tee ... iit" (posisi batu tepat/simetris dengan garis yang telah ditentukan bersama). Juga tepukkan tangan dari peserta yang kebetulan gacoannya dapat tepat pada posisi teeit. Selain itu juga suara-suara lain: "ce ... hui, gue digendong kude ... cek ... cek ... cek ... neng (menirukan suara kusir kuda").

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan

- Para pemain berkumpul dengan batu gacoannya masing-masing. Mereka membentuk kelompok regu dengan cara menyesuaikan

masing-masing pasangannya. Artinya :

- Pemain yang gemuk berpasangan dengan yang gemuk
- Kurus dengan yang kurus.
- Tinggi dengan yang tinggi dan
- Pendek dengan yang pendek.

Maksudnya agar anggota dari masing-masing regu dapat seimbang ketahanan fisik para pemain.

Nantinya setelah permainan sudah berlangsung pasangan tersebut saling bersaing dalam satu game.

- Membuat 2 garis.
Jarak antara garis I dan II $\pm$ 4 meter.

b. Aturan permainan.

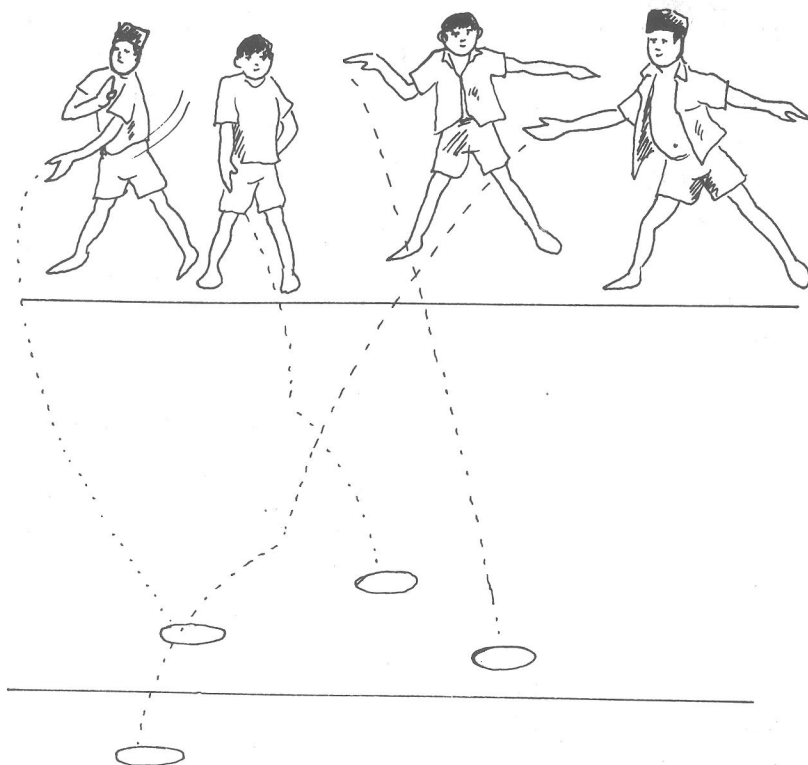
- Masing-masing pemain berusaha agar batu gacoannya dapat tepat pada posisi teit.
(untuk lebih jelasnya perhatikan gambar di bawah ini):
- Untuk menentukan siapa yang jalan lebih dahulu, masing-masing pasangan harus "suit" yang menang jalan lebih dulu. (mialnya A menang).
- A berusaha melemparkan batu dari garis I ke garis II, bila kedapatan gacoan A teit, maka pada giliran B jalan, dia diperbolehkan untuk sentimen kepada A untuk menggeser kedudukan si A.



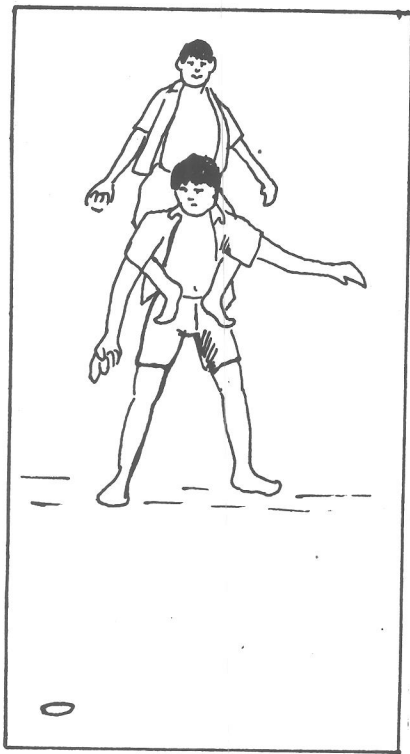
posisi menggendong

Bila gacoan A dan B, keduanya tidak dapat mencapai kedudukan teit maka pemenang adalah pemain yang gacoannya lebih dekat jaraknya ke garis II. (misalnya si B yang menang).

A harus menggendong B dengan posisi tubuh 90^0 dan tangannya diletakkan di dengkul (lihat gambar 2):



berusaha untuk mencapai titik satu garis (te it) jarak garis satu dengan garis lainnya 4 meter

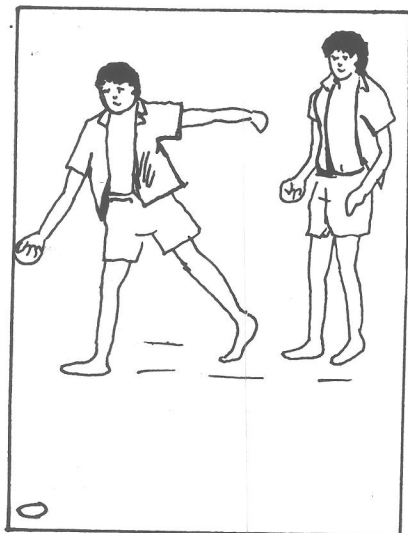


A ditawari B "mau nimpuk ape engga?". bila mau

A harus menimpuk/melempar batu B. Bila *kena*, maka si B harus turun dari gendongan. Dan permainan dilanjutkan dalam game baru setelah menunggu kawan-kawan lainnya yang juga melakukan tahapan permainan seperti A dan B.

Bila *tidak kena* maka, si A harus tetap menggendong sejauh batu gacoannya terlempar.

Sering terjadi bahwa pada saat si A ingin mengenakan batu gacoan si B, si B yang ada di atas punggung A sengaja untuk memberat-berati badannya atau menggelitik badan si A. Maksudnya agar sasaran si A meleset dan si B tetap akan digendong.

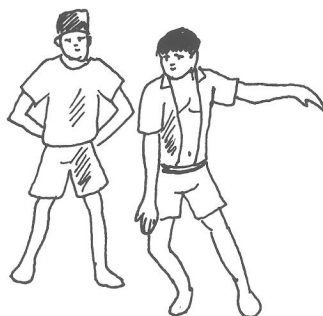


Bila tidak mau,

maka si B dengan memakai gacoan A, berusaha untuk mengenakan batunya sendiri.

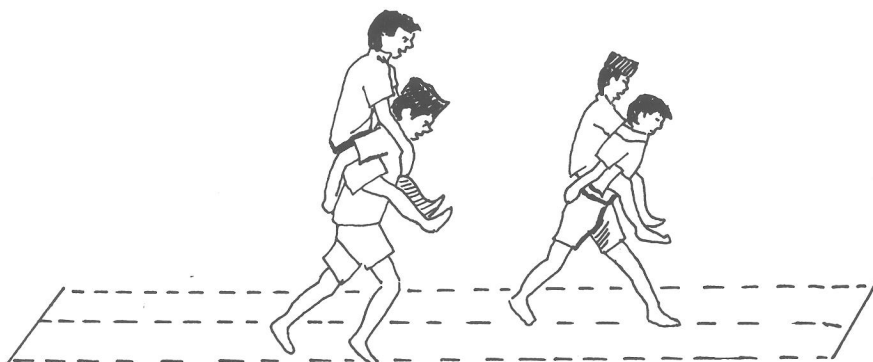
Bila *kena* maka si A harus menggendong si B sampai ke tempat lemparan si B.

Bila *tidak kena* maka si A "bebas" berarti tidak usah menggendong si B lagi. Permainan akan dilanjutkan dalam game baru.



bila mau ditawari menimpuk/melempar

bila tidak mau ditawari melempar/
menimpuk, penawar menimpuk sendiri



digendong tiga kali pulang pergi = 1-0

c. Tahap-tahap permainan.

- Setelah menentukan jarak antara garis I dan II, mereka kemudian menentukan lawannya masing-masing dengan cara mencari pasangan yang seimbang artinya kalau ia kurus dan tinggi maka akan mencari lawan yang kurus dan tinggi juga. Sama juga halnya dengan pemain yang gemuk pendek maka ia akan mencari pemain yang gemuk pendek juga.
- Setelah terbentuk 2 kelompok dengan jumlah anggota regu dan lawannya akan suit untuk menentukan siapa di antara mereka berdua yang akan jalan lebih dahulu.
- Masing-masing pasangan bermain berusaha untuk melemparkan gacoannya tepat pada posisi teit. Yang lebih dekat jarak batu gacoannya ke posisi teit dialah yang berhak digendong.

d. Konsekwensi kalah-menang.

- Kelompok yang salah satu anggotanya jika dapat 3 kali berturut-turut berhasil melempar gacoannya pada posisi teit maka seluruh anggota kelompoknya berhak digendong oleh kelompok lawannya. Adapun jaraknya adalah: 3 kali jarak garis I sampai garis II pulang pergi. Keadaan semacam ini disebut 1–0, kemenangan ada di pihak kelompok yang digendong.
- Bagi kelompok yang berhasil pertama kali mencapai angka 7 maka kelompoknya berhak digendong dengan kelompok yang kalah, kemana saja sesuka hati yang digendong. Tapi kedudukan ini jarang sampai terjadi karena sebelum salah satu kelompok mencapai angka 7 biasanya anggota kelompok lainnya "udeh ngibrit lari" lebih dahulu maka kelompok yang merasa dirugikan itu akan segera "nguber" (mengejar) dan bila ketemu maka lawannya akan "meneke" (menjitak) sampai lawannya menangis. Apabila tidak dapat menjitak lawannya maka dengan tindakan mengejar tersebut, ia sudah bangga atas kemenangannya.

9. Peranannya Masa Kini.

Kini permainan ini kadang-kadang saja masih dimainkan oleh anak-anak di Marunda Pulo. Kalaupun ada biasanya tergantung dari pelopor dalam arti jika ada anak yang ingin memainkan permainan ini maka anak-anak lainnya akan ikut-ikutan.

10. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat setempat tidak melarang anak laki-laki mereka memainkan permainan ini. Mereka setuju saja jika permainan ini tetap dimainkan oleh keturunannya karena permainan ini tidak membahayakan dan mempunyai arti sebagai bahan pengisi waktu senggang anak-anak.

7. GANGSING

1. Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan *Gangsing*. Ketika ditanyakan kepada informan asal mula nama permainan ini, informan tidak mengetahui sama sekali. Ketika informan masih kecil, informan mengetahui nama permainan ini dari teman-teman sepermainannya.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain.

Tidak ada waktu yang khusus disediakan untuk memainkan jenis permainan ini. Setiap saat, kapanpun jenis permainan ini dapat dimainkan. Tetapi yang paling sering informan memainkan jenis permainan ini pada waktu sore hari. Karena pada saat-saat itu anak-anak telah selesai membantu orang tua mereka. Untuk mengisi waktu luang, sebelum magrib, mereka berkumpul di suatu tanah yang lapang, biasanya di halaman rumah, mereka biasanya membawa *gangsing* masing-masing untuk diperagakan di depan teman-teman mereka. Menurut informan tidak pernah jenis permainan ini dimainkan pada malam hari.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Untuk dapat memainkan jenis permainan ini, tidak ada suatu ketentuan yang mengharuskan kelompok sosial tertentu saja yang dapat memainkan jenis permainan ini. Kelompok sosial bangsawan ataupun kelompok sosial kaum petani, mereka dapat memainkannya secara bersama-sama. Jenis permainan ini tidak pernah dikaitkan pada suatu peristiwa tertentu, seperti peristiwa religius (keagamaan) ataupun peristiwa tradisional lainnya.

4. Latar Belakang Sejarah.

Informan tidak tahu secara pasti asal mula sejarah perkembangan, jenis permainan *gangsing*. Ketika informan masih kecil, jenis permainan ini sudah sering dimainkan oleh generasi sebelumnya. Ketika itu tahun

1950-an. Dan secara perlahan-lahan jenis permainan ini mulai kehilangan penggemarnya pada tahun 1960-an. Pada saat sekarang jenis permainan ini jarang dimainkan lagi.

5. Peserta/Pemain-pemainnya.

a. Jumlah.

Jumlah anak-anak yang mendukung jenis permainan ini sekitar 5–10 anak. Lebih banyak yang ikut ambil bagian dalam permainan ini, lebih menarik lagi.

b. Jenis kelamin.

Tidak ada ketentuan bahwa anak perempuan tidak diperkenankan ikut ambil bagian dalam permainan ini. Namun oleh karena keterampilan memainkan *gangsing* lebih dimonopoli oleh anak laki-laki, dan karena anak wanita juga tidak bisa melakukan permainan ini, maka jarang sekali anak-anak wanita ikut ambil bagian dalam permainan ini. Menurut sepengetahuan informan, memang hampir boleh dikatakan bahwa anak perempuan tidak pernah ikut ambil bagian dalam permainan ini.

c. Kelompok sosial.

Sudah diterangkan di atas (point 3.), bahwa tidak ada ketentuan bahwa hanya kelompok tertentu saja yang boleh ikut ambil bagian. Kelompok sosial bangsawan ataupun kelompok kaum petani, mereka dapat/boleh memainkan jenis permainan ini.

6. Peralatan/Perlengkapan.

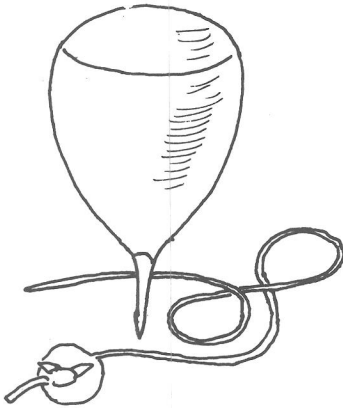
Alat permainan ini terbuat dari batang pohon (biasanya pohon kayu asam, jambu batu, sawo). Kemudian batang tersebut dibuat berbentuk kerucut (lihat gambar). Setelah *gangsing* selesai dibuat dibutuhkan seutas tali, kira-kira satu meter panjangnya (bahannya seperti sumbu kompor). Biasanya bagian ujung bawah *gangsing* diberi potongan paku kecil (lihat gambar).

7. Iringan Permainan.

Untuk memainkan jenis permainan ini, tidak dibutuhkan suatu iringan musik tertentu. Gamelan pun tidak. Karena memang jenis permainan ini tidak membutuhkannya.

8. Jalannya Permainan.

Gangsing

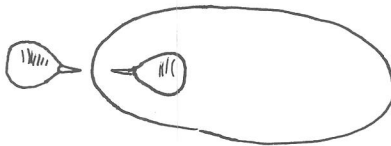


bentuk gangsing dengan talinya

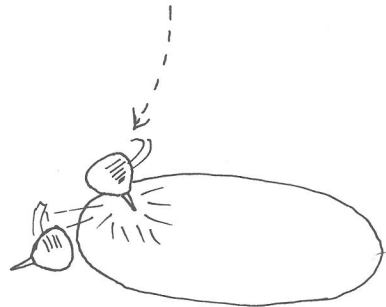
— angonan —



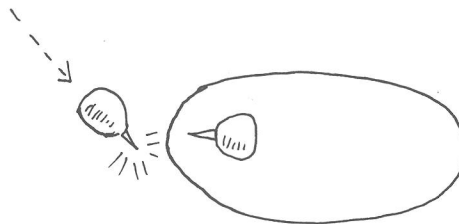
Cara memegang gangsing



gangsing yang mati dekat dengan garis (a) atau mati di dalam lingkaran, (b).



lawannya berusaha menjauhkan gangsing yang mati dari lingkaran.



si empunya gangsing berusaha memasukkan gangsingnya ke dalam lingkaran.

a. Persiapan.

Setiap anak yang ingin ikut ambil bagian dalam permainan gangsing, mereka harus siap dengan gangsing mereka masing-masing. Mereka boleh membawa gangsing lebih dari satu gangsing. Setelah mereka berkumpul pada suatu tempat yang lapang, mereka membuat arena permainan, yaitu suatu lingkaran berdiameter $\frac{1}{2}$ —1 meter luasnya. Biasanya dibuat dengan batu yang digoreskan ke tanah. Untuk siapa yang berhak memainkan terlebih dahulu, biasanya diadakan undian dengan *hompimpa*.

b. Aturan permainan.

Setiap anak hanya berhak memainkan gangsingnya satu kali dalam satu putaran. Artinya seorang anak tidak diperkenankan memainkan gangsing sampai dua kali atau lebih dalam satu putaran. Setelah semua peserta selesai memainkan gangsingnya, baru permainan diulang lagi dari anak yang mendapat undian pertama tadi.

Gangsing yang tidak berputar dianggap kalah (memutar dalam lingkaran). Gangsing yang berputar lebih lama dari gangsing yang lainnya dianggap menang. Memang tidak ada suatu ukuran tertentu dalam permainan ini, hanya ukuran kira-kira saja. Ada tiga jenis permainan Gangsing ini, yaitu: a). Angonan, b). Cocokan, c). Ambilan.

c. Tahap-tahap permainan.

1. Angonan:

Dalam permainan *gangsing angonan* ini, setiap peserta yang gangsingnya berputar dan berhenti di dalam lingkaran atau paling dekat dengan lingkaran, anak tersebut dinyatakan kalah. Anak-anak yang lain berusaha untuk memukul gangsing anak yang dinyatakan kalah tadi dengan gangsingnya. Dan berusaha untuk menjauhkan gangsing yang kalah tadi dari lingkaran secara bergilir. Dan yang mempunyai gangsingpun harus pula berusaha untuk memasukan gangsingnya ke dalam lingkaran. Dan seandainya anak yang kalah tadi berhasil memasukan gangsingnya ke dalam lingkaran, permainan diulang dari mula. Di sini setiap anak harus membawa gangsing lebih dari satu. Yang satu untuk di pasang dalam lingkaran, gangsing yang lainnya sebagai *gacoannya*, dan harus ada persediaan gangsing kalau-kalau gangsingnya

rusak.

2. *Cocokan.*

Main gangsing *cocokan* berbeda dengan main gangsing *angonan*, Setiap peserta menaruh gangsing *pasangannya* di dalam lingkaran. Setiap pemain berusaha untuk mengeluarkan gangsing mereka masing-masing dengan gangsing *gacoannya*. Barang siapa gangsing salah seorang peserta tidak keluar dari lingkaran atau keluar dari lingkaran permainan paling akhir, gangsing tersebut dianggap kalah. Sebagai hukumannya, gangsing tersebut (bukan Gacoan) dicocok dengan gangsing (berpaku) sampai belah.

3. *Ambilan.*

Main gangsing dengan ambilan ini lain dari permainan gangsing yang telah diuraikan di atas. Dalam permainan ini setiap peserta memasang gangsing satu buah dalam lingkaran (sama seperti Angonan dan Cocokan).

Setelah diadakan undian, peserta yang berhak berjalan terlebih dahulu memperagakan gangsingnya dengan cara memukul gangsingnya (teknik pemukulan gangsingan lihat gambar) ke tumpukan gangsingan di dalam lingkaran. Setiap gangsing yang keluar dari lingkaran adalah milik orang yang memukul tadi. Setiap peserta hanya boleh memukul gangsingannya satu kali saja dalam satu putaran.

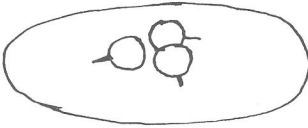
d. *Konsekwensi kalah-menang.*

Siapa yang dianggap kalah dan siapa yang dianggap menang dalam permainan gangsing ini telah diuraikan dalam point di atas (8).

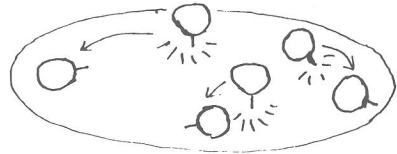
9. Peranannya Masa Kini.

Permainan gangsing ini, pada masa sekarang sudah jarang dimainkan oleh masyarakat sekitar Petamburan. Banyak faktor yang menyebabkan mengapa hal yang demikian dapat terjadi. Yang jelas, mungkin oleh karena banyak permainan import dari luar negeri yang lebih menarik yang mengalahkan daya tarik permainan gangsing ini. Atau mungkin, oleh karena banyak bangunan rumah, gedung bertingkat sehingga tidak ada halaman untuk memainkan jenis permainan ini. Dan yang paling penting adalah, sudah jarang sekali terdapat pohon asam, jambu batu atau sawo untuk bahan mentah gangsing ini.

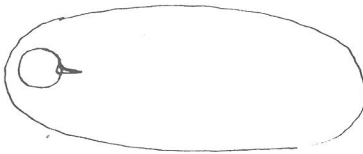
Cocokan



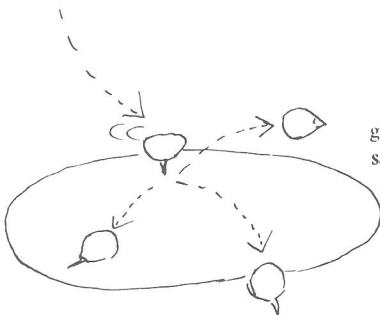
masing-masing pemain memasang satu buah gangsingnya.



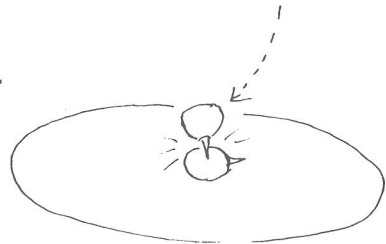
masing-masing pemain berusaha mengeluarkan gangsingnya dari dalam lingkaran.



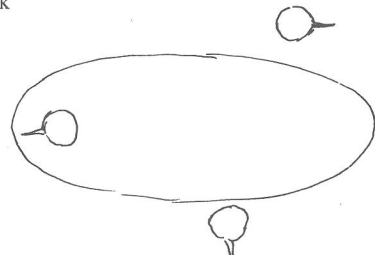
gangsing yang tidak dapat keluar dianggap kalah, ambilan



yang menang berundi berhak jalan dahulu untuk mengeluarkan gangsing pasangan pemain.



gangsing yang tidak dapat keluar tadi dicocok sampai belah.



gangsing yang di luar lingkaran (a, b) boleh diambil, dan menjadi milik yang mengeluarkan.

10. Tanggapan Masyarakat.

Tidak ada tanggapan masyarakat yang negatif tentang permainan ini. Artinya, bahwa masyarakat tidak pernah melarang berkembangnya jenis permainan ini. Bahkan, seandainya ada sekelompok anak yang sedang memainkan gangsing ini, banyak di antara penduduk Petamburan yang ikut menyaksikan jenis permainan ini. Walaupun mereka tidak ikut ambil bagian, namun dengan cara demikian berarti mereka menerima jenis permainan ini di lingkungan mereka sebagai suatu jenis permainan anak-anak yang harus di lestarikan.

8. LARI GANDENG

1. Nama Permainan.

Nama permainan ini disebut *lari Gandeng*. Nama ini diambil dari bentuk permainan itu sendiri, yaitu di mana setiap pemain laki-laki harus menggandeng seorang pemain perempuan di dalam melakukan permainan ini. Dan biasanya seorang pemain anak laki-laki akan mengambil teman gandengannya seorang anak perempuan yang ditaksirnya.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Pada masa lalu jenis permainan ini biasa dilakukan pada sore hari menjelang magrib. Karena pada saat magrib mereka (anak-anak) harus ada di dalam rumah. Tapi permainan ini paling disenangi dimainkan pada malam hari, terutama pada saat terang bulan. Mulailah mereka berkumpul di tanah yang agak lapang. Di sana mereka membagi regu dan mengambil pasangan mereka masing-masing. Tidak ada ketentuan batas waktu dalam permainan ini. Seandainya mereka sudah lelah, mereka akan berhenti memainkan permainan ini.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Untuk dapat ikut ambil bagian dalam permainan ini, tidak ada ketentuan bahwa kelompok sosial tertentu yang hanya boleh memainkannya. Kelompok sosial golongan petani ataupun kelompok sosial golongan bangsawan, mereka semua berhak untuk memainkan jenis permainan ini. Hanya saja permainan ini dimonopoli oleh kaum remaja. Karena memang jenis permainan ini, kalau boleh dikatakan, sarana untuk mendapatkan jodoh. Jenis permainan ini tidak pernah dikaitkan dengan suatu peristiwa sosial tertentu yang sifatnya religius. Jenis permainan ini hanyalah merupakan permainan hiburan belaka bagi kaum remaja/anak-anak yang sifatnya tradisional.

4. Latar Belakang Sejarah.

Asal mula latar belakang sejarah perkembangannya jenis perma-

inan ini, informan sendiri tidak mengetahui secara pasti. Karena menurut informan, sewaktu dia masih kecil jenis permainan ini sudah sering dimainkan oleh generasi sebelumnya. Pada saat itu tahun 50-an, tetapi pada saat tahun 60-an jenis permainan ini perlahan-lahan mulai menghilang. Menurut informan, karena sekarang banyak sekali gedung-gedung bertingkat, rumah-rumah yang semuanya itu menghabiskan tanah lapang untuk dapat memainkan jenis permainan ini, maka karena alasan tersebut, jenis permainan ini sudah tidak lagi dimainkan oleh anak-anak/remaja di daerah Petamburan.

5. Peserta/Pemain-pemainnya.

a. Jumlah.

Permainan ini akan lebih semarak jika peserta yang ikut ambil bagian dalam permainan ini lebih dari 10 pasang (20 orang). Tapi yang sering dimainkan oleh informan sewaktu kecil adalah antara 5 sampai 10 pasang saja.

b. Usia

Karena jenis permainan ini adalah merupakan jenis permainan yang berpasangan laki-laki dan perempuan, maka biasanya yang ikut ambil bagian adalah mereka yang sudah menjelang remaja, yaitu umur sekitar 15 tahun.

c. Jenis kelamin.

Jenis kelamin ini hanya bisa dilakukan/dimainkan berpasangan antara perempuan dan laki-laki. Walaupun dapat pula dimainkan oleh pasangan laki-laki dengan laki-laki. Tapi itu tidak pernah dilakukan. Jadi di sini yang dapat memainkan jenis permainan ini adalah laki-laki yang berpasangan dengan perempuan.

d. Kelompok sosial.

Jenis permainan ini tidak terbatas hanya pada kelompok sosial tertentu saja, Kelompok sosial golongan petani ataupun golongan bangsawan mereka dapat memainkan jenis permainan ini. Ataupun mereka memainkan jenis permainan ini bersama-sama.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Untuk dapat memainkan jenis permainan ini, tidak dibutuhkan suatu peralatan yang dibuat secara khusus oleh para pesertanya. Yang dibutuhkan oleh para peserta adalah lari yang kencang dan sejauh mungkin. Oleh karena itulah dalam permainan ini tidak dibutuhkan

peralatan apapun.

7. Irianan permainan.

Tidak ada irianan musik, gamelan ataupun apapun yang mendukung jalannya jenis permainan ini. Karena permainan ini membutuhkan kekuatan fisik dengan lari yang kencang dan sejauh mungkin, maka tidak dibutuhkan alat musik, gamelan atau apapun yang dapat mengiringi jenis permainan ini.

8. Jalannya Permainan.

a. *Persiapan.*

Setiap anak yang ingin ikut ambil bagian dalam permainan ini harus mencari pasangannya masing-masing. Biasanya seorang anak laki-laki menentukan pilihannya dengan anak perempuan yang dia sukainya. Tapi kadang-kadang ada pula perempuan yang tidak mau berpasangan dengan laki-laki yang menyukainya. Karena perempuan juga mempunyai hak untuk menentukan teman pasangannya. Setelah mereka mendapat pasangan masing-masing, sekarang dilakukan pengundian dengan cara *hompimpa*.

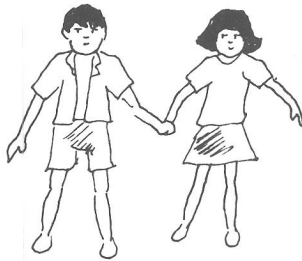
b. *Aturan permainan.*

Setiap pasangan, tidak boleh melepaskan gendengan tangan dari pasangannya masing-masing. (Setiap peserta harus bergendengan tangan dengan pasangannya masing-masing). Seandainya ada pasangan yang melepaskan gendengan tangan (bergenggaman tangan), pasangan tersebut dianggap menyalahi peraturan dan dinyatakan *jaga*, yaitu pasangan itu harus mengejar pasangan lainnya.

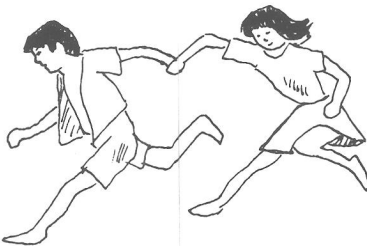
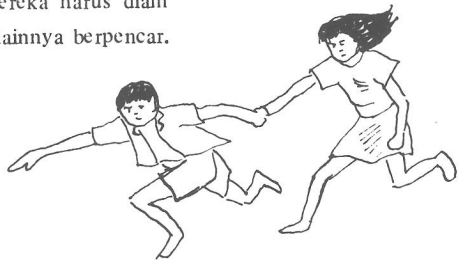
c. *Tahap-tahap permainan.*

Setelah diadakan pengundian dengan cara *hompimpa*, sepasang yang *jaga* harus diam di tempat. Kemudian yang lainnya memencar sambil berlari. Setelah diberi aba-aba, barulah pasangan yang *jaga* mencari pasangan yang lainnya. Dalam mengejar yang lainnya (pasangan yang lainnya) pasangan yang *jaga* juga tidak boleh melepas genggaman tangan dengan pasangannya. Mereka berdua (pasangan) sambil berlarian harus mengejar pasangan lainnya. Seandainya pasangan yang *jaga* dapat menyentuh tangannya kepada pasangan yang lain, maka pasangan yang dapat disentuh tadi akan mendapat giliran *jaga*.

lari gandeng.



a dan b sebagai pemain yang jaga, mereka harus diam di tempat sementara pasangan yang lainnya berpencar.



setelah ada aba-aba, maka pasangan a dan b mulai mengejar pasangan lainnya.

d. Konsekwensi kalah-menang.

Tidak ada konsekwensinya bagi pasangan yang selalu jaga dalam permainan ini. Hanya olok-olok teman-teman yang lainnya saja konsekwensi bagi yang selalu jaga. Karena memang permainan ini sifatnya bukanlah bertaruh. Walaupun demikian masih ada rasa kompetitif dalam melakukan jenis permainan ini, yaitu di mana setiap pasangan dengan usaha yang keras dengan berlari untuk dapat menyentuh pasangan yang lainnya.

9. Peranannya Masa Kini.

Untuk sekarang jenis permainan ini sudah tidak lagi dimainkan oleh anak-anak/remaja sekitar daerah Petamburan. Banyak hal yang menyebabkan mengapa hal itu sampai terjadi. Menurut informan, karena sekarang sudah banyak berdiri rumah-rumah dan bangunan gedung-gedung bertingkat, sehingga tidak memungkinkan seorang anak untuk berlari leluasa. Oleh karena itu lama-kelamaan jenis permainan ini kehilangan sarana tempat bermain.

10. Tanggapan Masyarakat.

Tanggapan masyarakat tentang jenis permainan ini menurut informan, oleh karena tidak ada bagian dari jenis permainan ini yang sifatnya menjelekan keluarga atau membahayakan dirinya maka masyarakat setempat tidak pernah ambil pusing tentang jenis permainan ini. Bahkan untuk para remaja amat sangat menyukai jenis permainan ini, ini disebabkan oleh karena jenis permainan ini adalah sarana untuk mendapatkan jodoh bagi seorang anak laki-laki ataupun perempuan.

9. TAK NYAMUK

1. Nama Permainan.

Permainan ini dinamakan *Tak Nyamuk*. Alasan mengapa permainan ini sampai dinamakan demikian, informan tidak mengetahui secara pasti. Mungkin karena permainan itu sendiri yang menyerupai "orang yang memukul nyamuk dengan menggunakan tangannya", maka jenis permainan ini dinamakan *Tak Nyamuk*.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak setelah mereka selesai membantu orang tua mereka dalam pekerjaannya. Biasanya pada sore hari. Sebenarnya jenis permainan ini dapat dimainkan setiap saat, tidak ada ketentuan harus pada saat-saat tertentu jenis permainan ini dimainkan. Tapi umumnya pada sore harilah jenis permainan ini dimainkan. Namun demikian bukan berarti malam hari jenis permainan ini tidak dapat dimainkan, apalagi pada saat terang bulan. Pada saat demikianlah biasanya banyak anak-anak yang berkumpul dan tidak jarang memainkan jenis permainan ini.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Siapa saja anak yang ingin ambil bagian dalam jenis permainan ini tidak dilarang. Tidak ada ketentuan yang mengharuskan hanya kelompok tertentu saja yang boleh ikut ambil bagian dalam jenis permainan ini. Kelompok sosial kaum bangsawan atau kelompok sosial kaum petani, mereka dapat memainkan jenis permainan ini. Bahkan mereka dapat memainkannya bersama-sama. Di dalam memainkan jenis permainan ini, tidak ada dikaitkan pada suatu peristiwa sosial tertentu yang dianggap sakral (suci) oleh masyarakat setempat. Karena memang jenis permainan ini hanya sifatnya permainan rakyat hiburan saja.

4. Latar Belakang Sejarah.

Informan tidak mengetahui secara pasti asal mula sejarah perkembangan jenis permainan ini. Karena sewaktu informan masih kecil, jenis permainan ini sudah sering dimainkan oleh generasi sebelum informan, sekitar tahun 1955-an. Kemudian secara perlahan-lahan menghilang sekitar tahun 1965-an.

5. Peserta/Pemain-pemainnya.

a. Jumlah.

Paling sedikit 3 anak yang mendukung jenis permainan ini, kalau permainan ini dilakukan secara individual. Karena jenis permainan ini dapat pula dilakukan berkelompok. Kalau permainan ini berkelompok, mereka membagi dua regu. Kita misalkan 6 anak. Mereka membagi diri menjadi dua regu, yang masing-masing regu berjumlah 3 anak.

b. Usia.

Biasanya anak-anak berumur 8–12 tahun yang sering memainkan jenis permainan ini. Walaupun kadang-kadang ada pula umur yang lebih muda atau lebih tua, tapi itu jarang sekali.

c. Jenis kelamin.

Jenis permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak perempuan ataupun anak laki-laki. Tidak ada ketentuan yang mengharuskan hanya anak laki-laki saja yang boleh memainkan jenis permainan ini. Tapi jarang sekali informan melihat bahwa permainan ini dimainkan oleh perempuan dan laki-laki secara bersama-sama. Walaupun hal seperti itu tidak dilarang.

d. Kelompok sosial.

Jenis permainan ini tidak hanya terbatas pada kelompok tertentu saja. Kelompok sosial kaum bangsawan ataupun kelompok sosial kaum petani, mereka dapat memainkan jenis permainan ini. Bahkan mereka dapat memainkannya secara bersama-sama.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Untuk terlaksananya jenis permainan ini, tidak dibutuhkan jenis peralatan apapun. Karena jenis permainan ini hanya menggunakan tangannya untuk menyentuh bagian tubuh lawan.

7. Iringan Permainan.

Jenis permainan ini, tidak membutuhkan segala macam bentuk iringan musik ataupun gamelan. Karena memang untuk dapat memainkan jenis permainan ini, tanpa musikpun permainan dapat berjalan terus.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

Setiap anak yang ingin ikut ambil bagian permainan secara individual, mereka "ber-hompimpa" terlebih dahulu, kemudian yang menang mendapat giliran jalan duluan".

Untuk permainan berkelompok, mereka membagi diri terlebih dahulu menjadi dua regu yang sama banyak. Kita misalkan ada 6 anak. Kemudian mereka membagi menjadi dua regu yang anggotanya sama banyak, yaitu masing-masing berjumlah 3 anak.

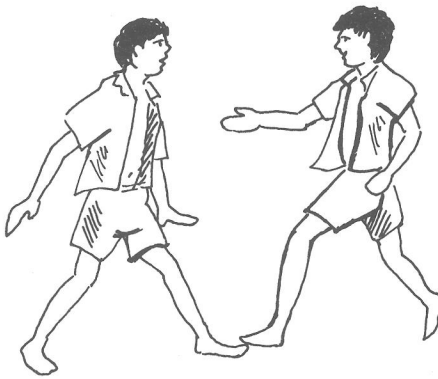
b. Aturan permainan.

Aturan permainan cara individual dan kelompok tidak berbeda. Hanya kalau pada permainan kelompok, kalau seorang anggota temannya terpukul ketika menggerakkan kakinya, maka kelompok yang terpukul tadi "jaga". Demikian pula kalau seorang anggota kelompoknya belum menggerakkan kakinya tapi sudah dipukul (sampai tiga kali), maka kelompok yang sedang "jalan" dinyatakan menang.

c. Tahap-tahap permainan.

Seorang yang "jalan" duluan berdiri di antara anak-anak yang sedang "jaga". Anak-anak yang sedang jaga tersebut berhadapan dengan menyentuhkan jari kakinya. (lihat gambar). Kemudian anak yang berada di tengah-tengah dua anak yang "jaga" tadi berusaha untuk mengangkat kakinya sambil menghindarkan diri dari pukulan anak yang jaga tadi. Kalau seandainya dia berhasil, artinya tidak terpukul, dia harus kembali lagi dengan melakukan peragaan yang sama. Dan seandainya berhasil lagi, dia dinyatakan menang. Biasanya (menurut informan) dalam permainan individu hanya 3 anak yang mendukung permainan ini. Pada prinsipnya untuk jenis permainan berkelompok sama dengan

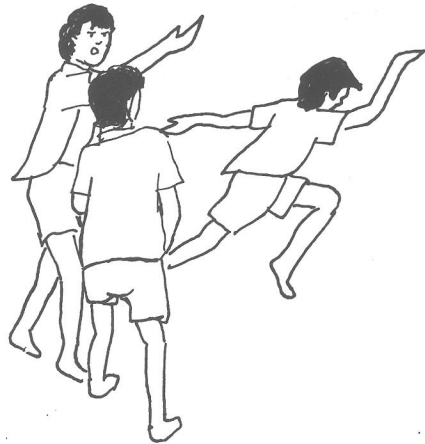
Tak Nyamuk.



posisi yang jaga



a mencoba untuk meliwati antara penjagaan dan b menjaga agar a tidak bisa lolos, dengan cara memasang telapak tangannya siap untuk mene-puk, tangan b tidak boleh menyentuh tubuh a apabila kaki a belum melewati antara penjagaa.



a berhasil lolos dari antara penjagaan dan sekali-gus tidak tersentuh tubuhnya oleh tangan b.

untuk jenis permainan individu. Hanya pada kelompok anak yang terbanyak tidak terpukul dinyatakan menang.

d. Konsekwensi kalah-menang.

Tidak ada konsekwensi bagi anak yang kalah di dalam permainan tak nyamuk ini. Bagi anak yang menangpun, tidak ada apa-apa yang mereka dapatkan. Karena memang permainan ini tidak bersifat kompetisi untuk mencapai sesuatu.

9. Peranannya Masa Kini.

Untuk masa sekarang jenis permainan ini sudah jarang diperagakan oleh masyarakat sekitarnya. Banyak hal yang menyebabkan mengapa hal demikian sampai terjadi. Mungkin karena sekarang mudah banyak jenis permainan import yang lebih menarik perhatian anak-anak sekitar Pinangsia ini. Atau juga sekarang sudah jarang sekali terdapat halaman-halaman rumah untuk mereka (anak-anak) bermain, hingga anak-anak tersebut tidak lagi dapat berkumpul bersama dan memainkan jenis permainan ini.

10. Tanggapan Masyarakat.

Jenis permainan ini bersifat hiburan belaka. Tidak ada unsur-unsur dalam permainan ini yang menunjukkan suatu sifat yang mengarah ke hal-hal yang negatif. Artinya, bahwa setiap anak yang memainkan jenis permainan ini tidak pernah menunjukkan sikap yang melawan orang tua, atau kenakalah membahayakan orang lain. Oleh karena itulah masyarakat setempat tidak pernah melarang jenis permainan ini dimainkan oleh anak-anak.

10. T O R T I

1. Nama Permainan

Permainan Torti pernah dikenal oleh masyarakat Batavia Sentrum sampai wilayah batas Banjir Kanal. Daerah ini sekarang dikenal dengan nama wilayah Jakarta Pusat, kelurahan Kebon Melati, daerah Tanah Abang.

Daerah asal permainan Torti tidak diketahui secara pasti oleh informan. Akan tetapi pada saat masa kanak-kanak permainan ini sering dimainkan olehnya bersama-sama dengan kawan sebayanya.

Nama Torti berasal dari peniruan bunyi dari pemukul pelepah pisang (lihat gambar 1) yang dipukulkan ke arah kaki lawan dan menghasilkan bunyi "Kort" serta mendapat akhiran "i".

Permainan ini bersifat hiburan. Biasanya Torti dimainkan oleh anak-anak laki-laki yang menganggap dirinya jagoan dan mendapat dukungan dari kawan lainnya.

Pendukungnya umumnya memiliki ketrampilan memukulkan alat kepada lawan, gesit berlari, berbadan tegap dan tidak "cengeng" (penakut dan sering menangis). Selain bersifat rekreatif (hiburan) juga mengandung kompetitif sebab ada lawan permainnya.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan ini biasanya dilakukan pada malam hari yakni sesudah mereka menyelesaikan kewajiban menolong orang tua dalam pekerjaannya masing-masing, antara lain kalau orang tuanya bekerja sebagai penarik delman (sado), sebagai penjual nasi di warung-warung, sebagai penjual sate kambing, sebagai sopir dan si anak bertugas sebagai keneknya. Setelah pekerjaan membantu orang tua selesai, mereka pada sore hari (magrib)-nya pergi ke langgar (mesjid kecil) untuk mengaji. Saat-saat setelah mengaji merupakan saat yang sering kali digunakan untuk bermain sepuas-puasnya dengan kawan-kawan sebaya karena saat tersebut sangat menggembirakan setiap anak-anak, baik dia laki-laki maupun anak-anak perempuan, apalagi bila waktu terang bulan, wah ... malam itu merupakan malam panjang yang mengasyikan di mana

malam akan menjadi terang karena disinari oleh rembulan.

Kadang-kadang permainan Tirti dimainkan sampai jauh malam karena begitu mengasikan dan seruinya dalam permainan.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Pada umumnya penduduk daerah Tanah Abang pekerjaan sehari-harinya sebagai tukang delman (sado), penjual nasi di warung-warung di pinggir jalan, penjual sate kambing, baik warung di pinggir jalan maupun penjual sate keliling, pesuruh (upas kantor), supir taxi, pegawai Percetakan Negara, penjahit pakaian konveksi milik orang Cina (pendatang). Biasanya penduduk pribumi menyebutnya dengan sebutan "Cina Makau". Umumnya orang Cina itu memiliki telapak kaki kecil dan dengan sepedanya, mereka berkeliling kampung menjajakan dagangannya berupa kain-kain/cita untuk dikriditkan kepada penduduk setempat.

Pada waktu itu kehidupan penduduk di Tanah Abang tidak aman, di mana penduduk seringkali mendapat tekanan dari orang asing, seperti banyak terjadi harta benda dan tanah yang dirampas dengan sewenang-wenang, dan juga tidak jarang terjadi perampokan-perampokan yang dilakukan baik oleh penguasa Belanda maupun oleh para kaki tangannya seperti kaum lintah darat, tuan-tuan tanah yang terdiri dari orang Cina (khususnya ahli kuntaw), orang Arab, ataupun orang Malayu yang kaya raya.

Maka tidak mengherankan apabila kebanyakan penduduk Tanah Abang banyak yang menuntut ilmu silat dan banyak yang menjadi jagoan menentang Belanda, atau sebaliknya menjadi centeng tukang pukul orang-orang Belanda atau Cina yang mencari keuntungan sendiri.

Menurut keterangan informan dan beberapa penduduk Tanah Abang yang sempat saya wawancarai ternyata ayah informan di tahun 1900-an adalah tokoh silat tempo dulu yang terkenal dan namanya adalah Pak Sabeni. Beliau mendapat urutan ke 2 setelah jagoan si Pitung.

Kalau si Pitung kisahnya terjadi pada abad ke 18, yakni sekitar

tahun 1800-an, terkenal di wilayah Jakarta Selatan di daerah Kebayoran Lama, pekerjaannya adalah sebagai perampok kadang-kadang hasilnya diberikan kepada rakyat jelata, tapi si Pitung seringkali membuat gelisah para penduduk sekitarnya karena sering membuat tindakan yang tidak terpuji.

Berbeda dengan Pak Sabeni, beliau merupakan pelindung masyarakat setempat yang rajin sembahyang dan taat beragama dan memiliki budi pekerti yang baik. Singkat kata beliau saat ini telah meninggalkan nama yang harum. Pada tahun 1925–1926 karena baktinya kepada penduduk setempat ia sempat melawan (berkelahi) dan ditangkap oleh Belanda hingga wafatnya.

4. Latar Belakang Sejarah.

Permainan Torti merupakan permainan turun-temurun, tanpa diketahui siapa pencipta permainan ini pertama kalinya. Informan mengetahui permainan Torti dari kakak-kakaknya, dengan jalan memperhatikan cara si kakak bermain dengan teman-teman sebayanya. Pernah ia ingin ikut bermain bersama dengan kakak dan temannya tetapi dilarang sebab kakaknya menganggap bahwa ia (si anak kecil) mau ikut campur dengan permainan orang besar. Saat itu si informan dianggap sebagai "anak bawang" (anak ingusan yang belum bisa apa-apa serta lemah fisiknya).

Pada saat itu rumah-rumah di kampungnya masih jarang serta banyak semak-semak bunga melati, pohon-pohon besar seperti kebon-kebon pala sehingga keadaan lingkungan seperti inilah yang memungkinkan permainan Torti dapat berlangsung lama dan sangat mengasyikan.

Kadang-kadang dalam bermain Torti ada pemain yang bersembunyi di atas pohon pala dengan maksud agar tidak mudah diketahui tempat persembunyiannya oleh lawan bermain. Tidak jarang pula banyak orang tua yang melarang untuk bermain Torti dengan alasan bahwa permainan ini cukup berbahaya karena kadang-kala setelah si anak bermain Torti sepulang dari bermain di dapati tanda-tanda bekas pukulan yang terdapat pada kakinya meninggalkan bekas pukulan dari pelapah pisang. Tanda itu jika tidak segera diobati maka akan membengkak. Karena itu Torti hanya dimainkan khusus oleh jagoan tanggung kampung yang ingin mengadu keterampilan, keberanian dan kekuatan mereka.

Permainan ini mengalami masa puncaknya tahun 1941 sampai

tahun 1942 yaitu masa akhir pendudukan Jepang.

5. Peserta/Pemain-Pemainnya.

Dalam pelaksanaannya, permainan ini dilakukan secara berkelompok dan harus hanya 2 kelompok. Setiap kelompok jumlahnya harus ganjil (3, 5, 7, 9, dan seterusnya), makin banyak pemainnya makin seru dan meriah. Pada saat permainan akhirnya harus satu lawan satu.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak laki yang gesit, lincah serta berbadan kekar dan tidak cengeng. Pemainnya adalah anak laki-laki yang berusia belasan tahun (11–17 tahun). Karena bentuk dan sifatnya permainan yang memerlukan ketrampilan khusus dalam menggunakan alat (pemukul dari pelepah pisang) serta keberanian dengan demikian jika permainan ini dilakukan oleh perempuan adalah sangat berbahaya.

Dalam permainan Torti tidak ada batasan dan lapisan sosial baik dia anak tuan-tuan tanah, anak penjual nasi, penjual sate kambing, pegawai percetakan, anak upas kantor, anak orang Cina Makau atau anak orang Arab saudagar kambing; semuanya bergabung bersama tetapi pemainnya haruslah anak yang berani dan terhitung jagoan dan tidak cengeng serta penakut.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Dalam permainan dibutuhkan pelataran (lapangan) luas sedapatnya di tempat yang ditumbuhi oleh bermacam-macam pohon-pohonan besar, kecil, lebih baik lagi apabila pelataran tersebut terdapat semak-semak belukar yang rimbun.

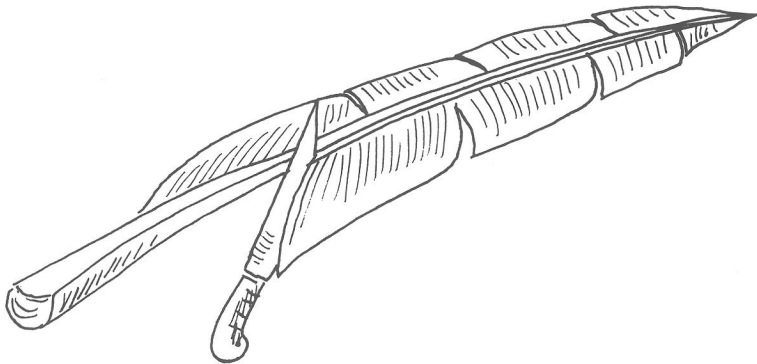
Tempat itulah yang merupakan tempat bermain yang ideal karena pemainnya dapat menggunakan pohon serta semak tersebut sebagai tempat untuk ngumpet (bersembunyi) dengan tujuan agar tidak mudah terlihat oleh kelompok lain yang sedang "jaga".

Peralatan pokok yang digunakan dalam Torti adalah pelepah daun pisang yang sudah kering ataupun yang masih basah (yang baru dipotong dari pohonnya).

Lihat gambar (1).

7. Iringan Permainan.

Dalam permainan Torti, bagi kelompok yang "jaga" mereka harus



menutup mata mereka masing-masing. (Untuk menjaga kejujuran kelompok yang "Jaga" dibutuhkan seorang komando (wasit) yang bersedia untuk menunggui kelompok yang "jaga"). Setelah kelompok yang lain bersembunyi untuk mengetahui bahwa kelompok yang "jalan" sudah siap bersembunyi maka kelompok yang "jaga" menyebutkan kata-kata dengan berirama: "Ude apa" belon? Bila kelompok yang "jalan" tidak menyahut berarti, mereka belum siap bersembunyi-nya. Jika demikian halnya maka bagi kelompok yang jaga harus berulang kali menyebut kata yang berirama: "Ude ape belon"? Jika kelompok yang "jalan" menyebutkan kata dengan irama: "Torrrr ... ti!", berarti mereka sudah siap bersembunyi untuk dicari lawannya.

8. Jalannya Permainan.

a. *Persiapan.*

Sebelum permainan dimulai harus dibuat alat pemukul dari pelepah pisang. Jumlahnya disesuaikan dengan banyaknya pemain dari tiap kelompok.

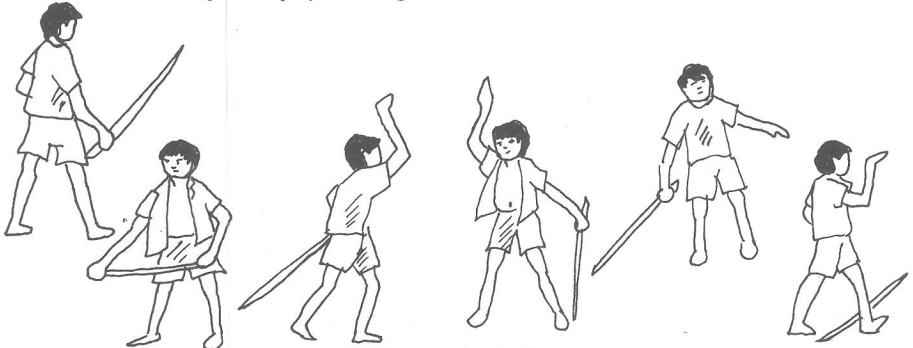
Dengan persetujuan bersama ditentukan tempat "inglo" (pos pemberhentian) biasanya berupa pohon besar, berguna sebagai tempat untuk pemain "jaga" di mana pada saat "jaga" mereka harus menutup mata masing-masing dengan kedua belah telapak tangannya dan juga berfungsi sebagai tempat perhentian bagi yang "jalan" setelah mereka bersembunyi.

Setiap pemain dari kelompok harus mencari seorang lawan yang dianggap "seimbang" kekuatan serta kemampuan dari kelompok lainnya, kemudian mereka maju satu lawan satu untuk "suit".

Pemenang "suit" harus bergabung dengan pemenang dan yang kalah bergabung dengan yang kalah, maka sekarang ada 2 kelompok bermain.

Sebagai penentu kelompok mana yang harus "jalan" dan "jaga", dilakukan sekali lagi "suit". Di sini diperlukan seorang wakil dari masing-masing kelompok untuk "suit" lagi.

Untuk lebih jelasnya, lihat gambar II.



Kedua pemimpin kelompok sedang ber-suit untuk menentukan mana yang berhak jalan dan jaga.

b. Aturan permainan.

- Jumlah pemain dalam kelompok harus ganjil. (3, 5, 7, 9 dan seterusnya).
- Walaupun masing-masing pemain mempunyai teman dalam kelompok tetapi pada saat permainan berlangsung masing-masing pemain harus satu lawan satu. Di sini, masing-masing pemain harus mengenali: suara, bentuk tubuh, warna pakaian yang dipakai lawannya guna memudahkan pencarian apabila si lawan sudah menyebutkan kata dengan irama: tooooooooooor ... ti!
- Dengan diawasi oleh seorang komando, masing-masing pemain yang "jaga" harus menutup matanya dengan kedua belah telapak tangannya di tempat "inglo", sedangkan pemukul dari pelepah pisang harus diletakkan di tanah.

Bila yang "jalan" ditemukan tempat persembunyiannya oleh yang "jaga" maka ia dipukuli dengan pemukul. Syaratnya: bagian yang dipukul adalah bagian dari lutut kaki ke bawah.

Untuk menghindari pukulan lawan ia boleh lari menuju ke tempat "inglo"

c. Tahap-tahap permainan.

- Sementara yang "jaga" menutup mata dengan kedua belah telapak tangannya, kelompok yang "jalan" cepat-cepat lari ke tempat persembunyian yang dianggap ideal dan tidak mudah terlihat oleh lawan.

Ada yang bersembunyi di semak-semak, di belakang pohon besar, naik ke atas pohon yang rindang daunnya atau kadang pula ada yang bersembunyi di rumahnya.

- Bagi yang sudah bersembunyi ia harus berkata dengan irama: Toooooor ... ti! Sekeras-kerasnya dengan tujuan agar suaranya dapat terdengar oleh pemain (lawannya) yang jaga. Dengan demikian agar pencarian segera dapat dilakukan oleh yang "jaga".
- Bila lawannya telah mendengar kata dengan irama: Toooooor ... ti!, dia harus mencari tempat asal suara tersebut sampai dia mengetahui tempat persembunyiannya.
- Kalau telah ditemui tempat persembunyian lawannya maka dengan gerakan refleks dia akan memukul lawan sekerasnya dengan gerakan berulang kali dengan pemukul dari pelepah pisang ke arah bagian lutut kaki.
- Untuk menghindari pukulan-pukulan lawannya yang "jalan" boleh berusaha lari ke tempat "inglo". Bila sudah sampai ke tempat tersebut maka yang "jaga" harus menghentikan pukulannya.
- Apabila pemain lain dalam kelompoknya belum menemukan lawannya yang bersembunyi maka pemain yang sudah bersama lawannya ke tempat "inglo", mereka harus menunggu sampai seluruh pemain dalam kelompoknya menemukan lawannya.

Untuk lebih jelasnya kita umpamakan bahwa pemain kelompok I terdiri dari pemain A-B-C-D-E. Kelompok II terdiri dari V-W-X-Y-Z. Masing-masing pemain memilih pasangan ideal (dilihat dari bentuk tubuh, gesit, keberanian dan kekuatan lawan) mulai dari suit, masing-masing pasangan tersebut nantinya apabila telah tiba saat penyelenggaraan permainan, lawannya itulah yang harus dicari di tempat persembunyiannya, setelah diketemukan ia juga yang dipukuli dengan pemukul dari pelepah pisang.

Misalkan dalam contoh: A lawan V, B lawan W, C lawan Y, D lawan X, E lawan Z.

Pengecualian.

Bila lawan yang "jalan" tidak berhasil ditemukan tempat persembunyiannya sedangkan ia (lawan) dapat kembali ke tempat "inglo" maka ia bebas dari pukulan dan dinyatakan menang.

d. Konsekwensi kalah-menang.

Apabila kelompok lawan (seluruh pemain) dapat kembali ke tempat "inglo" maka setelah bersembunyi tanpa diketahui oleh pihak lawan seluruhnya maka kedudukan menjadi kosong-lima (0-5) dan kemenangan ada di pihak yang "jalan".

Jadi, bagi setiap anak yang dapat mencapai tempat "inglo" setelah bersembunyi dan tidak dapat ditebak (diketahui) tempat persembunyiannya oleh yang "jaga", maka ia berhak memperoleh point 1. Berarti bagi lawan yang kena dipukuli oleh yang "jaga", maka ia tidak berhak memperoleh angka ini berarti mengurangi satu (1) angka bagi kelompoknya.

9. Peranan Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini ada kesamaannya dengan permainan *Petak Umpet* atau Tap Inglo, tetapi ada bedanya yaitu kalau permainan Torti ini pemain berusaha keras untuk memukuli lawan sebanyak mungkin dengan pemukul dari pelepah pisang apabila telah diketahui tempat persembunyiannya.

Permainan Torti mulai mengalami masa puncaknya pada tahun 1941-1942 (masa akhir pendudukan Jepang). Setelah tahun tersebut Torti mengalami masa kehilangan pendukungnya dan berakhir pada akhir tahun 50-an.

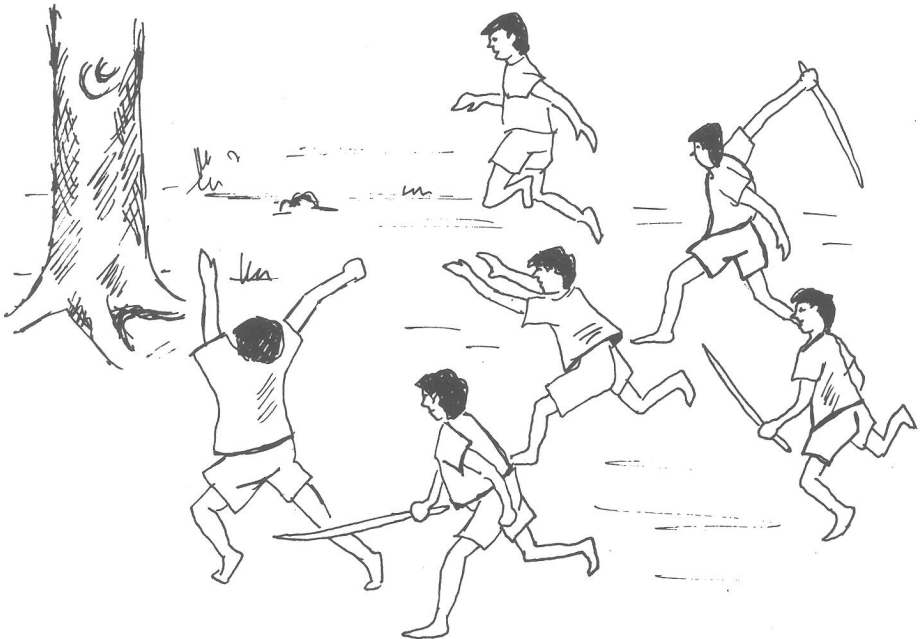
Hal itu disebabkan karena makin banyak kaum pendatang yang berurbanisasi ke daerah Tanah Abang karena tertarik akan laju perkembangan kota. Mereka pada mulanya bertujuan hanya untuk berdagang saja, karena perdagangan di daerah tersebut menghasilkan hasil yang lumayan, maka mereka berusaha untuk mendirikan rumah-rumah dan menetap di sana. Perlu juga diketahui bahwa Tanah Abang sejak zaman Betawi dulu merupakan salah satu pusat perdagangan yang telah dikenal luas oleh masyarakat penduduk Jakarta.

Keadaan yang demikian di atas menyebabkan menyempit lapangan bermain untuk anak-anak dan juga banyak kebon bunga-bunga melati

Torti



- I. Kelompok yang jaga menutup matanya berhadapan dengan pohon sementara yang jalan mencari tempat persembunyian.



- II. Kelompok yang jalan telah diketahui tempat persembunyiannya dan mereka dikejar sambil dipukul dengan pelepah pisang dan lari menuju pohon tempat "inglo"

serta pohon pala, pohon-pohon besar, juga semak-belukar telah berganti dengan rumah-rumah penduduk yang semakin banyak bermunculan di sana-sini. Penduduknya semakin padat dan penduduk asli mulai membaaur dengan kaum pendatang. Bahkan banyak penduduk asli kini yang telah pindah tempat pemukimannya ke tempat-tempat lain di pinggiran Jakarta.

Tahun 1950-an (setelah kemerdekaan RI) keadaan Jakarta umumnya dan khususnya Tanah Abang sudah menjadi daerah yang aman dan semakin stabil sistim Birokrasi Pemerintahannya sehingga keadaan itu menyebabkan hilangnya peranan Jagoan-jagoan dalam masyarakat.

Perlu diingat dalam uraian di atas telah dikatakan bahwa permainan Torti merupakan permainan anak-anak tanggung jagoan kampung. Karena menghilangnya peranan jagoan Tanah Abang mulai tahun 1950-an maka kini permainan Torti hanya sebagai nostalgia masa kejayaan zamannya jagoan di daerah Tanah Abang pada waktu itu.

11. JANGKUNGAN

1. Nama Permainan.

Nama permainan ini adalah "Jangkungan" asal katanya "Jangkung" yang mendapat imbuhan "an". Kata Jangkung berarti tinggi langsing. Tapi oleh masyarakat setempat sesuai dengan logat bahasa daerah mereka kata "Jangkung" saja tidak umum karena itu kata tersebut mendapat imbuhan yang berupa akhiran an, sehingga permainan ini dikenal dengan nama "Jangkungan"

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Jenis permainan rakyat yang dikenal oleh masyarakat di Radio Dalam Jakarta Selatan. Jangkungan bisa dimainkan kapan saja, baik pagi, siang, sore maupun malam hari. Biasanya mereka bermain setelah membantu pekerjaan orang tua di bulak (di kebon) atau sambil mengembala ternak, ataupun setelah anak-anak tersebut pulang mengaji.

Permainan ini adalah jenis permainan yang sederhana sebagai pengisi waktu istirahat dan sekaligus sebagai hiburan yang bisa dinikmati setiap saat. Karena itu permainan ini tidak bersifat religius ataupun magis dan sama sekali tidak ada hubungannya dengan upacara adat kebiasaan dari masyarakat pendukungnya. Tapi untuk beberapa waktu lamanya permainan ini pernah dihubungkan dengan peristiwa-peristiwa bersejarah. Antara lain yaitu saat tibanya hari ulang tahun Ibu-kota Jakarta dan peristiwa peringatan hari Proklamasi Kemerdekaan Indonesia 17 Agustus.

Pada saat seperti itu permainan ini muncul sebagai permainan yang menarik perhatian penontonnya dan bisa mendapat tempat di hati masyarakat.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Bagi para pendukung permainan ini mereka mengatakan tidak ada perbedaan terhadap siapa yang boleh memainkan dan siapa yang tidak boleh. Dalam permainan ini semua golongan yang ada pada masyarakat

bisa sebagai pendukung aktifnya. Mulai dari anak-anak yang berasal dari golongan petani kecil, buruh (tani dan bangunan) sampai anak-anak yang berasal dari golongan pegawai dan pedagang. Mereka bersama-sama memainkan "Jangkungan". Bahkan tampak adanya keakraban di antara mereka dan satu dengan lainnya saling meminjamkan alat jika di antara mereka ada yang tidak punya dan bagi yang pandai mau mengajarkan cara bermainnya. Mereka bergabung bersama dan kelihatan begitu rukun.

Untuk memperoleh alat-alat sebagai sarana dari permainan ini bisa didapat dari tanaman yang tumbuh di sekitar tempat tinggal mereka bagi yang tidak memiliki bambu bisa minta pada kawannya yang biasanya akan memberikan dengan cuma-cuma, karena pada masa lalu daerah ini masih banyak ditumbuhi oleh pohon-pohon bambu di samping jenis tanaman lain juga banyak tumbuh di sini antara lain adalah buah-buahan, sayur-sayuran, dan tanaman hias. Di samping itu juga bangunan-bangunan yang ada masih sangat jarang, jarak dari rumah yang satu ke rumah yang lain masih cukup jauh, tapi hubungan antara rumah tangga yang satu dengan rumah tangga yang lain masih sangat erat.

Masyarakat daerah setempat umumnya mempunyai mata pencaharian sebagai pedagang buah-buahan dan sayur-sayuran, hal ini ada pula hubungannya dengan pendidikan yang mereka peroleh, umumnya hanya pendidikan mengaji. Mereka tidak bisa menikmati bangku sekolah karena keadaan waktu itu tidak memungkinkan. Sehingga sehari-harinya kegiatan mereka hanyalah bekerja membantu orang tua, bermain dan mengaji. Salah satu permainan mereka itu adalah "Jangkungan".

4. Latar Belakang Sejarah.

Asal mula timbulnya permainan "Jangkungan" menurut informan dari suatu peristiwa di mana ada seseorang yang akan memetik buah mangga di kebon, tapi ketika buah itu akan dipetik ternyata hilang, katanya (menurut kepercayaan setempat) ada mahluk lain yang datang dan mengganggu yang disebutnya "setan Longga-longga". Dinamakan demikian karena mahluk itu diperkirakan mempunyai tinggi badan 3 meter kurus langsing.

Katanya untuk mengusir mahluk tersebut oleh masyarakat setempat dibuatlah "Jangkungan" yaitu bambu panjang yang bisa dinaiki

oleh orang, sehingga orang yang naik itu akan jadi tinggi sekali dan bisa menyaingi "setan longga-longga. sehingga ia tidak berani datang lagi dan mengganggu masyarakat. Tapi beberapa waktu kemudian permainan ini sudah dianggap sebagai permainan biasa dan tidak lagi dihubungkan dengan peristiwa masa lalunya, juga mengenai mahluk yang pernah mengganggu itu sudah dilupakan oleh masyarakat setempat. Bahkan kemudian (beberapa tahun berakhir) permainan ini diperagakan sebagai hiburan dalam perayaan-perayaan di Jakarta khususnya di wilayah-wilayah masing-masing. Dalam peragaan tersebut diperlukan kepandaian dari orang yang berada di atas bambu (jangkungan) tersebut, yaitu sedikit tehnik keseimbangan dari ketangkasan kaki dalam menjalankan alat-alat permainannya.

Sesungguhnya permainan ini cukup banyak penggemarnya dan cukup lama pula hidup dalam masyarakat yang bersangkutan. Tapi sekarang permainan ini sudah jarang dimainkan oleh masyarakat Radio Dalam, Jakarta Selatan kecuali pada peristiwa ulang tahun ibukota Jakarta dan hari peringatan 17 Agustus sering permainan ini dipertandingkan.

5. Peserta/Pemain-Pemainnya.

a. Jumlahnya.

Jangkungan dimainkan oleh banyak orang, tapi tiap sepasang alat hanya dimainkan oleh satu orang.

Siapa saja yang punya kepandaian memainkan Jangkungan boleh memainkannya, boleh sebanyak-banyaknya.

b. Usia.

Sesungguhnya tidak ada ketentuan anak-anak yang berusia berapa yang boleh memainkan permainan ini. Sebab dalam permainan ini yang menjadi modal pokok adalah keberanian/kecekatan kaki dan sedikit tehnik keseimbangan tubuh dari pelakunya. Jadi umumnya yang memainkan permainan ini adalah orang-orang yang sudah cukup umur, bukan anak-anak kecil di bawah usia 9 tahun.

c. Jenis kelamin.

Khusus untuk permainan ini yang paling dominan adalah anak laki-laki. Jarang sekali anak perempuan berani memainkan jangkungan, walaupun ada biasanya dia dianggap sebagai anak yang

nakal dan punya sifat kelaki-lakian.

d. Kelompok sosial.

Permainan ini bebas dimainkan oleh masyarakat manapun, sama sekali tidak ada perbedaan terhadap kelompok manapun/terhadap suatu kelompok tertentu dalam masyarakat. Siapa saja yang berminat terhadap permainan ini boleh memainkannya.

6. Peralatan/Perlengkapan.

a. Bambu.

Yang dipilih adalah bambu yang bagus dan tua. Bambu tersebut dipakai sebagai alat yang akan dipanjat (dinaiki oleh pemain).

Bambu ini panjangnya kurang lebih $2\frac{1}{2}$ – 3 meter. Beberapa meter dari bawah kira-kira di tengah-tengahnya dibuatlah tempat berpijaknya kaki yang juga dari bambu, hanya bambu ini lebih kecil (secukupnya) di mana pada ujungnya diberi lubang, lubang tersebut dimasukkan pada bambu yang panjang sampai batas tertentu.

b. Paku.

Bambu kecil tempat berpijak tadi untuk lebih kuat/lebih kokoh jika diinjak harus dipaku sehingga bersatu dengan bambu yang panjang.

Kalau tempat berpijak ini sudah kokoh-kuat maka orang yang naik tidak akan takut terpeleset atau patah.

7. Iringan Permainan.

Permainan "Jangkungan" tidak diiringi oleh musik apapun sejak mulai dimainkan sampai akhir permainan. Paling-paling yang terdengar adalah sorak-sorai, teriakan-teriakan, dan tepuk tangan dari penontonnya yang keluar secara spontan.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

Untuk mengadakan permainan "Jangkungan" diperlukan tempat yang cukup luas, hal ini bisa berupa lapangan yang luas bisa juga jalan-jalan besar. Karena permainan ini dilakukan oleh beberapa

orang anak. Itulah sebabnya untuk kelangsungan permainan dibutuhkan tempat yang luas agar tidak terjadi tabrakan antara pemain yang satu dengan pemain yang lain yang bisa mengakibatkan pemain tersebut jatuh.

"Jangkungan" bisa juga dimainkan di tempat-tempat tertentu, karena permainan ini sesungguhnya adalah permainan keseimbangan yang mengandung unsur kepandaian dari seseorang yang berjalan di atas bambu yang tinggi.

Tempat bermain ini sesungguhnya tergantung dari situasi dan keinginan dari pemainnya.

Selain tempat bermain, masing-masing anak mempersiapkan sendiri alat-alat permainan.

b. Aturan permainan.

Setelah pemain berkumpul semua, masing-masing sudah siap dengan alat-alatnya maka mulailah mereka membentuk suatu barisan panjang. Masing-masing anak naik di atas bambunya (satu bambu untuk satu kaki) kemudian berjalan perlahan-lahan. Bagi mereka yang jatuh pada waktu berjalan tidak akan mendapat hukuman tapi ia akan tertinggal oleh teman-temannya.

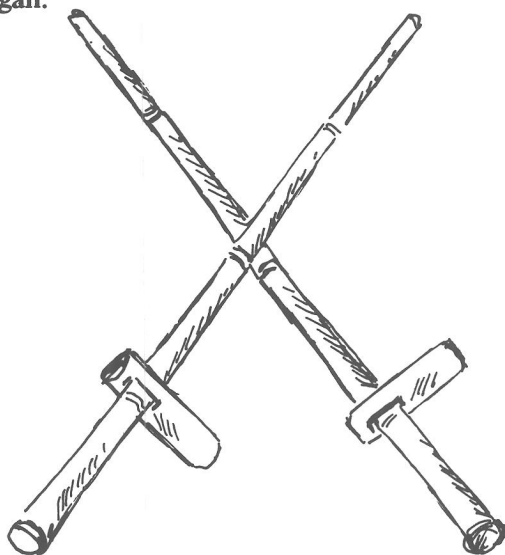
Bagi yang jatuh tadi boleh berdiri lagi dan naik ke atas bambunya dan ikut bergabung lagi dengan kawan-kawannya berjalan ke sana-ke mari sambil berusaha tetap menjaga keseimbangan tubuhnya agar tidak jatuh.

c. Tahap-tahap permainan.

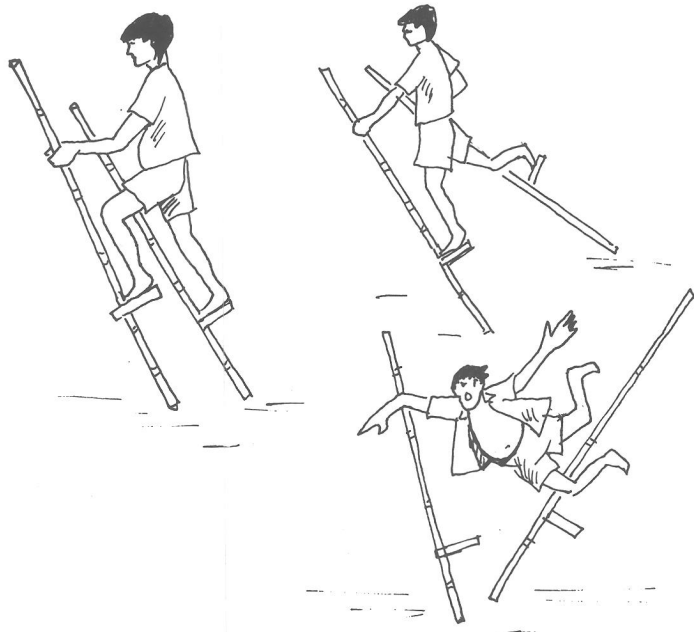
Permainan "Jangkungan" yang dikenal oleh masyarakat dimainkan secara bebas, karena tidak ada aturan-aturan tertentu yang mengatur dan dalam permainan ini, juga tidak ada orang yang mengatur jalannya permainan atau pemimpinnya, maka anak laki-laki itu akan berkumpul secara spontan di suatu tempat yang telah mereka pilih.

Setelah semua pemain berkumpul dan siap dengan sepasang alatnya masing-masing, mulailah para pemain tersebut menaiki alatnya (bambu) dan meletakkan kakinya di atas bambu yang kecil (tempat berpijaknya) hal ini dilakukan untuk kedua kakinya, satu batang bambu untuk satu kaki. Kemudian setelah kedua kakinya berada di atas bambu tempat berpijaknya, tangan kiri dan tangan kanan juga siap memegang ujung bambu yang panjang (yang

Jangkungan.



bentuk alat untuk permainan jangkungan. Tinggi bambu kira-kira $2\frac{1}{2}$ – 3 meter.



Cara memainkan alat tersebut.

tinggi) kalau sudah demikian berarti pemain tersebut sudah siap untuk berjalan.

Cara berjalan di atas jangkungan sama seperti orang yang berjalan kaki, yaitu melangkahakan kaki yang kiri diikuti kaki yang kanan demikian seterusnya (hanya saja orang yang berjalan di sini adalah orang yang berdiri di atas jangkungan).

Bagi anak yang pandai, tangkas dan berani ia tidak akan jatuh-jatuh terus berjalan di atas bambunya. Tapi bagi anak yang baru belajar/baru bisa sering jatuh sebab belum tahu caranya dengan posisi yang bagaimana ia harus berdiri dan berjalan.

Kalau seorang pemain sudah pandai berjalan dengan jangkungan ini, biasanya ia akan ketagihan, berjalan terus kesana kemari sambil membanggakan kehebatannya, bahkan ada yang jadi beraksi di depan penontonnya. Kadang-kadang ada pula yang berjalan ke arah sebuah pohon buah-buahan dan memetik buahnya, tanpa harus memanjat pohonnya, biasanya teman-temannya akan mengikuti perbuatan tersebut.

Permainan ini tentu sangat menarik perhatian penontonnya, sehingga tidak jarang kalau mereka jadi ingin mencoba dan belajar main jangkungan. Secara spontan biasanya anak itu akan meminjam pada salah seorang pemain yang dianggap paling baik, tapi biasanya siapa saja mau meminjamkan alatnya pada orang lain yang ingin mencoba bermain.

Jatuh bangun bukanlah hal yang aneh bagi anak yang sedang belajar main jangkungan dan tidak pula membuat putus asa bagi mereka, malah membuat semangat untuk bisa memainkan permainan ini. memainkan permainan ini.

d. Konsekwensi kalah-menang.

Dalam permainan "Jangkungan" tidak ada konsekwensi kalah menangnya. Sebab semua yang menjadi pemain bergabung menjadi satu menialankan jangkungan dalam bentuk barisan, bisa juga dipertandingkan dalam bentuk formasi tertentu untuk saling mengadu kecepatan langkah dalam batas tertentu.

Permainan akan selesai jika semua pemainnya sudah merasa lelah.

9. Peranannya Masa Kini.

Seperti halnya permainan lainnya, permainan rakyat ini sudah

mulai dilupakan orang. Bahkan pandangan masyarakat penggemarnya sekarang sudah lenyap sama sekali.

Mungkin hal ini disebabkan karena adanya program pembangunan yang gencar dilancarkan terutama yang ada di Jakarta ini. Sehingga membawa banyak perubahan bagi warga masyarakatnya. Antara lain yaitu: Orang sudah semakin sibuk bekerja yang berarti menyita habis waktunya.

Kegiatan lain di luar rumah yang juga telah menyita tenaga dan waktu untuk menambah penghasilan demi memenuhi tuntutan kehidupan sehari-hari. Mungkin juga adanya pandangan terhadap permainan-permainan lainnya yang dianggap lebih sesuai dan baik.

10. Tanggapan Masyarakat.

Umumnya orang-orang tua sekarang/masyarakat sekarang sudah sangat selektif dalam memilih jenis-jenis permainan untuk putra-putranya. Bahkan mungkin juga dihubungkan dengan permainan yang mengandung unsur mendidik dan sesuai dengan kedudukan sosialnya saja yang dipilih dan dianggap baik untuk dimainkan. Meskipun sesungguhnya permainan rakyat seperti ini tidak dianggapnya jelek sama sekali, tapi dalam kenyataannya perhatian mereka terhadap permainan rakyat sudah sangat merosot. Pada hal sesungguhnya permainan rakyat seperti ini pada masa lalu dianggap mengandung unsur olah raga.

12. TREG – TREG – JING

1. Nama Permainan.

Perihal penamaan dari permainan ini tidak dapat diketahui oleh informan. Sehingga penulis tidak dapat pula membuat deskripsi mengenai perihal penamaan permainan rakyat ini.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan rakyat yang dikenal dengan nama Treg-Treg-Jing ini dianggap oleh pemainnya sebagai permainan yang menyenangkan, karena bisa dimainkan kapan saja. Baik pagi, siang, sore maupun malam.

Biasanya kalau mereka telah selesai bekerja membantu orang tua baik di rumah maupun di bulak (ladang) atau setelah mereka selesai mengaji, sisa waktunya mereka pergunakan untuk bermain. Atau mungkin juga sebelum pelajaran mengaji itu dimulai di mana mereka (anak-anak) datang lebih awal dari waktu yang ditetapkan.

Tampaknya permainan ini adalah permainan yang cukup menyenangkan dan digemari serta bisa dimainkan sembarang waktu karena itu pula permainan ini tidak mengandung unsur-unsur keagamaan ataupun magis. Dan untuk melakukannya pun orang tidak perlu memerlukan persiapan-persiapan yang mengandung unsur-unsur adat.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Bagi siapapun yang memiliki permainan ini, bisa menjadi pendukung (baik aktif maupun pasif) dari permainan rakyat yang dinamakan "Treg-Treg Jing".

Dari lapisan atau kelas sosial manapun akan diterima dalam satu wadah yaitu saat mereka bermain. Tak satupun golongan yang ada dalam masyarakat berusaha membedakan. Bahkan di antara mereka tampak adanya keakraban, memang hal yang inilah yang selalu diinginkan oleh para orang tua umumnya.

Sebab di antara orang tua itu sendiri terjalin hubungan yang sangat erat. Sifat hubungan mereka (antara satu keluarga dengan

keluarga yang lain) sampai pada taraf kekerabatan. Dalam hal bekerja juga demikian ada rasa saling tolong-menolong yang terwujud sebagai gotong royong baik dalam pesta, selamatn maupun pekerjaan lain yang ada dalam lingkungannya.

Umumnya orang tua selalu mengajarkan dan menanamkan pada anak-anaknya agar bersikap jujur dan selalu baik pada siapapun. Sehingga sikap ini terbawa oleh mereka dalam pergaulannya sehari-hari termasuk dalam hal bermain. Dalam permainan ini sedikit dibutuhkan kekuatan pisik dan kesigapan kaki, tapi meskipun demikian permainan ini dapat dimainkan baik laki-laki maupun perempuan.

4. Latar Belakang Sejarah.

Menurut penuturan informan dan orang-orang tua, permainan ini sudah ada begitu saja di tengah-tengah masyarakat pendukungnya, sehingga permainan ini dianggapnya sebagai permainan yang memang menjadi miliknya (mereka) sejak dulunya. Sebab orang-orang tua mereka umumnya hingga sekarang tidak pernah meninggalkan daerah tersebut.

Tapi meskipun demikian, informan mencoba mengingat suatu cerita tentang orang-orang tua yang memakai bakiak yaitu sejenis sendal yang terbuat dari kayu dan dipakai untuk pergi ke tempat mandi dan mencuci, yang biasanya terletak di sungai. Karena orang yang memakai bakiak itu banyak sekali maka bunyi derap langkahnya terdengar jadi lucu. Kemudian timbul ide iseng dari anak-anak yang bersangkutan untuk membuat suatu permainan yang maksudnya untuk menirukan gerak-gerik orang-orang tua.

Anak-anak sambil bertepuk tangan, melompat-lompat dan bernyanyi seolah menirukan gaya orang yang berjalan dengan bakiak. Dan akhirnya permainan itu terkenal dengan nama Treg-Treg Jing.

Menurut informan barangkali cerita ini bisa dipakai sebagai pegangan, sebab sulit sekali mengingat hal lain berkenaan dengan permainan ini. Permainan ini adalah jenis permainan yang sederhana, mudah dimainkan sehingga anak-anak juga mudah menerimanya. Karena itu tak mengherankan jika permainan ini akhirnya mendapat dukungan yang cukup kuat dari masyarakatnya. Hal ini dapat kita saksikan dari perkembangan selanjutnya yaitu menjadi permainan anak-anak di sekolah dasar dan cukup lama juga bertahan di kalangan mereka, kira-kira sampai tahun 1975-an. Dan kemudian permainan ini

mengalami sedikit perubahan yaitu dalam hal syair yang dinyanyikan dan penggantian terhadap nama permainan tersebut menjadi "Keripik Jengkol". Untuk hal yang lain tetap sama (dalam cara bermain dan aturan-aturannya).

5. Peserta/Pemain-Pemainnya.

a. Jumlahnya.

Untuk memeriahkan permainan ini minimum dibutuhkan 4 orang anak, yang terbagi dalam dua (2) kelompok. Kelompok yang satu berhadapan dengan kelompok lawannya. Dalam satu kelompok bisa juga terdiri lebih dari jumlah tersebut, tapi biasanya kalau terlalu banyak, pemainnya agak sulit mengatur formasi letak-letak kaki dari masing-masing pemain itu. Sehingga kalau jumlah pemainnya sudah sangat banyak akan dibentuk dalam beberapa kelompok lain meskipun bermainnya masih tetap berdekatan.

b. Usia.

Pendukung permainan ini umumnya berumur 7 tahun sampai 13 tahun. Dalam permainan ini dibutuhkan sedikit ketahanan pisik dalam rangka bertanding, sehingga orang-orang yang akan maju bertanding adalah pemain-pemain yang sebaya dan dianggap mampu oleh teman-temannya. Pengakuan ini perlu karena jika yang bermain adalah anak yang berada di bawah usia tersebut di atas atau lebih dari usia tersebut maka akan ada ejekan-ejekan terhadap mereka.

c. Jenis Kelamin.

Meskipun permainan ini membutuhkan sedikit ketahanan pisik, tetapi para pemainnya bisa saja terdiri dari baik laki-laki maupun perempuan.

Kalau seandainya dalam kelompok yang satu terdapat anak/pemain perempuan biasanya dalam kelompok yang satu lagi/lawannya juga akan terdapat perempuannya. Jadi ada keseimbangan lawan jenis di antara kedua kelompok tersebut.

d. Kelompok sosial.

Permainan ini didukung oleh kelompok anak yang berasal dari lapisan atau kelas sosial yang manapun yang terdapat dalam masyarakat.

Dalam hal bermain baik anak yang berasal dari kelompok orang

yang berada maupun kelompok orang yang biasa akan bergabung bersama bermain dengan gembira.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Perlengkapan atau peralatan yang harus disiapkan sebelum permainan dimulai sama sekali tidak ada. Sebab dalam permainan ini perlengkapan yang dibutuhkan adalah anggota badan. Sehingga bagi para pemain yang akan bermain tinggal datang ke satu tempat tertentu yang telah biasa dipergunakan untuk bermain.

Peralatan-peralatan lain yang berfungsi untuk menyemarakkan suasana dan permainan itu adalah tepuk-tepuk tangan dari para pemainnya yang tidak lain hal ini juga sudah terdapat dalam tubuh/anggota badan dari pemainnya.

7. Irian Permainan.

Tiada satupun alat musik dan sejenisnya yang khusus dipakai untuk mengiringi jalannya permainan ini. Meskipun tidak menggunakan alat-alat tersebut tapi permainan ini tetap meriah dan mereka tampak gembira. Sebab permainan berlangsung dari seluruh pendukung aktifnya pemainnya ikut menyanyi dan bertepuk tangan sambil berlompat-lompat. Belum lagi ocehan-ocehan dan komentar-komentar yang sifatnya memberi semangat dari para penontonnya kepada pemain. Tentu hal ini menambah ramai jalannya permainan.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

Dalam permainan rakyat yang dinamakan "Treg-Treg Jing" ini umumnya tidak ada persiapan yang sifatnya harus dipimpin oleh seseorang yang dianggap wasit. Tetapi para pemain itu sendiri yang akan memimpin jalannya/berlangsungnya permainan "Treg-Treg-Jing" ini. Mereka akan berkumpul secara spontan di suatu tempat tertentu yang telah biasa dipakai sebagai tempat bermainnya. Dan selanjutnya akan membentuk formasi, di sisi para pemain tersebut juga merundingkan konsekwensi jika suatu kelompok mengalami suatu kekalahan.

Untuk hal-hal yang berkaitan dengan undian tidak ada dalam perundingan tersebut, karena itulah permainan segera dapat dilakukan.

TREG – TREG – JING



Sebelum dimulai kedua regu saling berhadap-hadapan dan masing-masing telah siap untuk bertanding.

b. Aturan permainan.

Seperti halnya dalam persiapan permainan, aturan-aturan dalam permainan ini juga tidak terlalu menyulitkan pendukungnya. Sebab dalam aturan ini isinya sesungguhnya sangatlah sederhana dan mudah untuk dipatuhi oleh para pemainnya. Aturan itu antara lain adalah sebagai berikut:

Tiap kelompok minimum terdiri dari 2 orang pemain, tapi biasanya terdiri dari 4 orang pemain. Jika dalam kelompok tersebut terdapat 1 pemain perempuan maka kelompok lawannya juga akan terdiri dari 1 pemain perempuan, maksudnya agar terjadi keseimbangan yang tidak menimbulkan pertengkaran.

Pada waktu bermain/permainan mulai akan berjalan, para pemain berpegang-pegangan tangan dan anggota kelompoknya tidak terpisah-pisah, mereka saling berdekatan, membentuk lingkaran.

Jika salah seorang anggota kelompok kakinya sudah terjatuh berarti hal ini adalah kekalahan untuk seluruh anggota kelompoknya. Maka mereka harus konsekwen menerima kekalahannya.

Antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain tidak boleh curang yaitu dengan mencoba saling mendorong untuk menjatuhkan lawannya tersebut. Sedikit ketahanan fisik dan kecekatan kakilah yang dibutuhkan di sini.

Selain hal tersebut di atas tidak ada lagi hal-hal yang mengatur jalannya permainan "Treg-Treg Jing" ini. Karena permainan ini adalah jenis permainan yang sederhana dan mudah sekali dimainkannya.

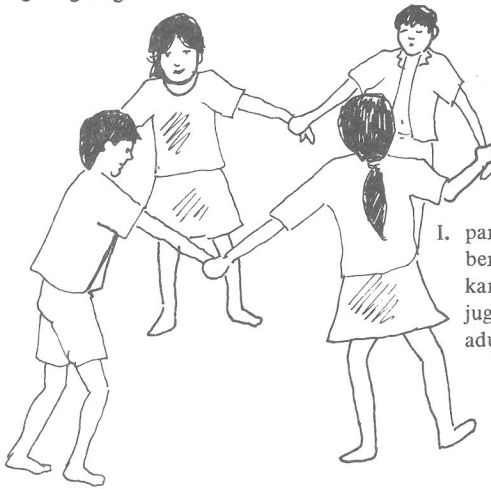
c. Tahap-tahap permainan.

Pertama-tama para pemain berkumpul, kelompok yang satu berhadap-hadapan dengan kelompok lawannya dan dengan sendirinya masing-masing telah siap dengan anggota kelompoknya.

Setelah semuanya sudah disiapkan, maka dimulailah permainan Treg-Treg Jing ini.

Jika satu kelompok terdiri dari 4 orang pemain, maka ke 4 orang pemain tersebut akan berpegang-pegangan tangan membentuk satu lingkaran yang cukup lebar. Setelah itu mereka akan melakukan tahap selanjutnya yaitu sambil berpegangan mengayun-ngayun tangannya ke depan dan ke belakang sambil menyanyikan lagu:

Treg-Treg Jing

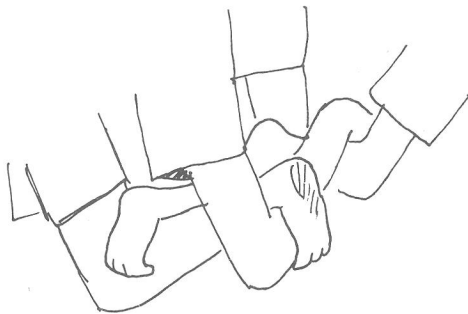


- I. para pemain membentuk lingkaran sambil berpegangan tangan dan mengayun-ayunkannya ke depan dan ke belakang, sambil juga menyanyi: kedecang, kedecong adu pending, coblong

- II. masing-masing membalikkan badannya



- III. mulai meletakkan kakinya di pegangan tangan dua pemain.



- IV. kaki A diletakkan di kaki B, kaki B diletakkan di kaki D, kaki D diletakkan di kaki C dan kaki C diletakkan di kaki A, sehingga kesemuanya membentuk simpul yang sulit untuk terlepas. Para pemain bertepuk tangan sambil menyanyikan Treg-treg jing... berulang kali sampai salah satu kaki terlepas karena lelah.

Kedecang kedecong

Adu pending, coblong sambil berulang-ulang.

Lalu setelah lagu itu selesai, para pemain memutarakan tubuhnya membelakangi pusat lingkaran tapi masih tetap berpegang tangan. Dalam posisi yang demikian dua orang dengan kerelaannya akan menyediakan lengannya untuk dipakai sebagai tempat menggantungkan kaki yang pertama kali (lihat gambar). Kemudian setelah kaki tersebut berada di atas tangan orang tersebut, pemain-pemain lainnya akan mengikuti meletakkan kakinya di atas kaki-kaki pemain lainnya. Tidak hanya meletakkan kaki begitu saja tetapi dengan memasukkannya sampai ke batas lutut di antara celah-celah kaki yang sudah mulai terbentuk, sehingga akan tampak seperti rangkaian dari tali-temali. Seluruh pemain akan melakukan hal ini maka akan tampaklah oleh kita kaki-kaki yang saling merangkai dan sebelah kaki yang kiri/kanan akan berdiri menahan tubuh. Kalau hal yang demikian sudah terbentuk maka seluruh pemainpun akan melepaskan tangannya dari gandengan (pegangan) dan mulailah mereka melompat-lompat kecil sambil bertepuk-tepuk tangan dan menyanyikan lagu :

Treg-Treg Jing

Treg-Treg Jing

Treg-Treg Jing

Mereka terus menyanyikan lagu tersebut sampai salah seorang anggota kelompoknya ada yang terlepas kakinya dari rangkaian yang dibentuk tadi. Jika satu kaki sudah terlepas biasanya kaki-kaki berikutnya juga jadi akan jatuh, maka posisi yang terbentuk menjadi buyar dan para pemain berdiri lagi di atas kedua kakinya. Untuk kemudian melihat kaki dari kelompok mana yang terlepas lebih dahulu.

Demikian seterusnya, jika para pemain itu akan bermain lagi maka mereka akan membentuk posisi seperti yang mula-mula dilakukan seperti di atas tadi. Yaitu diawali dengan pembentukan lingkaran dan gandengan/pegangan tangan di antara para pemain tersebut.

d. Konsekwensi kalah-menang.

Sebagai konsekwensi dari kekalahan yang harus ditanggung oleh anggota kelompok tergantung dari perjanjiannya. Seandainya dalam perjanjian tadi (yang telah disetujui bersama) ditetapkan

bahwa yang kalah harus menggendong yang menang maka hal itulah yang harus mereka (seluruh anggota kelompok) lakukan jika mereka mengalami suatu kekalahan.

Menggendong biasanya berputar mengelilingi tempat bermain, dan kembali ke tempat semula mereka berdiri membentuk lingkaran.

9. Peranannya Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini sesungguhnya sudah sangat memudar dan memang dalam kenyataannya tidak lagi dimainkan oleh anak-anak. Tampaknya anak-anak sudah mulai mengalihkan perhatiannya pada jenis permainan yang baru, di mana alat-alat perlengkapannya hanya bisa dibeli di toko-toko. Atau mungkin juga anak-anak sekarang sudah mulai selektif dalam memilih jenis permainannya, atau barangkali juga waktu bermainnya sudah semakin sempit dengan adanya sekolah-sekolah dan kegiatan lain yang sifatnya mendidik.

Dan masyarakatpun beranggapan mengatakan bahwa anak-anak sekarang sudah sangat berbeda. Mereka sudah lebih pandai-pandai, lebih kritis, lebih banyak mengerjakan hal-hal yang bermanfaat dari pada hanya bermain. Dan ada anggapan pula bahwa anak-anak sekarang tidak ada lagi yang bisa memainkan permainan-permainan rakyat yang sesungguhnya cukup baik dan murah, bahkan bisa dikatakan tidak mengeluarkan biaya sama sekali. Anak-anak sekarang lebih menyukai permainan hiburan elektronik yang bersifat konsumtif.

13. TUMBUK-TUMBUK UANG

1. Nama Permainan.

Pemberian nama terhadap suatu permainan rakyat mungkin dihubungkan dengan pekerjaan yang dilakukan sehari-hari dan mungkin pula dihubungkan dengan suatu benda yang dianggap penting oleh mereka.

Begitu pula dengan permainan ini, dinamakan atau lebih terkenal dengan sebutan "Tumbuk-Tumbuk Uang". Menurut informan kata ini sesungguhnya mengandung arti apa tidak dapat diketahui dengan pasti. Seperti tadi telah dikatakan di atas barangkali hal ihwal penamaan terhadap permainan ini ada kaitannya dengan pekerjaan yang dibebankan oleh kaum wanita yaitu menumbuk padi, di mana hasilnya nanti akan dijual dan menghasilkan uang. Hal ini terlukis dari sikap yang ada dalam permainan.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Bermain adalah peristiwa yang paling menyenangkan bagi anak-anak. Setiap waktunya yang kira-kira merupakan waktu istirahat/waktu luangnya yaitu seusai mengerjakan tugas sehari-hari membantu orang tua dan mengaji selalu diisinya dengan bermain. Permainan mereka itu antara lain yaitu Tumbuk-Tumbuk Uang.

Permainan ini tak mengenal batas waktu tertentu sebagai syarat untuk dapat dimainkan. Setiap saat mulai dari pagi, siang, sore sampai malam hari, permainan ini bisa saja muncul. Tergantung dari kemauan bermain anak-anak yang bersangkutan.

Permainan inipun tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa penting yang mengandung unsur-unsur magis atau pun peristiwa lain yang berbau adat-istiadat setempat. Sehingga untuk melakukan permainan ini tidak dituntut adanya persyaratan-persyaratan dan persiapan yang terlalu bertele-tele, mengeluarkan biaya ataupun tenaga. Cukup dengan beberapa orang anak dan kemauan mereka saja.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan "Tumbuk-Tumbuk Uang" yang dikenal oleh masyarakat Duren III Kecamatan Mampang umumnya tidak terbatas pada kelompok-kelompok sosial atau kelas-kelas sosial tertentu. Tapi agaknya permainan ini lebih dikhususkan untuk anak perempuan meskipun laki-laki juga bisa turut dalam permainan ini, tapi biasanya mereka lebih senang dengan jenis permainan lain yang mengandung unsur ketangkasan dan kekuatan fisik. Jadi meskipun masyarakat yang bersangkutan merasa memiliki permainan "Tumbuk-Tumbuk Uang" tapi sesungguhnya mereka bisa digolongkan sebagai pendukung pasif saja. Dan pendukung aktifnya lebih terbatas pada wanitanya saja. Permainan ini sesungguhnya memang cocok sekali untuk anak perempuan, sebab dalam permainan ini terlukis adanya pola bermain yang bisa dilihat sebagai pencerminan sifat-sifat yang dimiliki oleh seorang wanita. Hal ini bisa kita lihat sebagai gerak-gerik yang terwujud dari pola tersebut dalam jalannya permainan. Memang dalam permainan ini tidak dibutuhkan kekuatan fisik ataupun gerakan-gerakan yang banyak mengeluarkan tenaga. Yang ada hanyalah kecerdasan seseorang dalam menebak sehingga dibutuhkan kesabaran dan sikap hati-hati dari orang yang bersangkutan.

Begitu jelasnya keadaan ini digambarkan oleh para pemainnya sehingga secara sadar maupun tidak telah menarik perhatian para penontonnya.

Dalam permainan ini semua pendukungnya tampak begitu asyik dan gembira sehingga tidak tampak adanya perbedaan kelas atau golongan di antara mereka. Dan umumnya memang demikianlah keadaan masyarakat di situ. Orang-orang tua mereka tidak pernah mengajarkan pada anak-anaknya untuk mempunyai sikap yang membedakan dalam bermain dan berteman. Sebab semua orang tua menghendaki kerukunan di antara mereka sendiri juga anak-anak mereka.

4. Latar Belakang Sejarah.

Menurut penuturan informan dan orang-orang tua permainan ini sudah begitu saja berkembang di tengah-tengah masyarakat pendukungnya, sehingga permainan ini dianggapnya sebagai permainan yang memang menjadi milik mereka sejak dulunya, sebab orang-orang tua mereka umumnya hingga sekarang tidak pernah peminggalkan daerah tersebut. Karena itu bagaimana sampai terciptanya dan siapa penciptanya dan dari

mana asalnya tidak diketahuinya dengan pasti dan sukar untuk mencarinya. Dikatakannya bahwa permainan ini adalah jenis permainan yang sederhana, tidak sulit untuk dimainkan sehingga mudah sekali diterima oleh masyarakat.

Lama-lama permainan ini berkembang tidak hanya dalam keluarga-keluarga tertentu saja tapi meluas sampai ke pelosok-pelosok.

Permainan cukup lama hidup di kalangan masyarakat pendukungnya bahkan beberapa waktu yang lalu permainan ini pernah muncul di layar televisi sebagai acara permainan anak-anak.

Dalam permainan mungkin tiap daerah mempunyai syair yang berbeda-beda tapi dalam hal bermain/cara bermain umumnya sama. Syair-syair itulah yang bisa dipakai sebagai tanda/yang menjadi ciri khas daerahnya masing-masing. Tapi rupanya permainan "Tumbuk-Tumbuk Uang" sekarang tidak ada lagi yang memainkannya, tampaknya memang permainan ini sekarang sudah mulai memudar dan segera menghilang.

5. Peserta/Pemain-pemainnya.

a. Jumlah.

Pelaku yang tampak dalam permainan ini ada yang berjumlah 4 orang ada juga yang sampai 6 orang. Kurang dari 4 orang juga bisa tetapi dianggap kurang ramai dan mudah dapat ditebak sehingga permainan cepat selesai. Kalau dalam jumlah yang banyak katanya akan menambah seru jalannya permainan karena orang yang akan ditebak banyak sehingga cukup menyulitkan.

b. Usia.

Berumur antara 6 sampai 9 tahun, di atas atau di bawah usia tersebut bisa juga ikut bermain tapi mereka harus membuat kelompok yang seumur.

c. Jenis kelamin.

Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak perempuan, sesungguhnya pada masa lalu dimainkan oleh kedua kelompok yaitu oleh laki-laki dan perempuan. Tapi jarang laki-laki ikut aktif seperti perempuannya.

d. Kelompok sosial.

Permainan ini didukung oleh kelompok anak wanita yang sebaya yang berasal dari lapisan atau kelas masyarakat yang manapun.

Ada anggapan/istilah menurut mereka bahwa orang yang kaya (kelompok orang yang kaya) dalam segala hal digolongkan sebagai kelompok orang yang senang, sedangkan kelompok orang yang miskin digolongkan sebagai kelompok orang yang susah. Tapi dalam hal bermain dan berteman (khususnya dalam permainan "Tumbuk-Tumbuk Uang") baik anak yang berasal dari kelompok orang yang senang maupun yang susah bergabung bersama secara akrab tanpa dibeda-bedakan.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Perlengkapan pokoknya hanyalah sebuah batu kecil (batu kerikil) agar mudah digenggam. Kerikil ini didapat di sekitar tempat mereka bermain. Selain kerikil bisa juga pecahan genteng yang dibuat jadi kecil. Istilah pecahan genteng ini oleh mereka disebut "Ketipe"

Tidak ada peralatan lain lagi yang dibutuhkan selain kedua jenis batu tersebut. Sebab permainan ini memang jenis permainan yang sederhana dan bersifat menguji kecerdasan seseorang.

7. Iringan Permainan.

Dalam permainan "Tumbuk-Tumbuk Uang" tidak terdengar adanya iringan musik dan sejenisnya. Dalam permainan ini yang terdengar adalah ramainya suara-suara anak (para pemain) yang menyanyikan lagu sebagai pengiring jalannya permainan. Meskipun tidak memakai musik atau alat lain yang sejenisnya tapi lagu yang dinyanyikan oleh mereka sudah menambah semaraknya dan ramainya permainan tersebut. Sebab seluruh pemain dengan semangat menyanyikan lagu permainan tersebut.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

Untuk melakukan permainan yang disebut "Tumbuk-Tumbuk Uang" orang tidak usah terlalu sibuk. Karena permainan ini tidak diatur oleh seorang pemimpin maka anak-anak akan berkumpul dan bermain secara spontan tanpa menunggu harus ada yang memimpin. Mereka berkumpul di suatu tempat yang dianggap nyaman tidak mengganggu lalu lintas jalan. Tempat permainan bisa dilakukan di kebun yang teduh dan rata tanahnya atau di lantai rumah.

Para pemain berkumpul kemudian dengan kerelaan hati seseorang menawarkan diri untuk mencari daun (apa saja) yang bisa dibungsel (diikat ujungnya), jumlah yang dibungsel hanya satu daun saja. Kemudian orang tersebut akan memegang daun sebanyak jumlah pemain yang ada. Tiap orang hanya boleh memilih dan menarik satu daun dari genggamannya orang tadi. Barang siapa yang mendapat daun dengan ujungnya terbungsel dialah akan jaga pertama kali.

b. Aturan permainan.

Bagi seorang pemain yang jaga ia harus menelungkupkan badannya, seperti orang yang sedang bersujud dan kepalanya tidak boleh menengok kekiri kekanan. Dan sama sekali tidak boleh bekerja sama dengan penonton, di mana penonton disuruh menjadi mata-mata untuk menyebutkan orang yang akan ditebak olehnya.

Setelah orang yang jaga berada dalam keadaan bersujud semua pemain harus meletakkan kedua belah telapak tangannya dengan cara merentangkan agar seseorang di antara mereka yang jaga bermain dan memegang satu batu kerikil bisa memutar batu tersebut dan meletakkannya di atas telapak tangan salah seorang pemain jika syair yang dilagukan telah selesai batu kerikil tersebut harus digenggam.

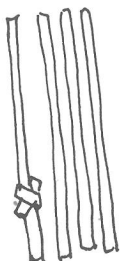
Orang yang menggenggam batu tidak boleh menunjukkan gelagat yang lain dari para pemain meskipun yang jaga adalah adiknya. Maksudnya agar orang yang jaga tersebut harus menebak sendiri siapa orangnya.

Jika orang yang menggenggam batu tersebut sudah bisa ditebak oleh yang jaga, berarti penggenggam batu harus ganti jaga. Begitu seterusnya.

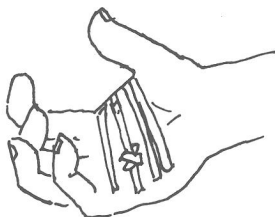
Jadi dalam permainan ini yang terpenting harus selalu dipatuhi oleh seluruh pemain yaitu kejujuran, tidak boleh curang, harus bekerja sendiri.

c. Tahap-tahap Permainan.

Setelah semua persiapan dapat diselesaikan dan aturan-aturannya yang berlaku sudah disetujui maka mulailah permainan "Tumbuk-Tumbuk Uang". Seperti tadi orang yang jaga harus dalam posisi sujud, kemudian diikuti oleh para pemain lain yaitu dengan berjongkok atau duduk bersimpuh di atas kedua kaki yang dilipat



Tumbuk-tumbuk uang.



cara berundi dengan bungselan.



I. salah seorang bersujud dan lainnya merentangkan telapak tangannya sambil menyanyi dan memutarakan batu, syair yang dinyanyikan: bait I.

II. posisi di punggung.



II. Syair I habis lalu semua menggenggamkan tangannya sambil menyanyikan syair bait ke 3 : tembutu, tembutu. dan yang jaga menegakkan kepalanya.

IV. yang jaga menyanyikan syair bait ke 4 : celata, celutu ... sambil tangannya menunjuk kesemua pemain sembari menbaik. Penunjukkan baru berhenti pada pemain yang diduga memegang batu, sementara itu syair selesai dinyanyikan.

TUMBUK—TUMBUK—UANG.



Para pemain Tumbuk-tumbuk Uang duduk bersimpuh di atas kedua kaki yang ditebuk kebelakang dan masing-masing tangannya menggenggam

ke belakang (ditekuk ke belakang) mereka ini berada di sebelah kiri dan sebelah kanan dari orang yang jaga. Kemudian mereka merentangkan telapak tangannya di atas punggung anak yang bersujud, salah satu di antara mereka memegang batu yang kemudian batu tersebut harus diputarakan di atas seluruh telapak tangan yang ada sambil menyanyikan lagu:

Sibrak-sibrak uang
Uangnya ambu titi ambu tata
Jenggal jenggul

Te ... Te ... gote
Cap gule cap manisan
Dahar eee te 'dar manisan

Tembutu-tembutu
Tembutu-tembutu
Tembutu-tembutu

Celata celutu
Sale sale pegang batu
Di depan pintu.

Khusus untuk syair pada bait pertama ada dua macam, tetapi yang paling populer adalah syair yang tersebut di atas. Syair yang satu itu akan berbunyi sebagai berikut:

Tumbuk-tumbuk uang
Uangnya ami arum
Rum selilitum
Sembahyang tepekong
Buka satu dari bawah

Kalau syair dalam bait yang pertama sudah selesai dinyanyikan, maka bersamaan dengan habisnya lagu tersebut batu juga akan jatuh pada salah seorang anak, di mana kemudian batu tersebut akan digenggam dalam telapak tangannya. Semua orang juga akan menggenggam tangannya seolah-olah sedang memegang batu. Kemudian mereka akan menyanyikan lagu (syair) yang ada pada bait ke tiga, tembutu-tembutu dan seterusnya.

Sambil menyanyikan lagu tersebut orang yang jaga bangkit dari duduk memperhatikan satu per satu para pemain, siap untuk menebak salah seorang yang menggenggam batu. Kalau lagunya sudah selesai, gantian orang yang jaga nyanyi sendiri lagu pada bait keempat. Celata-celutu ..., dan seterusnya. Sambil menunjuk ke arah pemain. Jika lagu sudah selesai dinyanyikan dan salah seorang telah ditunjuk oleh yang jaga tersebut tapi ternyata salah, misalnya saja yang menggenggam batu sesungguhnya adalah B tapi yang ditunjuk adalah D, sedangkan orang yang jaga adalah A maka A harus jaga lagi. Posisinya dan cara-caranya sama seperti pada formasi permulaan tadi. Sekarang jika yang ditebak oleh A adalah E dan ternyata memang benar E, yang menggenggam batu tersebut, maka E yang akan jaga dan begitu seterusnya.

Biasanya permainan ini dimainkan sampai/hampir seluruh pemainnya merasakan jadi orang yang jaga (orang yang harus menebak). Dan jarang dalam menebak tersebut sekali kena.

9. Peranannya Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini sesungguhnya sudah sangat memudar dan memang dalam kenyataannya tidak lagi dimainkan oleh anak-anak. Tampaknya anak-anak sudah mulai mengalihkan perhatiannya pada jenis permainan yang baru, di mana alat-alat perlengkapannya hanya bisa dibeli di toko-toko. Atau mungkin juga anak-anak sekarang waktu bermainnya sudah lebih sempit dengan adanya sekolah-sekolah dan kegiatan lain yang sifatnya mendidik. Dan masyarakatpun beranggapan bahwa anak-anak sekarang sudah sangat berbeda. Mereka sudah lebih pandai, lebih kritis, lebih banyak mengerjakan hal-hal yang lain daripada hanya bermain. Dan ada anggapan pula bahwa anak-anak sekarang tidak ada lagi yang bisa memainkan permainan-permainan rakyat yang sesungguhnya cukup baik dan murah, bahkan bisa dikatakan tidak mengeluarkan biaya sama sekali.

14. LAYANGAN SINGGANG

1. Nama Permainan.

Dari hasil yang diberikan oleh informan kita bisa memperoleh gambaran mengenai pemberian nama dari suatu permainan rakyat. Di mana permainan ini dihubungkan gerakan luwes dari seorang penari "Doger". Tarian "Doger" adalah sejenis tarian khas Betawi yang cukup menarik perhatian dari masyarakat pendukungnya.

Layangan yang besar bentuknya, bisa melenggak-lenggok di udara tertiuip angin disertai bunyi yang dikeluarkannya sehingga tampak indah diartikan/merupakan lambang penari "Doger" yang genit tapi luwes serta memberi keindahan dari penontonnya. Tapi karena permainan ini mengeluarkan suara dan bisa memainkan (istilah mereka Gocan) maka oleh masyarakat permainan ini dinamakan "Layangan Singgang"

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Seperti halnya permainan-permainan lain, permainan rakyat ini juga ada hubungannya/sangkut-pautnya dengan suatu peristiwa penting yang ada pada masyarakat petani. Peristiwa itu adalah peristiwa memetik hasil sawah ladangnya yang mereka kerjakan dan mereka tunggu dalam waktu yang cukup lama. Peristiwa itu lebih terkenal (populer) dengan nama Panen.

Pada waktu panen semua orang di desa terlibat dalam pekerjaan di sawah, mereka saling bantu membantu satu sama lain memotong padi panennya. Setelah lelah berkerja berhari-hari lamanya, orang melepas lelahnya dengan bermain, salah satu permainannya adalah "Layangan Singgang" ini. Meskipun permainan ini ada hubungannya dengan peristiwa panen namun permainan ini tidak dimulai dengan suatu upacara tertentu yang bersifat magis, karena permainan ini hanya merupakan pelepas lelah sesudah berhari-hari bekerja memetik hasil sawah dan ladang. Permainan ini juga merupakan pertanda bahwa mereka saat itu mempunyai banyak uang.

Permainan ini dilakukan kapan saja asal cuaca baik dan cukup

banyak angin sehingga layangan bisa melayang-layang ke kiri dan ke kanan dengan indah. Jika permainan ini akan dipertandingkan biasanya waktu yang dipilih adalah antara jam 1 siang hingga jam 6 sore.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan rakyat dinamakan "Layang Singgang" ini dimainkan oleh golongan apapun yang ada dalam masyarakat, namun demikian permainan itu dahulunya hanya dimainkan oleh kalangan menengah ke atas. Sebab menurut informasi yang diberikan, permainan ini memerlukan biaya yang cukup banyak. Berarti bahwa hal ini, hanya bisa dimainkan oleh orang yang berpenghasilan besar. Penghasilan yang besar tersebut, tidak hanya menggantungkan uang dari hasil panen saja, tetapi orang tersebut sejak dahulunya berasal dari golongan orang mampu yang tidak perlu mengerjakan pekerjaan yang berat.

Untuk bisa memperoleh semua bahan-bahan permainan tersebut, orang tidak hanya memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar lingkungannya saja, tetapi orang harus mencarinya ketempat lain yang cukup jauh dari tempat tinggalnya. Yaitu, di pusat-pusat kota yang berarti mereka harus menempuh dengan alat transportasi yang masih jarang dan mahal; Biasanya pusat-pusat kota tempat orang berbelanja pada waktu itu, Pasar Tanah Abang, Pasar Gambir, Pasar Baru dan sebagainya.

Jadi untuk memperoleh sebuah layangan saja, seseorang harus menyiapkan biaya yang cukup banyak, mempunyai waktu luang, ditambah lagi dengan kemampuan seseorang untuk membuat layangan tersebut sesuai dengan keinginannya. Yang berarti bahwa orang tersebut, mempunyai status yang cukup dipandang di kampungnya atau bisa juga disebut sebagai orang yang dihormati oleh warga setempat.

4. Latar Belakang Sejarah.

Menurut cerita yang diberikan oleh informan berdasarkan pengetahuan yang diingatnya, dia mengatakan bahwa asal mula permainan itu bersamaan dengan akan diadakannya perkawinan dari Ratu Kerajaan Belanda. Di mana pada waktu itu, disebutkan ada seorang Belanda yang bernama Umar Babu yang datang dengan naik pesawat terbang, dan pesawat itu melayang-layang di udara dengan megah dan indahnya disaksikan oleh banyak orang, terutama masyarakat yang waktu itu berkum-

pul di lapangan Gambir. Rupanya peristiwa ini sangat berkesan di hati mereka sehingga muncullah suatu ide untuk membuat benda yang sedikit banyak mirip dengan pesawat tersebut, hanya saja benda tersebut tidak dilengkapi dengan peralatan yang dilengkapi dengan mesin-mesin, benda tiruan ini hanya terbuat dari bambu dan kertas dan untuk menyerupai suara kapal terbangnya dibuatlah sebuah alat yang juga bisa mengeluarkan suara dari sejenis tanaman yang tumbuh di sekitar tempat tinggalnya. Sekarang lengkap sudah benda tiruan itu, kemudian oleh masyarakat penduduknya disebut sebagai "Layangan Singgang".

Permainan ini beberapa waktu kemudian mengalami perkembangan yang cukup pesat. Di mana-mana orang mulai membuat permainan tersebut bahkan sampai ada yang mempertandingkannya. Tentu saja semua ini timbul karena adanya rasa senang di hati mereka dan rasa untuk bisa memiliki permainan tersebut. Layangan yang dipertandingkan tidak hanya di kampung-kampung saja tetapi di pertandingan antar kampung yang dianjurkan oleh pemerintah pada waktu itu.

Biasanya jika sudah tiba saat musim "Layangan Singgang" orang mulai ramai berkumpul di sekitar lapangan Gambir untuk menyaksikan permainan tersebut, orang-orang itu datang dari berbagai daerah. Dan pada waktu itu peragaan Layangan Singgang disertai dengan dinaikannya pesawat terbang, sehingga tampak ada dua macam benda yang melayang-layang di udara dan menambah keindahan layangan yang sedang diperagakan, nampak di udara berbagai bentuk jenis layangan dalam aneka warna yang meriah dan ramai.

Permainan ini cukup lama bertahan dan banyak pula penggemarnya, karena sampai saat inipun masih ada orang yang memainkannya meskipun dalam bentuk yang berbeda (lebih kecil). Untuk jenis layangan Singgang (khususnya) sudah agak jarang dimainkan artinya hanya terbatas di beberapa daerah saja yang masih memainkannya.

Makin jarangnyanya permainan ini dimasa sekarang, mungkin disebabkan banyaknya sekali jenis permainan baru yang beredar, sehingga mereka secara sadar dapat menyeleksi permainan yang dianggap lebih baik. Atau mungkin juga orang yang pandai membuat Layangan Singgang itu sudah sangat jarang dan mereka sudah tidak sempat lagi untuk membuatnya, karena anak-anak sekarang lebih mudah untuk membelinya di warung-warung setempat.

5. Peserta/Pemain-Pemainnya.

a. Jumlahnya.

Jumlahnya pemainnya tidak terbatas bagi orang yang akan memainkannya. Siapa saja yang punya benda permainan ini boleh memainkannya, baik secara sendiri-sendiri maupun secara berkelompok.

Menurut informan kalau sedang dipertandingkan biasanya paling sedikit berjumlah 5 orang tidak termasuk orang yang mengulukkan (melepas) sebelum layangan naik ke udara. Kalau pesertanya banyak maka akan dibagi dalam kelompok-kelompok. Sehingga permainan tampak begitu ramai dan mengundang banyak penonton.

b. Usia.

Khusus untuk permainan rakyat yang dinamakan "Layangan Singgang" pemainnya biasanya berusia dewasa sampai bapak-bapak yang sudah tuapun masih bisa memainkannya. Anak-anak usia sekolah dasar tidak memainkan permainan ini karena mereka tidak akan kuat dan tangan mereka masih kurang cekatan dalam mengemudikan benda (layangan) itu jika tertiuip angin kencang di udara. Sebab yang mengendalikan dan mengemudikan layangan dari bawah (jarak yang cukup jauh) dan kecekatan tangan dari pemainnya.

c. Jenis kelamin.

Tidak heran lagi bahwa permainan inipun hanya umum dimainkan oleh laki-laki. Dapat diketahui bahwa tenaga laki-laki jelas lebih kuat jika dibandingkan dengan perempuan. Sehingga hanya laki-lakilah yang gemar memainkan permainan ini.

d. Kelompok sosial.

Yang termasuk kelompok petani menengah ke atas adalah orang-orang yang bisa memainkan permainan ini. Dan biasanya mereka juga merupakan kelompok orang yang cukup terkenal di kampungnya bahkan menurut ceritanya ada kelompok-kelompok "jagoan" kampung yang termasuk pandai memainkan permainan ini.

Jika akan diadakan suatu pertandingan antar kampung biasanya merekalah (jagoannya) yang akan maju sebagai wakil dari kampungnya.

6. Peralatan/Perlengkapan.

a. Bambu.

Harus dipilih bambu yang baik, kemudian bambu tersebut dibelah lalu dijemur supaya kering, sesuai dengan yang diinginkan oleh pembuatnya.

Bambu ini diperoleh di bulak (kebun) bambu yaitu di sekitar tempat tinggal mereka bisa diperoleh dengan dibeli atau diberi dengan cuma-cuma oleh pemilik bambu.

Alat yang terbuat dari bambu ini oleh masyarakat dinamakan "ARKU"

b. Kertas minyak.

Kertas inilah yang paling banyak dipakai dalam bentuk yang beraneka ragam disesuaikan dengan warna kesukaannya. Biasanya warna-warna yang dipakai yaitu dengan memadukan beberapa warna dalam satu layangan. Sehingga akan menarik perhatian penontonnya.

c. Minyak lilin.

Kertas minyak harus dilapisi dengan minyak lilin agar kuat dan tahan/tidak mudah robek jika tertiup angin kencang atau kena hujan.

Yang dilapisi adalah seluruh tubuh layangan termasuk rumbai-rumbainya.

d. Benang rami.

Benang inilah yang dianggap benang paling kuat dan paling baik mutunya, apa lagi untuk dipertandingkan. Sesungguhnya benang disesuaikan dengan bentuk dan besarnya layangan, begitu pula dengan panjang benang biasanya sampai mencapai 1 tikel = 3000 meter.

e. Kaleng.

Sebagai tempat menggulung benang.

7 Iringan Permainan.

Iringan musik dari pemain maupun penonton rupanya tidak terdengar dalam permainan ini. Sebab "Layangan" itu sendiri sudah mengeluarkan bunyi/suara cukup nyaring yang bisa terdengar sampai beberapa ratus meter dari tempat bermain. Dan suara yang keluar itu biasanya dipertandingkan (adu keras suara) karena itu pemilik biasanya membuat alat tersebut dengan sebaik-baiknya agar menang dan mendapat pujian dari para penontonnya.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

Permainan ini adalah permainan yang sederhana sehingga dalam melakukannya pun tidak membutuhkan persiapan-persiapan yang rumit dan bertele-tele.

Yang dibutuhkan hanya kerja sama antara orang yang mengendalikan layangan dengan orang yang bertugas untuk mengulurkan/melepas layangan (menarik/membawa layangan agak jauh dari yang memegang benangnya agar layangan tersebut bisa naik).

b. Aturan permainan.

Begitu juga dengan aturan permainan, karena umumnya layangan Singgang tidak dipertandingkan maka aturan mainnya tidak ada, tidak ada ketentuan-ketentuan yang harus dipatuhi.

Tetapi jika permainan tersebut akan dipertandingkan, maka aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh para pesertanya antara lain adalah besarnya layangan yang akan dipertandingkan kurang lebih harus sama benang yang dipakai juga harus sama tebalnya, dan apabila pemain yang kalah tidak boleh mengancam pemain yang lain jika pertandingan sudah usai. Karena yang dipertandingkan adalah benda-benda maka aturan-aturan yang diajukan tidak berbelit-belit.

c. Tahap-tahap permainan.

Sebagai awal dari permainan ini ditandai dengan adanya 2 orang yang berdiri saling berhadapan.

Di satu sisi berdiri seseorang yang memegang gulungan benang rami sambil mengulurkan benang tersebut dan siap untuk mengemudikan layangan singgang. Di sisi lain berdiri seseorang yang memegang layangan yang tampak besar sekali siap untuk memukulkan. Jarak antara yang memegang benang dengan yang mengulurkan cukup jauh, maksudnya supaya kalau layangan tersebut dilepas oleh yang bersangkutan akan cepat naik terbawa angin sambil terus dikemudikan oleh orang yang memegang benang tadi. Jika layangan sudah mulai naik, orang yang mengemudikan dari bawah ini menarik-narik benangnya sambil mengulur-ngulur, sehingga layangan akan cepat naik ke udara, makin lama makin tinggi

layangan tersebut mengikuti kemana arah angin membawanya. Jika orang yang mengemudikannya kurang pandai, maka layangan yang sudah di udara itu akan jatuh kembali menukik ke bawah, karena berat dan tertiup oleh angin kencang dan akan tersangkut dipohon atau jatuh digenteng orang. Tetapi jika orang yang mengemudikannya sudah pandai dan mahir memainkannya, maka ia akan dengan mudah mengendalikan meskipun layangan tersebut kencang sekali terbawa oleh angin, bahkan mereka akan mengulurkan benangnya sampai batas kemampuannya. Di udara layangan akan melenggak-lenggok sambil mengeluarkan suara yang nyaring dan menyenangkan, baik bagi pemiliknya maupun bagi penontonnya.

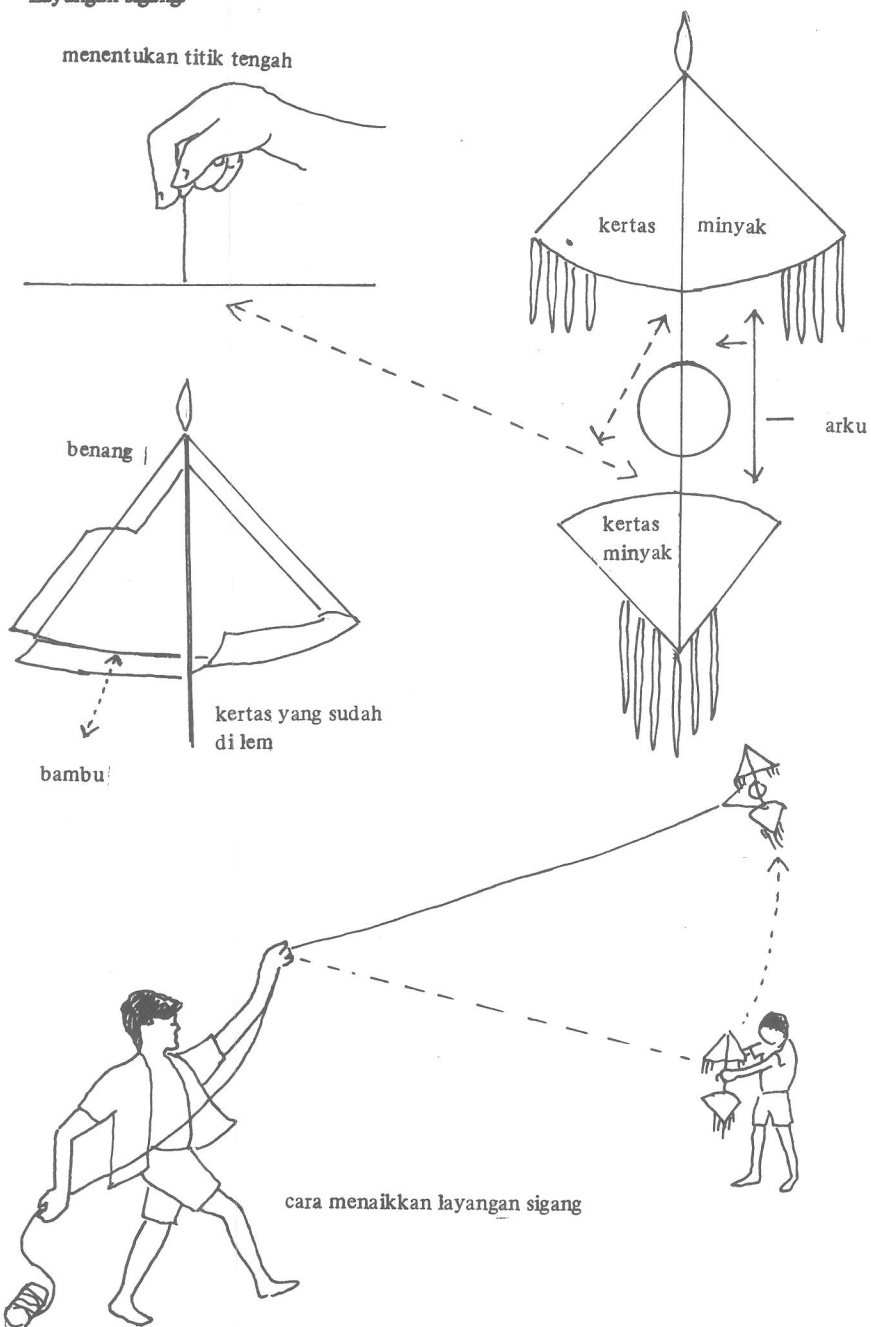
Kalau layangan sudah berada di udara dalam jarak yang cukup tinggi dan tenang, orang yang mengemudikan dari jarak jauh ini tinggal menjaga keseimbangannya, sambil tenang-tenang menikmati permainannya. Kalau akan menurunkannya tinggal menarik layangan tersebut, dengan berhati-hati agar layangan itu tidak menukik jatuh ke sembarang arah, sehingga layangan tersebut masih bisa dimainkan lagi pada keesokan harinya atau kapan saja jika mau.

9. Peranannya Masa Kini.

Jenis permainan ini hanya berfungsi sebagai hiburan biasa, meskipun permainan ini sekarang masih ada tapi sayang sekali bahwa masyarakat pendukungnya sudah merosot dibandingkan dengan dahulu, bahkan ada tanda-tanda akan menghilang. Sebab sekarang ini permainan hanya ada di beberapa tempat saja di daerah pinggiran kota Jakarta. Tampaknya permainan ini sudah mengalami pergeseran nilai akibat masuknya jenis-jenis permainan baru yang mulai dikenal oleh masyarakat Betawi.

Layangan sigang.

menentukan titik tengah



10. Tanggapan Masyarakat.

Menanggapi permainan rakyat yang dinamakan "Layangan Singgang" umumnya orang setuju jika permainan ini dianggap sebagai permainan yang baik, menarik dan tidak membawa akibat yang buruk misalnya mencelakakan baik pemainnya maupun orang lain.

Untuk ukuran kehidupan sekarang permainan ini masih tergolong sebagai permainan yang murah dibandingkan dengan permainan-permainan baru yang mulai masuk dan menggeser permainan-permainan tradisi masa lalu. Karena itu, umumnya mereka merasa setuju dan merasa senang hati jika ada usaha dari pemerintah untuk melestarikan permainan itu. Karena permainan ini membawa rasa tersendiri di hati orang-orang tua, di mana bisa mengingatkan kepada anak-anak mereka, bahwa permainan ini merupakan salah satu unsur budaya bangsa bagi generasi selanjutnya.

15. SEROK KWALI

1. Nama Permainan.

Perihal penamaan terhadap permainan rakyat ini tidak diketahui sama sekali oleh masyarakat yang bersangkutan. Tetapi meskipun demikian ada suatu dugaan terhadap hal tersebut di atas, yaitu sesuatu yang berhubungan dengan suatu kejadian sehari-hari di sekitar rumah mereka. Yaitu tingkah laku seseorang yang diwujudkan pada waktu mereka makan, dengan menggunakan sendok.

Demikian halnya dengan permainan rakyat yang disebut "Serok Kwali". Serok berarti menyendok atau dapat juga mengambil sesuatu dengan menggunakan sebuah alat tertentu. Dalam permainan ini yang disendok adalah sejenis biji-bijian antara lain yaitu biji sawo, dan yang dipakai sebagai sendoknya/seroknya adalah daun-daunan.

Informan tidak bisa memberikan keterangan yang pasti mengapa disebut sebagai "Serok Kwali", informan hanya bisa memberikan dugaannya.

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain.

Ada permainan-permainan yang berkaitan dengan suatu peristiwa penting yang sifatnya Religius-magis dan atau sebagai bagian dari upacara-upacara adat. Sehingga untuk melakukannya diperlukan suatu persiapan yang biasanya berupa sajian upacara kecil sebagai suatu sarat demi keberlangsungan permainan tersebut. Dan untuk memainkannya harus mengikuti waktu-waktu yang telah ditetapkan.

Tetapi lain halnya dengan permainan rakyat yang dinamakan "Serok Kwali". Dalam permainan ini semua unsur tersebut di atas sama sekali tidak tampak dan memang tidak terkandung di dalamnya. Permainan ini adalah jenis permainan yang sederhana dan bersifat santai sehingga para pendukung permainan tidak perlu bersusah payah dalam rangka melakukan permainan yang bersangkutan.

Kapanpun saatnya (waktunya), permainan ini bisa dilakukan. Tapi biasanya setelah mereka selesai bekerja membantu orang tua atau setelah tugas mengaji. Jika suatu pekerjaan telah selesai dilakukan

misalnya saja jam 10 pagi, anak-anak pergi ke suatu tempat bersama dengan kawan-kawannya yang pada saat yang sama tidak bekerja, maka waktunya mereka pakai untuk bermain-main. Antara lain yaitu main "Serok Kwali" ini. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan ini hanyalah permainan yang sifatnya santai pengisi waktu istirahat.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan "Serok Kwali" yang dikenal oleh masyarakat setempat (Duren III, Kecamatan Mampang) umumnya tidak terbatas dalam kelompok-kelompok sosial atau klas-klas sosial tertentu. Tapi agaknya permainan ini lebih dikhususkan untuk anak-anak wanita. Anak laki-lakinya biasanya lebih senang dengan jenis permainan lain yang lebih menonjolkan ketangkasan dan sikap kejantanan. Tetapi jika anak laki-laki tersebut mau ikut bergabung dengan anak wanita untuk memainkan permainan tersebut tidak ada larangannya. Jadi meskipun demikian anak laki-laki (masyarakat yang bersangkutan merasa memiliki permainan tersebut) bisa digolongkan sebagai pendukung pasif sama, dan pendukung aktifnya lebih terbatas pada wanitanya saja.

Permainan ini sesungguhnya memang cocok sekali untuk anak-anak wanita, sebab dalam jalannya permainan ini terlukis adanya pola bermain yang bisa dilihat sebagai pencerminan sifat-sifat halus yang lemah-lembutnya seorang wanita. Hal ini bisa kita lihat dalam gerak-gerik yang terwujud dari pola tersebut.

Dalam permainan ini tidak dibutuhkan kekuatan pisik ataupun gerakan-gerakan yang banyak mengeluarkan tenaga, yang ada hanyalah suatu sikap hati-hati dan kecerdikan tangan dari pemainnya. Karena itu pula para pemain dituntut untuk bersikap sabar. Begitu jelasnya keadaan ini digambarkan oleh para pemainnya sehingga secara sadar maupun tidak telah menarik perhatian penontonnya. Dan dapat pula dikatakan bahwa permainan ini juga merupakan sebagian dari persiapan proses sosialisasi anak-anak yang bersangkutan.

Dalam permainan ini semua pendukungnya tampak asyik dan gembira sehingga kalau kita perhatikan tidak ada sama sekali suatu perbedaan klas atau golongan di antara mereka. Dan umumnya memanglah demikian keadaannya (masyarakat yang bersangkutan). Orang-orang tua mereka tidak mau mengajarkan pada anak-anaknya untuk mempunyai sikap yang membedakan-bedakan dalam berteman dan

bermain. Sebab semua orang tua menghendaki kerukunan di antara anak-anak mereka.

4. Latar Belakang Sejarah.

Seperti halnya permainan-permainan lain yang dikenal oleh masyarakat setempat, informan mengatakan bahwa permainan ini sudah ada begitu saja di tengah-tengah masyarakat pendukungnya. Sehingga permainan ini dianggapnya sebagai permainan yang memang menjadi milik mereka sejak dulunya. Sebab orang-orang tua mereka umumnya sejak dulunya hingga sekarang tak pernah meninggalkan daerah tersebut.

Bagaimana sampai terciptanya jenis permainan ini tidak diketahui dengan pasti. Dikatakannya bahwa permainan ini adalah jenis permainan yang sederhana dan tidak sulit memainkannya, sehingga mudah sekali diterima oleh masyarakat. Lama-lama permainan ini berkembang tidak hanya dalam keluarga-keluarga tertentu, tapi meluas sampai ke pelosok-pelosok. Untuk jenis permainan yang satu ini katanya tidak bertahan dalam suatu jangka waktu yang lama. Bahkan beberapa tahun yang lalu orang sudah tidak memainkannya lagi meskipun permainan ini tadi dikatakan sebagai permainan yang sederhana dan mudah dimainkannya. Karena proses perkembangan dalam hal permainan itu cukup cepat sehingga anak-anak juga cepat mengalihkan perhatiannya pada jenis permainan yang lebih baru.

5. Peserta/Pemain-Pemainnya.

a. Jumlahnya.

Dalam permainan ini yang tampak sebagai pendukung aktifnya tidak terbatas, boleh sebanyak-banyaknya, asal saja orang yang bersangkutan mempunyai alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan tersebut dan mampu melakukannya. Semakin banyak jumlah pemainnya semakin ramailah dan semakin seru jalannya permainan itu.

b. Usia.

Anak-anak yang digolongkan sebagai pendukung aktif dari permainan ini yaitu sekitar usia 6 tahun sampai 12 tahun. Tapi sesungguhnya tidak ada pembatasan yang pasti, usia berapa saja yang boleh main. Umumnya yang sering melakukan permainan tersebut, adalah sekitar umur tersebut di atas.

c. Jenis kelamin.

Pendukung permainan ini umumnya adalah wanita, meski pun kadang-kadang laki-laki juga ikut aktif sebagai pendukungnya. Sehingga bisa juga terlihat adanya suatu gabungan antara keduanya. Secara khusus yang paling banyak memainkan/paling sering adalah wanita.

d. Kelompok sosial.

Permainan ini didukung oleh kelompok anak wanita yang sebaya yang berasal dari lapisan masyarakat manapun. Ada anggapan/istilah menurut mereka bahwa orang yang kaya dalam segala hal digolongkan sebagai orang yang senang, sedangkan bagi orang yang miskin/serba kekurangan digolongkan sebagai orang yang susah. Tapi dalam permainan ini baik anak dari kelompok yang kaya maupun anak dari kelompok yang miskin bergabung bersama tanpa ada perbedaannya.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah biji sawo dan daun pisang yang muda yang masih bisa dilipat dan tidak mudah sobek.

Selain dari biji sawo bisa juga dipergunakan jenis biji-bijian lain misalnya biji sagak (bentuknya kecil berwarna merah dan hitam) selain itu bisa juga jika dalam keadaan terpaksa menggunakan batu kerikil asal saja biji-bijian dan batu tersebut bisa diangkat (diserok) dengan daun pisang tadi. Tidak ada peralatan lain lagi yang dibutuhkan selain dari kedua (2) peralatan yaitu biji-bijian dan daun pisang tersebut. Dan alat-alat perlengkapan ini diperolehnya di sekitar tempat tinggal dan tempat bermain mereka. Untuk memperoleh barang tersebut tidak dibutuhkan pengeluaran biaya. Anak-anak bisa memperolehnya dengan mudah.

7. Iringan Permainan

Dalam permainan "Serok Kwali" tidak terdengar adanya iringan-iringan musik ataupun gamelan, ataupun jenis peralatan lainnya. Tampak para pemain sudah asyik dengan permainan itu sendiri, sehingga tanpa iringan musikpun permainan tersebut tetap berjalan dengan baik dan cukup ramai dan menggembirakan mereka. Tampaknya keramaian permainan ini juga didukung oleh para penontonnya,

selain dari celoceh dari pemain-pemain itu sendiri. Karena komentar-komentar yang diberikan oleh para penonton sifatnya memberi semangat tapi juga meledek. Itulah sebabnya tidak dengan musikpun permainan ini tetap mendapat tempat di hati pendukungnya.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

Sebelum permainan dimulai seperti halnya jenis permainan lain, permainan "SEROK KWALI" juga memakai suatu persiapan yang dinamakan dengan "Suit"! atau "Gambreng". Caranya adalah seperti berikut : anak-anak yang akan menjadi pemain duduk berkumpul di suatu tempat tertentu dengan membentuk lingkaran, kemudian mereka mulai "Gambreng" tiap anak mengulurkan sebuah tangannya boleh yang kiri atau tangan kanan, secara serentak mereka kemudian mengucapkan: Ompimpa alaihum gambreng ... bersamaan dengan selesainya ucapan itu tangan para pemain tersebut ada yang membalikkan telapak tanannya ada juga yang tidak. Sehingga akan terlihat telapak tangan yang menelungkup dan yang membalikkan, jika tangan yang menelungkup hanya satu, dia lah yang menang dan akan jalan lebih dulu. Kemudian yang lain akan melakukan hal yang sama seperti pada gambreng permulaan tadi, untuk menentukan pemain yang akan jalan kedua, tiga, empat dan seterusnya. Jika dalam gambreng tadi tinggal tersisa dua anak, maka yang dua anak itu akan melakukan "Suit". Dalam suit ini siapa yang kalah akan jalan terakhir.

b. Aturan permainan.

Aturan-aturan permainan yang berlaku tidaklah terlalu sulit. Aturan-aturan itu antara lain yaitu:

- Setiap pemain harus meletakkan biji-biji pasangannya kalau ditentukan 10 biji, maka berarti tiap pemain itu harus memasang/meletakkan 10 biji di tengah-tengah lingkaran. Setelah seluruh pemain meletakkan biji-bijinya maka permainan boleh dimulai.
- Dalam sekali menyerok atau menyendok biji-biji itu tidak boleh lebih dari satu biji. Kalau sampai terjadi ada dua biji yang tersendok dalam sekali angkat maka pemain tersebut harus berhenti, dianggap mati diganti oleh pemain berikutnya.
- Dan bagi seorang pemain yang sedang berjalan, biji yang telah

disebarkan dan diambil satu demi satu. Jika pada waktu pengambilan tersebut ada biji lain yang tersenggol sehingga bergerak maka pemain tersebut dianggap mati. Dan biji-biji yang masih tersisa harus diberikan pada pemain berikutnya yang akan jalan.

- Di sini (dalam permainan ini) setiap pemain boleh mengumpulkan biji yang sebanyak-banyaknya. Karena itu bagi yang pandai dialah yang akan memperoleh biji terbanyak.

c. Tahap-tahap permainan.

Para pemain duduk bersimpuh membentuk sebuah lingkaran. Dan masing-masing pemain menaruh alat-alatnya (biji-bijian, batu kerikil) di tengah-tengah lingkaran tersebut.

Untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran jalan dilakukan suatu undian (seperti yang ada dalam persiapan). Jika semua itu telah selesai dilakukan maka mulailah permainan "Serok Kwali" ini.

Setiap peserta dengan cara bergiliran menggenggam biji-biji yang sudah dikumpulkan tadi. Dengan sebuah gerakan biji-biji itu disebar ke lantai, kemudian daun yang telah dilipat dan dibentuk menjadi semacam serok/sendok. Daun tersebut dipegang kemudian mulai pemain tersebut mengambil (menyerok) biji-biji yang sudah tersebar di lantai. Sebiji demi sebiji diambil dengan daun kemudian diletakkan di dekat atau di depan kakinya. Ada juga yang menggenggamnya di tangan sebelah kiri. Tapi umumnya biji-biji yang sudah terambil dan terkumpul itu akan diletakkan persis di depan kakinya. Misalkan saja orang yang sedang jalan ini adalah A maka "A" akan terus jalan mengambil biji-biji yang tersebar itu sebanyak-banyaknya. Karena biji yang terkumpul itu akan menjadi miliknya, kalau ia berhasil mengumpulkan dalam jumlah yang banyak berarti ia menang. Dan "A" ini hanya kan mati (berhenti) jika salah satu biji yang ada dilantai tersentuh pada waktu ia mengambil biji yang lain. Maka biji yang masih tersisa akan diambil oleh pemain berikutnya yang mendapat giliran (misalnya "B"). "B" akan melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan oleh "A" (pemain pertama). Menggenggam biji-biji tersebut kemudian dengan satu gerakan biji-biji itu disebar ke lantai, setelah itu satu persatu diambil dengan menggunakan daun yang sudah dipersiapkan sebagai alatnya.

Serok kwali.



— seorang anak sedang menyerok biji-biji batu dalam permainan.



cara memegang serok.



bentuk serok dari daun yang dilipat.

Pemain ini "B" juga berusaha mengumpulkan biji sebanyak-banyaknya, karena itulah ia akan berhati-hati sekali pada waktu mengambil biji-biji itu. Jika pada giliran "B" ini semua biji bisa terambil tanpa melakukan kesalahan, maka pemain berikutnya yang harusnya mendapat giliran untuk jalan tidak jadi jalan, yang berarti mereka menerima risiko kalah karena biji-bijinya telah habis dan menjadi milik dari beberapa orang saja.

Jika biji-biji itu habis, permainan akan tetap dilanjutkan, sebagai tahap berikutnya. Tetapi para pemain akan mengulanginya dari awal yaitu mulai dari undian baru, untuk menentukan giliran jalan dari para pemainnya. Cara-cara bermainnya tetap sama seperti pada tahap pertama tadi. Demikian seterusnya sampai ada pemain yang betul-betul kehabisan bijinya, sehingga tidak bisa lagi ikut main. Kecuali jika salah seorang pemain yang menang dengan kerelaan hatinya akan meminjamkan biji-bijinya pada pemain yang kalah itu. Dengan syarat biji-biji itu akan dikembalikan jika ia menang dalam permainan berikutnya.

d. Konsekwensi kalah-menang.

Dalam permainan "Serok Kwali" tidak ada konsekwensi kalah menangnya. Bagi seorang pemain yang kalah tidak dikenakan hukuman apa-apa, selain dari tidak boleh ikut bermain karena sudah tidak punya biji-biji sebagai alat yang harus dipasang (dikumpulkan). Tapi biasanya bagi yang menang akan meminjamkan bijinya kepada yang kalah dengan syarat akan dikembalikan sehingga orang yang kalah itu bisa ikut lagi dalam permainan babak berikutnya.

Permainan ini akan berakhir jika para pemainnya telah merasa lelah atau karena adanya tugas-tugas yang sudah menanti yang harus dikerjakan.

9. Peranannya Masa Kini dan Tanggapan Masyarakat.

Permainan ini cepat sekali memudarnya dan memang dalam kenyataannya demikian, karena permainan ini tidak lagi dimainkan oleh anak-anak. Tampaknya anak-anak sudah mulai mengalihkan perhatiannya pada jenis permainan lain yang baru, di mana alat-alat perlengkapannya sudah sangat berbeda dari yang ada di masa lalu dan alat-alat tersebut hanya bisa dibeli di toko-toko.

Pengalihan perhatian ini mungkin juga karena anak-anak sekarang

waktu bermainnya sudah lebih sempit dengan adanya sekolah dan kegiatan lain yang sifatnya mendidik. Dan masyarakatpun beranggapan bahwa anak-anak sekarang sudah lebih kritis dari pada anak-anak zaman dahulu, mereka lebih banyak mengerjakan hal-hal yang dianggapnya mempunyai manfaat untuk dimasa depan.

16. "DAS".

1. Nama Permainan

Sungguhpun permainan ini dikenal oleh masyarakat kota terutama dilakukan oleh anak-anak, namun hal-ikhwal/asal mula nama permainan ini sama sekali tidak diketahui dengan pasti. Hanya saja ada suatu dugaan yang mengatakan, barangkali permainan itu bisa disebut sebagai "Main Das", karena para pendukungnya pada waktu memainkannya sering diikuti dengan suara-suara dari mulut mereka yang bunyinya "Des ... Des ... karena kelerengnya menyentuh segobang uang yang dipasang. Atau mungkin juga karena para pemain sering mendengar ucapan-ucapan asing yaitu dari orang-orang Belanda sebagai para majikan mereka.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan "Das" yang dikenal oleh masyarakat, umumnya hanya dimainkan pada siang hari (pagi hingga siang hari) kira-kira pukul 9 pagi mereka sudah memainkannya. Paling lama permainan ini dilakukan hingga pukul 12 siang sebab di luar batas waktu itu para pemainnya harus bekerja dan pekerjaan mereka itu (masyarakat pendukungnya) betul-betul menyita waktu.

Main "Das" tidak dapat dilakukan pada malam hari karena alat permainannya kecil (keleci = kelereng dan uang logam zaman Belanda).

Permainan ini bersifat sederhana, santai dan hanya sebagai pengisi waktu luang, maka permainan ini sama sekali tidak ada sangkut pautnya dengan hubungannya kegiatan-kegiatan yang bersifat sacral atau magis, juga tidak diperlukan syarat-syarat tertentu yang berhubungan dengan adat-istiadat masyarakat setempat jika para pendukungnya akan bermain. Yang diperlukan hanyalah kemauan, kejelian dalam membidik, serta berani membayar taruhannya jika kalah.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Pendukung permainan ini adalah orang-orang yang mempunyai

pekerjaan sebagai pengurus kuda (merawat kuda) milik orang-orang Belanda atau orang-orang kaya pribumi pada waktu lalu, yaitu di daerah kota Gang Pekong.

Pagi-pagi sekali mereka (anak-anak itu) sudah harus bangun pagi untuk mengurus kuda-kuda yang akan dipakai oleh tuan-tuan mereka atau dipakai untuk menarik sado sebagai alat transportasi pada masa itu. Dalam mengurus kuda tidak boleh sampai terjadi sesuatu terhadap kuda-kuda tersebut. Kalau sampai terjadi sesuatu maka akan dikenakan denda yaitu harus membayar beberapa sen atau beberapa gobang sebagai hukumannya. Sehingga mereka dalam bekerja harus hati-hati dan belajar untuk berdisiplin agar tidak sampai terjadi sesuatu dengan kuda-kuda itu.

Oleh karena itu setelah mereka lelah bekerja dan setelah kuda-kuda itu pergi, waktu istirahat yang terbatas bagi mereka dimanfaatkan (diisi) dengan bermain-main antara lain permainannya adalah "Main Das" ini. Permainan ini biasanya dilakukan tidak jauh dari tempat pekerjaan mereka, tidak perlu pergi jauh-jauh mencari tempat khusus seperti tanah lapang misalnya. Karena pada waktu itu rumah-rumah orang Belanda tersebut mempunyai daerah/halaman yang cukup luas sehingga permainan dapat dilakukan ditempat itu juga.

Para pendukung permainan ini biasanya berasal dari golongan menengah, dimana orang-orang tua mereka bekerja sebagai kusir saldo didaerah kota tersebut. Tetapi sesungguhnya mereka datang dari daerah yang cukup jauh misalnya saja dari wilayah Jakarta Selatan (ada yang datang dari kampung Kapuk, Lebak Bulus, atau dari Pasar Minggu).

Sebelum anak-anak itu mampu menggantikan pekerjaan ayahnya atau membantu pekerjaan tersebut yaitu sebagai kusir sado, oleh orang tuanya mereka dimasukkan sebagai pekerja pengurus kuda (merawat kuda) milik rang-orang Belanda atau orang-orang kaya pribumi.

4. Latar Belakang Sejarah

Entah dari mana datangnya dan siapa pembawanya atau dari mana asalnya permainan ini tidak diketahui oleh informan. Pada masa kanak-kanaknya ia sudah menemukan permainan ini dan iapun sudah memainkannya dengan teman-temannya yang sebaya dan sepekerjaan.

Pada masa lalu permainan ini dimainkan oleh beberapa orang anak laki-laki yang menggunakan alat-alat sebagai berikut : kelesi atau gundu kelereng, uang logam. Dan permainan ini cukup digemari oleh

anak-anak daerah setempat.

Menurut informan permainan ini masih tetap digemari hingga saat ini dan masih banyak masyarakat pendukungnya baik di daerah pinggiran maupun di kota. Namun pada masa kini alat permainan ini sudah berubah jika dibandingkan dengan permainan pada masa lalu. Kalau di masa lalu memakai taruhan uang logam sebagai alat pasangannya, pada masa kini diganti hanya dengan kelereng saja.

5. Peserta/Pemain-Pemainnya.

a. Jumlahnya.

Untuk menjadi pendukung aktif dari permainan ini sesungguhnya tidak ada ketentuan yang menetapkan berapa jumlah minimum dan berapa jumlah maksimumnya. Tapi umumnya permainan ini didukung oleh 5 sampai 8 orang. Kalau kurang dari 5 orang mereka menganggapnya kurang seru dan kurang asyik.

b. Usia.

Pemain umumnya berusia 9 sampai 13 tahun. Mengapa yang bermain umumnya berusia sekitar ini. Tidak lain karena ada hubungannya dengan tugas atau pekerjaan mereka yaitu sebagai pengurus kuda. Anak-anak yang bisa melakukan pekerjaan itu adalah anak-anak yang berusia sekitar itu juga karena dalam permainan ini ada sanksi-sanksi tertentu yang kalau dijalankan oleh anak-anak di bawah usia tersebut kurang cocok.

c. Jenis kelamin.

Yang memainkan permainan "Das" umumnya adalah anak laki-laki.

d. Kelompok sosial.

Permainan ini dikenal oleh golongan menengah dalam masyarakat yang mempunyai pekerjaan di luar desanya (kampungnya) yaitu di kota. Mereka yang mendukung permainan ini umumnya kelompok laki-laki yang mempunyai pekerjaan sejenis juga, umumnya mereka adalah kelompok orang yang kurang lebih mempunyai latar belakang sosial yang sama meskipun kadang-kadang mereka berasal dari kampung yang berbeda.

6. Peralatan/Perlengkapan.

a. Uang Logam:

Alat ini dipakai sebagai "Das" nya juga dipakai sebagai alat

pembayar taruhannya jika seseorang kalah dalam permainan tersebut.

b. Keleci/Gundu/Kelereng:

Dipakai sebagai alat yang akan diadu (sebagai gacoannya = benda yang dapat diandalkan oleh pemiliknya untuk mematikan benda milik lawannya sehingga ia dapat memenangkan permainan itu).

7. Iringan Permainan.

Dalam permainan "Das" tidak ada iringan baik musik maupun gamelan. Sebab permainan ini memang tidak bersifat formil dan juga tidak ada hubungan dengan kesenian tradisional. Warga pemilik permainan ini hanya menganggap permainan ini sebagai pengisi istirahat setelah lelah bekerja. Meskipun tidak terdengar adanya musik sebagai pengiring permainan ini tapi kadang-kadang terdengar adanya lagu-lagu yang didendangkan oleh para pemain itu sendiri meskipun menyanyikannya hanya asal saja.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

Sebelum permainan dimulai terlebih dulu diadakan suatu perjanjian yang harus disetujui oleh semua pendukungnya (pemainnya). Yaitu perjanjian taruhan bagi seorang pemain yang kalah. Selain itu juga dilakukan persiapan lain yaitu salah seorang membuat garis batas yang ditarik dari "Das"-nya (uang logam) yang dipasang di tengah-tengah ke belakang beberapa meter saja. Garis batas inilah yang dipakai oleh para pemain melemparkan kelecinya/kelerengnya, ke arah uang logam tersebut. Dalam permainan ini tidak ada wasit yang harus memimpin suatu aturan permainan.

b. Aturan permainan.

Tidak banyak aturan yang dikenakan dalam permainan ini. Seperti telah disebut di atas, bahwa permainan ini bersifat sederhana dan mudah dimainkan oleh para pemainnya. Aturan permainan yang sederhana itu adalah sebagai berikut:

- Setiap pemain tidak boleh curang harus memenuhi/membayar uang taruhannya yang telah disetujui bersama pada awal persiapan.
- Setiap pemain hanya boleh jalan satu kali dalam tiap tahap.

- Setiap pemain harus berdiri sama jauh dan tidak boleh terlalu membungkukkan tubuhnya dari garis batas yang telah dibuat, sebab bagi mereka yang tinggi badannya (jangkung) akan lebih mudah mencapai "das"-nya pada waktu melemparkan kelerengnya. Pada waktu melemparkan kelerengnya mereka bersama-sama, tapi bisa juga saling bergantian. Yang paling dekat dengan "das"-nya dialah yang jalan lebih dulu. Kalau sudah mati baru disusul oleh pemain berikutnya yang lebih dekat dari yang lain.

c. Tahap-tahap permainan.

Langkah pertama dalam permainan ini adalah melemparkan kelecik/kelereng gacoannya dari satu garis tertentu ke arah "Das" nya (uang logam) jaraknya tidak begitu jauh.

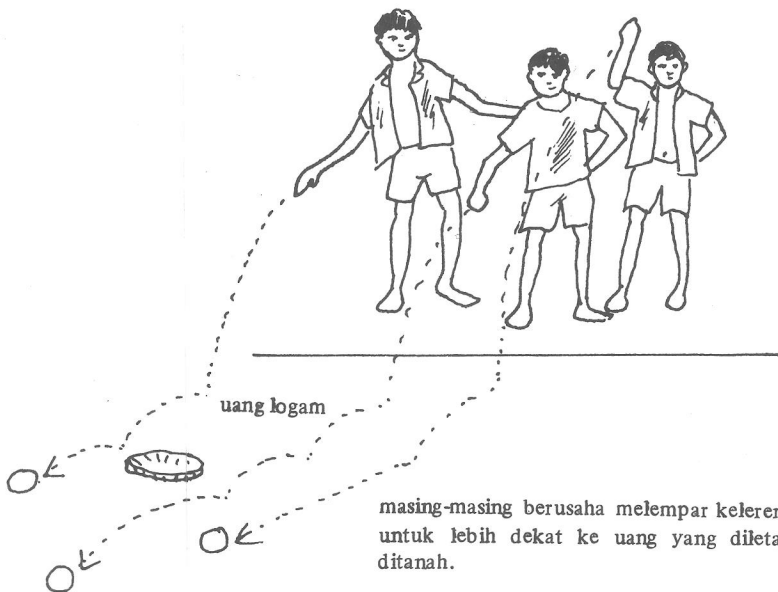
Langkah kedua adalah melihat siapa di antara pemain yang sudah melemparkan kelerengnya yang paling dekat-dekat dengan "das" tersebut. Semua mengukur, kalau sudah ditetapkan siapa yang terdekat maka dialah yang boleh jalan lebih dulu.

Pemain tersebut harus mengarahkan keleciknya/kelerengnya ke arah "das" dan menyentilkannya hingga kelerengnya dapat menyentuh (mengenai) "das".

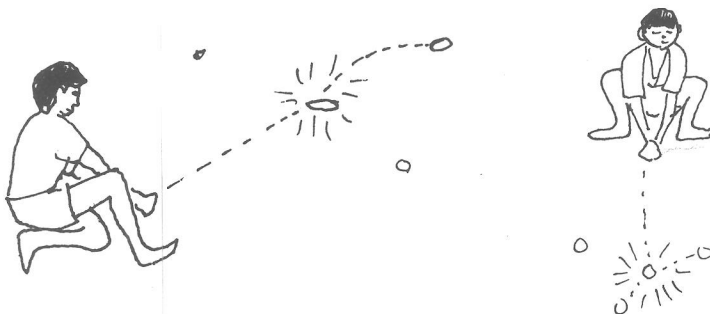
Kalau "das" sudah kena, langkah selanjutnya adalah mematikan kelereng masing-masing pemain lainnya terutama yang paling dekat dengan posisi kelereng lawannya, kalau kelereng tersebut kena berarti pemiliknya mati dan kalah. Cara memamatkannya (mengenainya) yaitu dengan menyentilkan kelerengnya ke arah kelereng pemain lainnya (terutama yang sedang diincar yaitu yang paling dekat). Setelah ia berhasil mematikan satu kelereng, ia akan jalan lagi untuk mematikan kelereng berikut. Caranya sama saja seperti cara pertama tadi, kalau ini berhasil berarti ia akan jalan terus sampai kelerengnya yang disentilkan tidak berhasil menyentuh kelereng lawannya, yang berarti ia harus berhenti karena sudah mati dan diganti oleh pemain berikutnya yang masih ada, yang juga mempunyai posisi dekat dengan "das". Pemain tersebut akan melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan oleh pemain yang terdahulu, menyentilkan gacoan kelerengnya ke arah kelereng lain yang ada di dekatnya sampai semua kelereng yang ada habis.

Tetapi jika seorang pemain pertama hanya sanggup menyentilkan kelerengnya dan mengenai "Das", 1 (satu) kelereng lain berarti ia

Main das.



apabila uang logam kena ia berhak jalan lagi untuk menyentil kelerengnya kearah kelereng lawan.



mati dan harus mendiamkan posisi kelereng pada tempatnya di mana kelereng miliknya itu nanti juga akan menjadi sasaran dari kelereng yang akan jalan berikutnya, yaitu orang kedua yang mendapat kesempatan jalan dan belum sempat dimatikan oleh orang pertama.

Jika orang kedua ini berhasil menyentuh kelerengnya ke arah kelereng-kelereng lain hingga semua berhasil dimatikan berarti dialah yang telah memenangkan taruhan dan semua pemain harus membayar kekalahannya pada orang tersebut termasuk pemain pertama.

Permainan biasanya tidak dilakukan dalam satu babak saja tetapi dalam beberapa babak di mana cara memainkannya dari satu babak ke babak yang berikutnya sama seperti yang ada di atas.

d. Konsekwensi kalah-menang.

Bagi seorang pemain yang kalah maka ia harus membayar kekalahannya dengan sejumlah uang seperti yang telah disepakati bersama dalam perjanjian pada tahap awal persiapan. Bagi yang tidak berhasil disentuh (dimatikan) maka ia tidak perlu membayar apa-apa. Dengan demikian bagi seorang pemain yang pandai ia akan memperoleh uang yang banyak dan bersuka ria karena kemenangannya itu.

9. Peranannya Masa Kini.

Kalau dulu permainan ini berfungsi sebagai permainan yang menghasilkan uang, lain halnya dengan fungsinya di masa sekarang. Dimana bagi seorang pemain yang kalah pada saat ini tidak lagi membayar kekalahannya dengan sejumlah uang, tapi ia akan membayar dengan sejumlah kelereng yang telah ditetapkan dalam perjanjian.

Sampai saat ini permainan yang dinamakan "Das" meskipun namanya sudah bukan "das" lagi masih cukup banyak penggemarnya. Yang berarti masih mendapat tempat di hati anak-anak baik di daerah pinggiran maupun di daerah kota. Sampai saat ini permainan ini masih bersifat sebagai pengisi waktu liburan sekolah.

10. Tanggapan Masyarakat

Orang-orang tua umumnya mempunyai anggapan yang sama

terhadap jenis permainan ini. Anggapan itu antara lain adalah baik, pantas untuk dimainkan oleh anak-anak dan tidak mengandung bahaya. Menurut mereka untuk zaman sekarang permainan ini kadang-kadang bisa membuat jengkel orang tua, sebab bagi anak-anak yang memainkannya sering jadi lupa waktu, lupa makan, lupa mandi dan bisa juga lupa belajar karena biasanya mereka penasaran atau terlalu asyik dengan permainan tersebut.

17. GEBOK

1. Nama Permainan.

Dari informasi yang diberikan oleh informan tidak diketahui hal ihwal kata "Gebok". Sebab sewaktu para pendukung aktif dari permainan ini mulai mengenal dan memainkannya, mereka mengenalnya hanya sebagai "main gebok". Tetapi ada suatu dugaan dari informan kenapa disebut gebok, hal ini mungkin ada hubungannya dengan kata tabok (pukul).

Sebab memang dalam permainan rakyat ini barang siapa yang terakhir ditangkap (kena) maka ia akan dipukul (ditabok) dengan memakai baju, tidak langsung dipukul dengan tangan. Karena pukulan dengan baju itulah maka mereka menamakan permainan ini sebagai permainan "Gebok".

2. Hubungan Permainan dengan Peristiwa Lain.

Permainan ini dilakukan pada siang hari sampai sore hari. Karena permainan ini tidak mengandung unsur-unsur magis atau religius. Dan jalannya permainan juga tidak ada hubungannya dengan adat-istiadat.

Permainan ini hanya berlangsung selama anak-anak atau pemain mempunyai waktu senggang (luang) yaitu saat-saat menunggu ternaknya yang sedang digembala di padang rumput (tanah lapang) yang luas dan terbuka.

Kalau waktu menggembala (menurut istilah mereka angon) sudah selesai berarti pula permainan ini tidak dilanjutkan lagi.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Permainan "Gebok" rupanya sangat dikenal oleh masyarakat Gandaria Selatan (wilayah DKI bagian selatan). Seperti halnya masyarakat di daerah lain yang mempunyai ciri khas yang menggambarkan daerahnya maka daerah Gandaria Selatan juga mempunyai ciri khas yang menggambarkan daerah tersebut. Di daerah ini terdapat banyak pohon buah-buahan, sayur-sayuran, dan ternak kambing dan kerbau. Hasil dari tanaman tersebut diperdagangkan di daerah lain, daerah yang

cukup jauh yang hanya ditempuh dengan berjalan kaki, hal ini karena masih sulitnya alat transportasi di daerah ini. Sehingga mereka sambil memikul dagangannya berjalan sampai ke pasar Kramat Jati, Senen, Mayestik bahkan ada yang sampai ke Pasar Pagi di daerah kota.

Sedangkan untuk mengurus ternak-ternaknya anak-anak merekalah yang mengurusnya. Mereka menamakan pekerjaan tersebut sebagai *angon* (menggembala). Pekerjaan *angon* kambing dan kerbau ini dilakukannya di tanah lapang yang luas atau di kebon-kebon dan di dekat kali.

Menurut keterangan yang diberikan sambil mengangon ternaknya, anak-anak tersebut mengisi waktu luangnya dengan bermain-main, misalnya saja antara lain mereka main "Gebok". Dan karena pekerjaan mengangon tidak terbatas pada laki-laki saja tetapi perempuan juga harus dapat melakukannya, maka permainan ini juga tidak terbatas pada laki-laki saja, perempuan bisa ikut bermain. Tetapi kebanyakan (umumnya) laki-laki yang banyak memainkan permainan rakyat ini, karena dalam permainan ini dibutuhkan ketangkasan dan kekuatan pisik serta harus membuka baju (kemeja)nya untuk diletakkan di atas sebuah Pancak (sebatang kayu yang ditancapkan di atas tanah).

Meskipun permainan ini dikenal sebagai permainan dari para bocah (=anak) *angon* tetapi anak-anak yang bukan tergolong dalam bocan *angon* juga boleh ikut sebagai pendukung aktif dari permainan ini. Karena itu permainan ini boleh diikuti oleh siapa saja, yang penting ada minat untuk memainkannya dan mampu melakukannya.

4. Latar Belakang Sejarah

Siapa pencipta permainan rakyat ini, dari mana asal-usulnya, kapan permainan ini mulai diperkenalkan benar-benar sulit diketahui. Jawaban yang diberikan hanya senyum dan kata tidak tahu. Karena memang tidak diketahui bagaimana asal-usul permainan tersebut.

Orang-orang tertua (informan) yang selama hidupnya tidak pernah meninggalkan daerahnya mendapatkan permainan ini begitu saja dalam masyarakatnya. Karena tidak diketahui asal-usulnya maka mereka menganggap permainan ini adalah permainan miliknya.

Katanya, karena banyaknya pohon-pohon yang tumbuh di daerah tersebut (pohon yang besar-besar) serta kayu-kayu yang berserakan di sekitar lapangan itu memudahkan para penggembala ternak (bocah *angon*) untuk memotong batang-batangnya atau mengambil begitu saja kayu yang ada di empat tersebut, maka terwujudlah sebuah "Pancak" sebagai salah satu alat permainan. Tetapi tidak berhenti sampai di

sini, untuk lebih menarik dan lebih seru, "pancak" tersebut diberi seutas tali/tambang yang panjangnya antara 1½ sampai 2 meter. Tali-tali ini mereka ambil dari ikat ternak yang sedang mereka angon, sekarang lengkaplah alat permainan tersebut. Tetapi proses perkembangan yang terjadi dan berlangsung begitu cepatnya terhadap daerah tersebut, terutama dengan banyaknya para pendatang dari berbagai daerah lain masuk ke daerah ini, menyebabkan banyak perubahan lingkungan yang harus dialami, antara lain yaitu pekerjaan menggembala (angon) ternak mulai menghilang sedikit demi sedikit karena sempitnya tanah-tanah lapang dengan adanya bangunan-bangunan dan rumah tinggal. Hal ini berarti pula mengakibatkan makin menghilangnya permainan rakyat yang dinamakan "Gebok" ini.

Untuk saat sekarang permainan ini sudah tidak ada lagi. Yang ada sebagai perkembangannya yang terakhir yaitu apa yang dinamakan dengan main tarik tambang.

5. Peserta/Pemain-Pemainnya.

a. Jumlahnya.

Dalam permainan ini dibutuhkan kurang lebih 8–10 orang sebagai pendukung aktifnya. Tetapi boleh juga sebanyak-banyaknya. Makin banyak jumlah pemainnya makin seru permainan ini.

b. Usia.

Umumnya pemain dalam permainan "Gebok" ini berumur 9 sampai 12 tahun. Meskipun demikian pemain yang berusia di atas atau di bawah umur tersebut di atas bisa juga sebagai peserta. Tetapi biasanya mereka akan membentuk kelompok tersendiri yang terdiri dari anak-anak yang berusia sebaya.

c. Jenis kelamin.

Permainan ini melibatkan baik laki-laki maupun perempuan. Tetapi sebagian besar pemain adalah laki-laki karena dalam permainan ini dibutuhkan ketangkasan, kekuatan fisik, pernafasan dan para pemainnya diharuskan untuk membuka baju (kemeja) sebagai salah satu alat permainan. Kalaupun ada perempuan yang ikut dalam permainan ini biasanya mereka adalah anak yang sifatnya agak kelaki-lakian dan pemberani.

d. Kelompok sosial.

Tidak ada syarat-syarat sosial tertentu untuk jadi pemain dalam

permainan rakyat ini. Artinya siapapun bisa ikut main, baik itu kelompok anak laki-laki maupun kelompok anak perempuan. Baik itu anak-anak yang tergolong sebagai "bocah angon" maupun anak-anak yang tidak tergolong dalam bocah angon tersebut. Siapapun bisa ikut main kalau mereka suka.

6. Peralatan/Perlengkapan.

a. Lapangan.

Permainan ini membutuhkan sebidang tanah lapang yang cukup luas dan tidak berbatu-batu tetapi tanah lapang yang ditumbuhi dengan rumput. Karena permainan ini dilakukan oleh anak-anak yang tidak memakai alas kaki tetapi harus berlari-lari dengan sigap.

Di samping itu juga karena mereka harus menunggu ternaknya yang sedang digembala (diangon). Tanah lapang yang cukup luas dibutuhkan karena dalam permainan ini melibatkan banyak pemain dan biasanya menarik perhatian penonton, di mana para penonton akan berada agak jauh dari pemainnya.

b. Sebatang kayu.

Alat yang disebutnya sebagai "Pancak" ini sebenarnya adalah sebatang kayu yang cukup besar yang kira-kira berukuran 50 cm (panjangnya). Alat ini bisa juga terbuat dari batang pohon yang besar. Alat ini berfungsi untuk tempat mengikat tali atau tambang. Karena itu kayu yang besarnya/panjangnya 50 cm ini ditancapkan ke dalam tanah sampai kira-kira cukup kuat untuk ditarik-tarik dengan tali/tambang. Pancak ini juga berfungsi untuk tempat menggantungkan baju-baju dari para pemain. Di mana baju-baju tersebut nantinya akan diperebutkan.

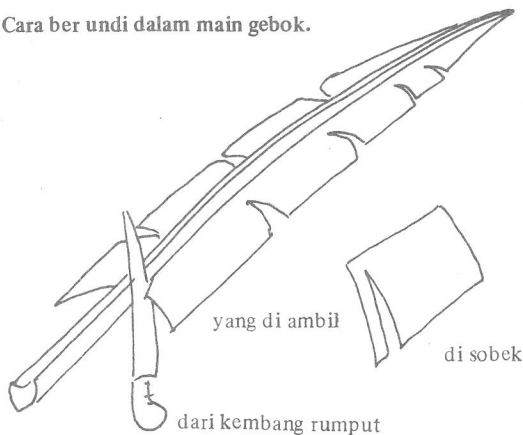
c. Tambang/Tali.

Alat ini panjangnya antara 1½–2 meter. Biasanya tali ini diambilnya dari ikat ternak yang edang dilepas di tanah lapang. Tali ini diikatkan di pancak di mana nanti dalam permainan yang jaga harus memegang tali tersebut.

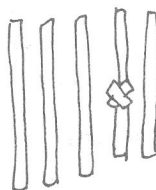
d. Baju.

Baju yang dimaksud di sini adalah kemeja dari para pemain yang harus diletakkan di atas pancak yang akan dijaga seorang, karena baju-baju tersebut harus diambil lagi oleh pemain lainnya. Kalau jumlah pemain ada 10 orang maka jumlah baju di atas pancak harus

Cara ber undi dalam main gebok.



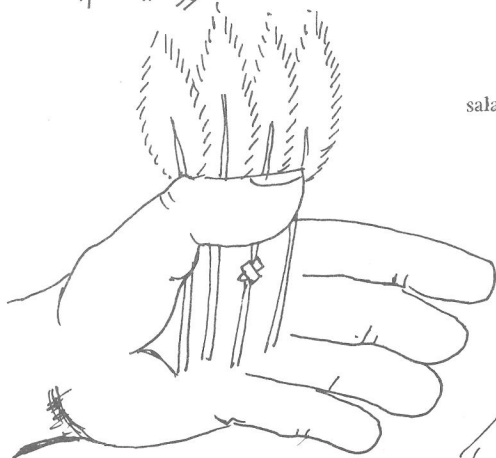
dari daun pisang



salah satu sobekan di simpulkan.



salah satu kembang di simpulkan batangnya.



cara memegangnya agar tidak kelihatan mana yang di simpulkan.

ada 9, karena baju yang jaga tidak melepas bajunya.

e. Daun pisang kering/Kembang rumput.

Alat ini berfungsi sebagai pengundi/lotre. Jika jumlah pemain ada 10 orang maka daun pisang kering dirobek-robek menjadi 10 helai atau bisa juga dipakai kembang rumput sejumlah 10 buah.

7. Iringan Permainan.

Dalam permainan "Gebok di daerah Gandaria Selatan tidak dibutuhkan iringan-iringan musik tertentu, yang ada hanya sorak-sorai, teriakan-teriakan baik yang terdengar dari pemain itu sendiri maupun yang berasal dari penonton. Teriakan itu umumnya ditujukan untuk orang yang jaga dan bersifat mengejek yang maksudnya untuk memberi semangat. Tetapi dalam teriakan itu terdengar pula yang bernada melawak sehingga menimbulkan gelak tawa dari semua pendukung permainan ini.

Jadi meskipun tidak diiringi dengan musik permainan ini sudah cukup ramai.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan

Sebelum permainan dimulai, tentunya harus melalui suatu tahap tertentu sebagai awal dari permainan itu. Tahap pertama yang harus dilakukan adalah mengumpulkan jumlah pemain (dihitung), setelah itu kita melangkah pada tahap selanjutnya yaitu penentuan siapa-siapa yang harus jaga dan siapa-siapa yang harus dikejar, caranya yaitu dengan undian/lotre. Alat pengundi adalah daun pisang kering tadi atau kembang rumput. Cara pengundiannya adalah sebagai berikut: Daun pisang kering dirobek sebanyak jumlah pemainnya/kembang rumput juga sebanyak jumlah pemainnya. Salah satu dari alat pengundi ini dibundel ujungnya (diikat). Lalu sobekan-sobekan daun pisang kering atau kembang rumput tersebut digenggam oleh salah seorang pemain. Semua peserta dalam permainan ini memilih dan mengambilnya satu-persatu. Barang siapa yang mendapat alat pengundi yang dibundel maka dialah yang harus jaga, karena kalah dalam undian tersebut. Jika kebetulan yang memegang alat pengundi itu yang mendapat bundelnya maka dia yang jaga. Karena sipemegang alat pengundi harus mendapat sisanya. Tahap selanjutnya adalah memasang "Pancak" dan sekaligus mengikatkan talinya.

b. Aturan permainan.

Siapa saja boleh menjadi pemain asalkan mereka mampu dan bisa memainkannya. Setiap pemain harus membuka bajunya, untuk diletakkan di atas pancak. Sedangkan penjaga pancak itu sendiri tidak usah membuka bajunya, ia harus berdiri diujung tali dan memegang tali tersebut. Ia tidak boleh berdiri didekat pancak karena akan memudahkan dirinya menangkap pemain lainnya yang akan mengambil baju di atas pancak tersebut.

Pemain lainnya harus berusaha mendekat dan mengambil baju yang ada di atas pancak, barang siapa yang berhasil maka dia bersiap-siap untuk memukul temannya yang terakhir sebanyak dua (2) kali lipat dari pemain lainnya. Tetapi pukulan-pukulan itu tidak boleh terlalu keras dan hanya boleh dilakukan dengan bajunya, tidak langsung dengan tangannya.

Dalam permainan ini anak yang terakhir tertangkap maka dialah yang nantinya harus jaga dan bersiap-siap untuk mendapat pukulan dari teman-temannya mereka namakan/menyebut pukulan tersebut dengan kata "tabok". Kalau anak yang terakhir sudah tertangkap dan sudah dihukum, maka sekarang yang jaga juga harus berganti. Begitu seterusnya sampai mereka capek.

c. Tahap-tahap permainan.

Setelah semua persiapan dapat diselesaikan, maka mulailah permainan itu. Barang siapa yang kalah dalam undian tadi maka dialah yang harus jaga dan memegang ujung tali dan siap-siap untuk mengejar para pemain lainnya yang akan mengambil baju. Seorang demi seorang bisa juga secara berbarengan berlari mendekati pancak kayu untuk mengambil baju, tetapi yang jagapun dengan kelincahannya dan kehebatannya berlari mendekati orang-orang yang sedang berusaha mengambil baju tersebut. Kalau pemegang tali sudah mendekat maka pemain lainnya akan mundur untuk menghindari agar tidak tertangkap. Pemegang tali (orang yang jaga) akan berlari-lari mengelilingi pancak kayu, meskipun demikian pemain lainnya tetap berusaha mencari kesempatan agar berhasil mengambil salah satu baju. Semua pemain berebut mencari kesempatan dan berusaha mendekat pancak kayu sampai kadang-kadang ada yang terjatuh karena terdorong oleh temannya. Biasanya penjaga harus bisa menangkap setiap orang/pemain yang berusaha mendekat. Karena itu orang yang takut akan tertangkap terakhir yang berarti dia akan di-

hukum oleh yang lain dan mengganti orang yang jaga. Barang siapa yang sudah tertangkap ia harus berdiri di dekat penjaga tidak boleh membantu pemain lainnya. Sementara mereka berdiri menunggu, si penjaga terus berlari-lari sambil memegang tali untuk menangkap pemain yang lain yang belum tertangkap atau belum berhasil mengambil salah satu baju.

Hal ini terus dilakukan sampai semua pemain tidak ada yang berhasil lagi mengambil baju yang berarti dia tertangkap. Kalau semua pengambil baju sudah habis (ada yang berhasil dan ada pula yang tertangkap), maka sekarang hukuman mulai diberikan bagi orang yang kalah (yang terakhir ditangkap).

Yang memberi hukuman adalah orang-orang yang berhasil mengambil salah satu baju dan si penjaga itu sendiri. Kalau hukuman sudah selesai, sekarang terjadi pergantian penjaga. Penjaga ini akan melakukan hal yang sama seperti penjaga yang terdahulu. Begitu seterusnya.

d. Konsekwensi kalah-menang.

Dalam permainan ini tidak ada taruhannya, karena itu sebelum permainan dimulai sudah ditentukan lebih dulu apa yang harus dilakukan oleh pemenang terhadap yang kalah. Biasanya hanya berupa pukulan-pukulan ringan saja dengan menggunakan baju. Dan pemenang boleh memukul sebanyak 2 kali lipat dari yang lain.

Di sini perasaan setia kawan lebih diutamakan sehingga bagi yang kalah biasanya tidak sampai disuruh melakukan hal-hal di luar batas ataupun mendapat pukulan yang terlalu keras, yang penting adalah bersifat menghibur.

9. Peranannya Masa Kini.

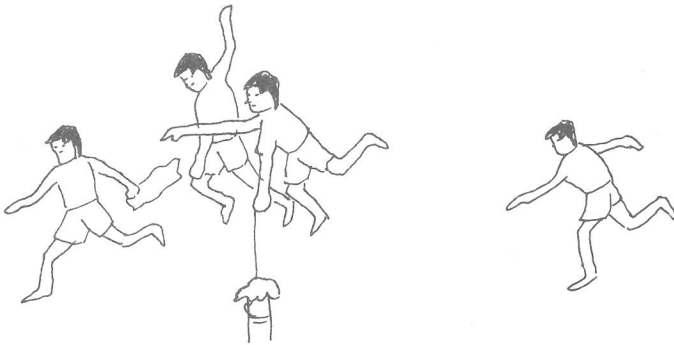
Dewasa ini permainan rakyat semacam ini sudah tidak dilakukan lagi dalam masyarakat yang bersangkutan. Seperti hal apa yang dikatakan oleh informan memang permainan ini tidak pernah penulis saksikan. Dan menurut informan memang sudah sejak lama permainan ini tidak pernah dilakukan/dimainkan oleh anak-anak di sekitarnya. Hal ini mungkin disebabkan karena:

- Mulai banyak permainan baru yang diperkenalkan dalam masyarakat, sehingga orang berpaling terhadap permainan baru tersebut.

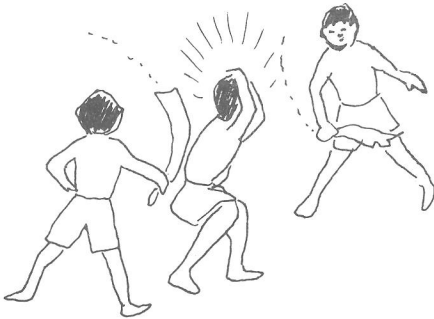
Main gebok.



Yang jaga berusaha untuk menangkap anak yang hendak mengambil baju yang diletakkan di pasak.



Salah seorang anak tertangkap, tetapi ada yang berhasil mengambil baju.



anak yang tertangkap akan di sabet dengan baju oleh anak lainnya setelah permainan selesai, yakni setelah baju yang diletakkan di pasak sudah habis diambil semua.

Lapangan yang luas dan tempat-tempat mengangon ternak sudah makin menyempit sehingga sarana tempat bermain tidak memungkinkan lagi.

- Kesibukan sehari-hari dari anak-anak tidak hanya diisi dengan mengangon ternak, tetapi pada masa sekarang anak-anak tersebut selain disibukkan dengan tugas-tugas sekolah juga pekerjaan membantu orang tua yang umumnya tidak mempunyai ternak lagi.

Demikianlah sehingga permainan ini sekarang tidak lagi dikenal oleh anak-anak. Mereka sudah diperkenalkan dengan permainan-permainan yang baru yang tidak memerlukan tanah yang luas.

10. Tanggapan Masyarakat.

Masyarakat lampau menganggap permainan rakyat semacam ini adalah permainan yang baik. Karena mereka tidak mempunyai anggapan lain selain bermain sebagai pengisi waktu luang. Pada masa lalu kebanyakan di antara mereka tidak bisa menikmati bangku sekolah karena itu apa yang mereka lakukan sehari-hari adalah membantu pekerjaan orang tua di rumah, sesudah pekerjaan-pekerjaan itu selesai sisa waktunya mereka pergunakan untuk bermain-main. Sama sekali tidak terpikir oleh mereka untuk bekerja yang lain yang mungkin bisa menambah penghasilan orang tuanya.

Tetapi lain halnya dengan pandangan masyarakat sekarang, selain mereka sudah bisa menikmati bangku sekolah mereka juga mulai membantu pekerjaan orang tuanya yang bisa menghasilkan uang tambahan. Sehingga jenis permainan tradisi sebagai pengisi waktu luang sudah semakin langka dilakukan oleh anak-anak sekarang.

18. CONGKLAK

1. Nama Permainan.

Menurut informan permainan itu, dikenalnya sebagai permainan yang memang sudah disebutnya "Congklak". Tetapi sesungguhnya ada sebutan lain (pada masa lalu) yaitu "Main Punggah". Tetapi yang paling lazim bagi para pendukungnya adalah kata Congklak.

Disebut "Punggah" mungkin karena biji-biji (buah) congklak tersebut, dibagi-bagi ke dalam tiap-tiap lubang yang dilewatinya. Dan biasanya, biji-biji yang dijalankan tersebut akhirnya harus dimasukkan ke dalam "Gedongnya" (= rumahnya). Yaitu lubang induk yang terletak di kedua ujung dengan istilah disebut "Punggah". Meskipun sesungguhnya permainan ini mempunyai 2 sebutan nama, tetapi bagi masyarakat Kebon Jeruk (Jakarta Barat) permainan ini lebih lazim disebut sebagai permainan Congklak.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan rakyat di daerah ini, dapat dilakukan kapan saja baik pagi, siang, sore, bahkan bisa diteruskan pada malam harinya. Permainan ini cocok sekali untuk mengisi waktu luang setelah selesai membantu pekerjaan orang tua di rumah. Bagi yang tidak mempunyai pekerjaan di rumahnya sesudah mandi pagi mereka langsung main. Sebab menurut mereka (informan) tidak ada pekerjaan lain, selain dari bermain-main dalam mengisi waktu luang/waktu senggang. Pada masa lalu permainan ini dilakukan di atas tanah, tetapi kalau cuaca buruk (misalnya hujan) berarti permainan ini tidak bisa dilakukan di luar rumah.

Untuk melakukan permainan ini tidak diperlukan satu upacara tertentu ataupun aturan-aturan yang berhubungan dengan adat-istiadat. Karena sifatnya yang sederhana dan sebagai pengisi waktu luang (santai) maka permainan ini juga tidak mengandung unsur-unsur religius. Kapan saja seseorang berminat untuk bermain permainan ini, saat itu pula bisa dilakukan.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Sebagaimana permainan rakyat lainnya, permainan ini disukai oleh seluruh lapisan masyarakat yang ada di daerah Jakarta.

Dalam menjalankan permainan itu semua pendukungnya tampak tekun, aktif dan asyik. Dan di sini seolah-olah tidak ada lagi perbedaan sosial budaya dari masyarakat pendukungnya. Bisanya dalam hal bermain, apakah pesertanya berasal dari golongan buruh, petani, pedagang maupun pegawai tinggi, semuanya sama rata sama rasa dan hanya perbedaan yang tampak dalam hal berpakaian saja.

Baik anak perempuan maupun anak laki-laki, mereka sebagai pendukung aktif dari permainan ini. Tapi biasanya, anak perempuan yang lebih sesuai dalam jenis permainan ini.

Karena permainan ini tidak mengandung unsur-unsur tertentu, berarti setiap saat permainan dapat dimainkan baik di kalangan anak-anak maupun orang dewasa sebagai permainan strategi.

Permainan ini banyak penggemarnya, disamping murah, peralatannya mudah diperoleh di sekitar tempat tinggal mereka. Misalnya pada masa lalu, untuk lubang-lubangnya mereka memanfaatkan tanah di sekitar tempat tinggalnya dan untuk biji-bijinya mereka gunakan pecahan genteng yang berserakan di sekitar rumah.

4. Latar Belakang Sejarah.

Menurut informan pada masa kecilnya dia tidak mengetahui siapa penciptanya, dari mana asalnya dan kapan mulai dikenal oleh masyarakat pendukungnya.

Cara memainkannya sejak dahulu sampai sekarang tetap tidak ada perbedaan, hanya peralatanlah yang mengalami perubahan. Kalau pada masa lalu, lubang-lubang itu terletak di tanah dan biji-bijinya/buahnya terbuat dari pecahan genteng yang dibentuk menjadi bulat-bulat.

Sekarang peralatan itu terbuat dari kayu yang lubang-lubangnya lebih banyak, sedangkan biji-bijinya/buahnya berasal dari sejenis keong/kerang laut kecil yang warnanya agak mengkilat. Kalau dahulu untuk mendapatkannya harus pergi diantaranya ke Pasar Ikan, ditempat itu

orang biasanya memilih berbagai jenis biji/buah kerang tadi beserta papan Congklaknya menurut selera masing-masing.

Penulis pernah juga melihat adanya peralatan Congklak yang terbuat dari kayu berukir, pada bagian ujungnya berbentuk ular. Biasanya peralatan yang seperti itu, hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu saja. Karena alat itu selain fungsinya untuk bermain, juga berfungsi sebagai hiasan di ruangan rumah.

Jadi permainan ini sesungguhnya sejak dulu sampai sekarang masih tetap digemari, apalagi sekarang orang dengan mudah membeli peralatan Congklak di pasar-pasar.

5. Peserta/Pemain-Pemainnya.

a. Jumlahnya.

Permainan ini hanya dimainkan oleh 2 orang saja, lebih dari jumlah itu terasa amat ganjil dan tidak lazim dilakukan. Sebab dalam permainan Congklak ini hanya dapat dilakukan tiap satu kali game oleh 2 orang pemain.

b. Usia.

Tidak ada pembatasan umur dalam permainan ini. Siapa saja boleh memainkannya, apakah ia anak-anak yang berusia sekolah dasar, maupun anak-anak remaja dan orang dewasa yang sudah menikah. Tapi umumnya yang memainkan permainan permainan ini adalah anak-anak wanita yang berusia sekolah dasar.

c. Jenis kelamin.

Pendukung dari permainan ini adalah perempuan dan laki-laki. Tapi umumnya yang lazim memainkan permainan ini adalah kelompok anak perempuan. Karena permainan ini hanya diperankan oleh 2 (dua) orang, maka susunannya adalah sebagai berikut. Perempuan lawan perempuan, bisa juga perempuan lawan laki-laki atau laki-laki lawan laki-laki.

d. Kelompok Sosial

Permainan ini bisa dilakukan oleh siapapun dan dari lapisan masyarakat manapun, asalkan mereka sudah mengetahui cara dan aturan dalam permainan tersebut.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Dulu :

— *Tanah.*

Lubang-lubangnya dibuat di atas tanah, dengan formasi kedua ujung lobang induk itu, diapit dengan dua deret anak lobang, yang masing-masing terdiri dari 4 anak lobang yang saling berhadapan.

— *Genteng.*

Biji-bijinya/buahnya dari pecahan genteng yang dibentuk bulat kecil, jumlahnya disesuaikan dengan :

2 deret lubang X 4 anak lubang X 4 biji/butir = 32 butir/biji genteng.

Sekarang :

— *Kayu.*

Terbuat dari kayu berbentuk/penyerupai bentuk perahu, dengan panjang kira-kira 75 Cm, lebar 10 – 15 Cm dan tingginya kurang lebih 10 Cm.

Dibagian atas terdapat lubangnya, yang terdiri dari dua lubang induk di kedua ujungnya, dan dua deret anak lubang yang jumlahnya ganjil, lima atau tujuh lubang.

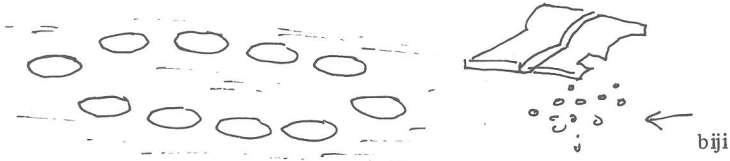
Jumlah biji/butir disesuaikan dengan banyaknya anak lubang, yaitu dua deret anak lubang X 7 lubang X 7 biji/butir = 98 buah/biji.

— *Sejenis keong/kerang laut.*

Sebagai buah/biji Congklaknya dipakai sejenis keong/kerang laut kecil, warnanya agak mengkilat. Kalau tidak ada bisa dipakai batu koral kecil.

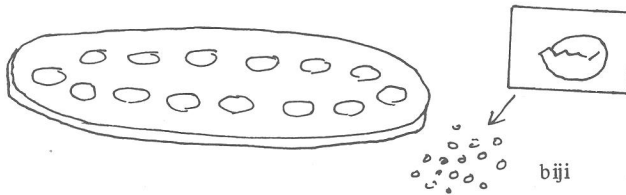
Congklak.

- I. congklak dari tanah: dimana lobang-lobangnya dibuat pada tanah yang datar. memakai 10 lobang.



bijinya dibuat (dipakai) pecahan genteng.

- II. congklak dari kayu: lobang-lobangnya terletak di kayu yang berbentuk perahu. dengan 14 buah lobang



bijinya yang dipakai adalah sejumlah keong laut yang kecil-kecil.



metode atau cara memainkannya sama seperti congklak dari kayu (congklak dari tanah sama dengan congklak dari kayu).

Bila dilihat dari segi effisiensinya, congklak dari kayu lebih efisien di bandingkan dengan congklak dari tanah, karena mudah di pindahkan ke sembarang tempat, bisa di dalam rumah maupun diluar rumah.

7. Iringan Permainan.

Permainan Congklak tidak membutuhkan iringan apapun baik itu berupa musik, gamelan atau sorak-sorai dari penontonnya. Sebab dalam permainan ini dituntut adanya keseriusan, ketekunan, dan konsentrasi dari pemainnya untuk saling mengadu strategi.

Jadi untuk jenis permainan ini sama sekali tidak ada musik yang mengiringinya. Paling-paling terdengar komentar yang dilontarkan oleh beberapa orang yang iseng/ingin mengganggu pemainnya.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

Biasanya pada setiap permainan, sebelum dimulainya permainan itu tentu harus melalui suatu tahap-tahap persiapan lebih dulu. Dalam persiapan ini terkandung adanya suatu pengambilan keputusan itu bisa berupa undian. Tetapi lain halnya dengan permainan Congklak ini, dalam tahap persiapannya, tidak terlihat adanya undian untuk menentukan siapa yang harus jalan duluan. Yang ada hanya suatu perjanjian di antara kedua pemainnya yaitu masing-masing harus berlaku jujur/tidak boleh curang. Tiap pemain mengisi sendiri lubang-lubang miliknya dengan biji-biji congklak secara bersamaan.

b. Aturan permainan.

Untuk kelangsungan permainan ini dan untuk kelancarannya ada aturan-aturan yang mengaturnya, antara lain adalah sebagai berikut: Kedua pemain harus bersikap jujur dalam menjalankan biji-biji congklaknya. Setiap lubang hanya boleh diisi dengan 1 biji saja dan tidak boleh ada lubang yang dilewati begitu saja tanpa diisi. Tiap pemain harus memasukkan 1 biji congklak ke dalam lubang yang ada di tengah-tengah (Gedongnya = rumahnya), pokoknya tiap satu putaran harus memasukan satu biji ke dalamnya. Bagi seorang pemain yang biji terakhirnya jatuh pada lubang yang kosong baik di daerahnya sendiri maupun di daerah lawannya harus berhenti karena dianggap sudah mati, ia harus menunggu sampai sang lawan juga mati, baru orang tersebut boleh jalan lagi. Kalau dalam tahap terakhir seorang pemain berhasil mengumpulkan biji-biji congklak yang cukup banyak dan berhasil menang jalan maka orang tersebut dalam babak berikutnya harus



Suasana jalannya permainan, masing-masing pemain saling mengamati permainan untuk mengatur strategi.

jalan duluan sedangkan lawannya harus diam menunggu sampai orang tersebut mati. Permainan ini diakhiri dengan habisnya biji-biji congklak milik seorang pemain.

c. Tahap-tahap permainan.

Yang pertama-tama harus dilakukan adalah mengisi lubang-lubang congklak dengan biji-biji yang telah disediakan, isi tiap lubangnya tergantung dari banyaknya anak lubang congklak. Kalau lubangnya ada 7 maka jumlah biji congklak yang ada pada tiap lubang tersebut juga berjumlah 7. Setelah semua itu selesai maka mulailah permainan itu dilakukan. Masing-masing pemain mulai menjalankan biji-biji congklak dari lubang miliknya, keduanya berjalan bersama-sama dalam babak pertama ini. Biji yang dijalankan pertama kali adalah biji yang terletak pada bagian lubang yang paling belakang, yaitu dari kanan kekiri sesuai dengan arah jarum jam, supaya biji terakhir yang ada ditangan akan jatuh di lubang induknya/rumahnya/pungguh. Langkah berikutnya terserah pada pemain itu masing-masing, dari lubang mana yang akan dijalkannya, ada yang mulai dengan lubang yang paling depan ada juga yang mulai dengan lubang yang terletak di tengah-tengah (biasanya mereka sudah punya perhitungan strageti dan sudah hafal). Biji-biji itu dijalankan mengikuti putaran lubang yang ada, dimana tiap lubang harus diisi dengan 1 biji termasuk mengisi lubang rumahnya (gedongnya).

Kalau biji yang terakhir ada di tengah dan jatuh di daerah lawan maka biji-biji yang ada pada lubang tersebut akan dijalankan oleh pemain tersebut, biji itu juga akan dibagi ke setiap lubang yang dilewati termasuk mengisi lubang rumahnya sendiri. Pokoknya di mana biji terakhir yang ada di tengah jatuh di suatu lubang maka di situlah biji-biji itu harus diambil dan dibagi-bagi ke setiap lubang.

Kalau biji yang sedang dijalankan tidak berhenti pada lubang yang kosong berarti pemain itu akan jalan terus, tapi kalau biji yang sedang dijalkannya jatuh pada lubang yang kosong di daerah lawan berarti pemain tersebut harus berhenti (disebutkannya mati) dan menunggu sampai lawannya mati juga.

Lain halnya kalau biji terakhir di tengah jatuh di daerahnya sendiri dan secara kebetulan lubang yang ada di depannya (lubang milik lawannya) penuh dengan biji-biji congklak berarti pemain tersebut disebutnya nembak, karena biji yang ada di daerah lawan

tersebut akan menjadi miliknya dan dimasukkan ke Gedongnya. Sesudah nembak pemain tersebut berhenti (mati).

Pemain akan menjalankan terus biji-bijinya sebelum biji-biji itu habis.

Pada tahap terakhir, dimana biji-biji yang tersisa pada lubang congklak tinggal sedikit, mungkin tinggal 1 lubang yang berisi 2 atau 3 biji berarti pemain sudah harus berhati-hati dan memperhitungkan dengan cermat biji mana yang akan dijalkannya. Karena pada tahap terakhir inilah yang akan menentukan seorang pemain itu menang atau kalah.

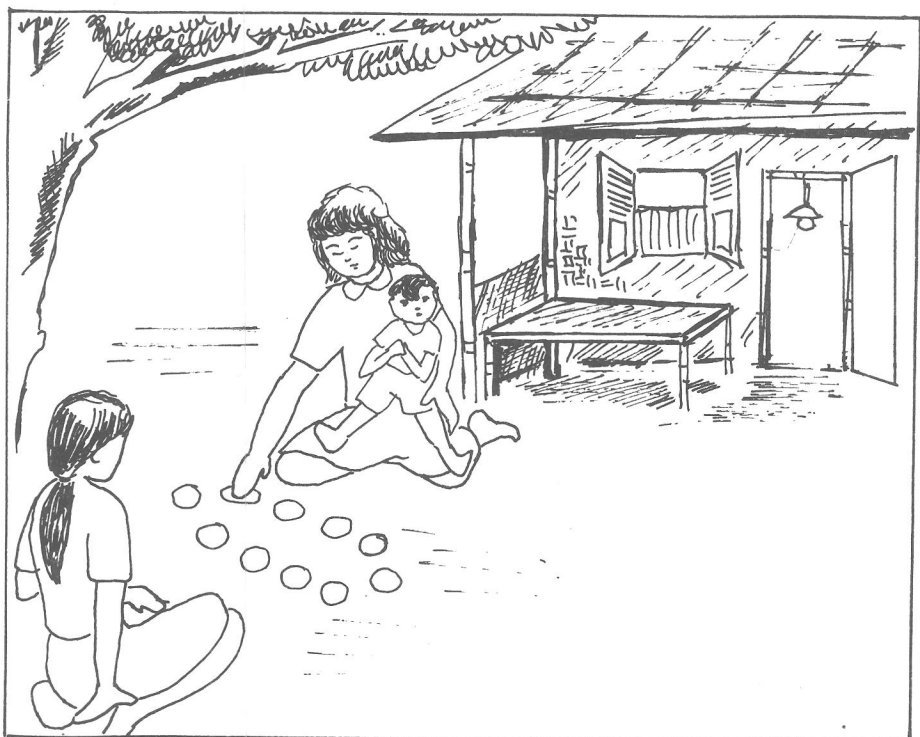
Kalau dalam tahap terakhir seorang pemain kalah jalan berarti untuk permainan berikutnya (babak berikut) orang tersebut tidak boleh jalan sama-sama lagi, tapi ia harus menunggu sampai lawannya yang menang jalan tersebut mati, baru ia boleh jalan.

Bagi seorang pemain yang akan menjalankan biji-biji congklaknya pada babak berikutnya ia tidak akan mengisi lubang-lubang milik lawan yang kosong yaitu lubang-lubang yang tidak diisi oleh pemiliknya karena biji-biji yang dikumpulkannya tidak mencukupi jumlah yang ditentukan, karena pada babak pertama ia tidak dapat mengumpulkan biji yang sebanyak-banyaknya yang bisa mencukupi/mengisi seluruh lubang miliknya bahkan kalau mungkin lebih.

Seandainya dalam babak berikut pemain tersebut tetap tidak bisa mengumpulkan biji congklak sebanyak-banyaknya untuk mengisi lubang-lubang miliknya misalnya ia hanya mampu mengumpulkan untuk 2 lubang atau 1 lubang saja berarti orang tersebut sudah bisa dianggap kalah. Sebab pada akhirnya nanti pemain tersebut sama sekali tidak bisa mencukupi lubangnya karena bijinya akan habis, hal ini tentunya berkat kepandaian dari lawannya untuk menghabiskan biji milik lawannya tersebut.

d. Konsekwensi kalah-menang.

Meskipun permainan ini diperankan oleh 1 lawan 1 tetapi bagi yang kalah dalam akhir permainan, tidak akan dituntut untuk melakukan suatu hukuman yang berat/menyimpang dari sopan santuan pergaulan. Sebagai konsekwensi dari yang kalah adalah pemain tersebut harus digantikan oleh yang lain yang akan melawan yang menang. Dalam permainan ini tidak ada suatu hukuman yang harus dijatuhkan terhadap seorang pemain, sebab



Pada congklak yang alatnya dari pecahan genteng sebagai bijinya dan tanah datar sebagai tempatnya, biasanya dimainkan di luar rumah (halaman, sambil memomong adiknya.

Pada congklak yang bijinya dari rumah keong dan alatnya berbentuk perahu, dapat dimainkan dimana saja bisa di dalam rumah. Tergantung dari si pemain itu sendiri.

permainan ini hanya bersifat sebagai pengisi waktu senggang dan santai.

9. Peranannya Masa Kini.

Permainan congklak pada masa kini khususnya untuk daerah-daerah yang berada dipinggiran kota masih tampak lebih menonjol peranannya jika dibandingkan dengan daerah perkotaan. Dimana orang-orang di daerah pinggiran tersebut masih mendukung permainan tersebut. Meskipun peralatan dari permainan tersebut sekarang sudah berbeda.

Pada masa kini congklak khususnya untuk daerah perkotaan peranannya sudah mulai surut, kebanyakan hanya bersifat sebagai hiasan saja. Mungkin karena permainan ini sudah mulai terdesak oleh permainan baru yang dibawa oleh para pendatang.

10. Tanggapan Masyarakat.

Banyak orang beranggapan bahwa sebenarnya permainan ini adalah permainan yang sangat baik dan relatif lebih murah jika dibandingkan dengan permainan yang baru yang hanya bisa diperoleh di pusat-pusat pertokoan. Permainan ini dianggap sebagai permainan yang sangat baik karena permainan ini bisa dilakukan dirumah saja dan tidak mengundang bahaya. Sehingga anak-anak perempuan mereka tidak perlu pergi jauh dari rumah mencari tempat bermain yang berarti pula tidak menyusahkan orang tua dalam tugas mengawasi anak-anaknya.

19. UCING-UCINGAN

1. Nama Permainan.

Didaerah Ciracas terdapat permainan Ucing-Ucingan.

Ucing di sini berasal dari kata Kucing. Karena permainan ini menggambarkan seekor kucing yang selalu bermusuhan dengan lawannya yaitu seekor anjing. Dimana anjing dengan segala kepandaian otak dan ketangkasannya selalu berusaha untuk menerkam kucing tersebut.

Dalam permainan ini kucing selalu mendapat perlindungan yaitu berupa penjagaan yang cukup kuat dalam ruangan. Ruangan tersebut dibatasi dengan pagar tangan-tangan pemainnya yang selalu berpegangan satu dengan yang lainnya. Biasanya permainan Ucing-Ucingan dilakukan pada waktu terang bulan. Waktu itu merupakan malam panjang yang mengasikkan. Malam itu merupakan malam yang indah bagi muda-mudi untuk bertemu dan saling bermain.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Ucing-Ucingan pada masa lalu dimainkan pada malam hari khususnya waktu terang bulan tiba. Menurut informan pada masa kecilnya, sebagian besar penduduk belum mempunyai "lampu blander" (lampu tempel) sebagai alat penerangan baik didalam rumah maupun diluar rumah (tanah lapang) di malam hari. Kalaupun ada yang memiliki lampu tersebut pasti mereka sudah tergolong orang yang kaya. Terang bulan merupakan saat yang paling baik untuk membina hubungan antar tetangga dan merupakan saat bahagia bagi anak-anak dan orang dewasa. Ada anggapan penduduk Ciracas bahwa saat terang bulan adalah saat keluar rumah untuk bermain sepuasnya sampai jauh malam menurut istilahnya sudah ada celengan.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Jenis permainan Ucing-Ucingan pada dasarnya dapat dimainkan oleh semua kalangan masyarakat, tanpa memandang kelompok kelas sosial tertentu/apapun. Hanya saja permainan ini lebih dikhususkan

untuk anak-anak yang berusia 9 tahun keatas. Meskipun demikian baik laki-laki maupun perempuan bermain secara bersama-sama. Sesungguhnya ada juga orang yang sudah kawin (dalam usia muda) masih mengikuti permainan ini dan sama sekali tidak ada larangan khusus bagi orang-orang yang sudah kawin tersebut. Tapi biasanya mereka akan tau diri dan malu. Tetapi jika yang bermain adalah anak-anak yang berusia dibawah 9 tahun dianggap kurang kuat dan kurang seru. Karena permainan ini ditujukan untuk anak-anak tanggung yang maksudnya untuk bersenang-senang dan sedapat mungkin menarik perhatian penonton. Jadi meskipun seluruh kalangan masyarakat merasa memiliki permainan tersebut, sebenarnya terbatas pada pendukung pasif. Sedangkan pendukung aktifnya – pemainnya lebih dibatasi.

4. Latar Belakang Sejarah.

Latar belakang sejarah perkembangan permainan Ucing-Ucingan sama sekali tidak diketahui oleh informan. Pada masa kecilnya permainan ini sudah ada dan sering dimainkan bersama-sama dengan teman-temannya baik laki-laki maupun perempuan. Sampai sekarang ucing-ucingan masih dimainkan khususnya anak-anak sekolah dasar. Menurut keterangan yang diberikan, biasanya para pendukung permainan ini tidak mempersoalkan dari mana asalnya permainan tersebut. Katanya sejak zaman orang tua mereka permainan ini sudah ada.

5. Peserta/Pemain-pemainnya.

a. Jumlah.

Jumlah pemain tergantung dari banyaknya peminat. Makin banyak peminat makin seru dan ramai permainan itu. Menurut informasi yang diberikan minimum jumlah pemain yang membentuk lingkaran 10 orang ditambah 1 orang yang berperan sebagai kucing, 1 orang sebagai anjing serta 1 orang sebagai Komando (wasit).

b. Usia.

Usia pemain tidak ditentukan tetapi biasanya permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak yang berusia sekitar 9 tahun keatas.

c. Jenis kelamin.

Dalam permainan ini laki-laki dan perempuan bermain bersama-sama. "Kucing" harus diperankan oleh pemain perempuan

UCING – UCINGAN



Suasana permainan Ucing-Ucingan, dimana sang anjing sedang berusaha mengejar sang kucing dengan menerobos pagar lingkaran.



sedangkan "anjing" diperankan oleh laki-laki. Hal itu disebabkan karena menurut anggapan mereka perempuan itu lemah tapi lincah maka dilambangkan sebagai kucing sedangkan laki-laki itu kuat dan gesit maka dilambangkan sebagai anjing.

d. Kelompok sosial.

Pendukung dalam permainan ini adalah dari semua golongan baik golongan kaya — menengah — maupun golongan miskin. Mereka dapat bergabung bersama guna mencari kesenangan disaat terang bulan. Sehingga tidak ada perbedaan peranan yang harus dipegang oleh golongan-golongan tersebut. Misalnya: si kaya harus jadi kucing atau si miskin harus jadi anjing dan si-menengah harus jadi pagar lingkaran. Yang menjadi pedoman pokok mereka adalah main bersama untuk menghabiskan waktu disaat terang bulan.

6. Peralatan/Perlengkapan.

Peralatan permainan tidak dibutuhkan dalam permainan Ucing-ucingan. Mereka membutuhkan sebidang tanah yang cukup luas yang dapat digunakan untuk tempat berkumpul dan bermain dalam jumlah yang banyak. Juga dibutuhkan ketangkasan dan kelincahan dari para pemainnya khususnya yang berperan sebagai kucing dan anjing. Untuk yang berperan sebagai pagar lingkaran dibutuhkan kekuatan genggam tangan satu dengan lainnya agar tidak mudah lepas sehingga anjing tidak mudah masuk atau keluar lingkaran untuk menangkap kucing.

7. Iringan Permainan.

Iringan musik tidak dibutuhkan dalam permainan ucing-ucingan. Sepanjang berlangsungnya permainan yang kedengaran hanya sorak-sorai dan teriakan para pemain khususnya dan penonton bila ada.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

Sebelum permainan dimulai ditentukan terlebih dahulu siapa yang jadi "kucing", anjing, dan pagar tangan yaitu dengan cara mengadakan undian. Caranya sebagai berikut:

Seorang komando (wasit) merentangkan telapak tangan kanannya beserta dengan jarinya, peserta lainnya menaruh jari telunjuk diatas telapak tangan komando tersebut dengan iringan pantun suara pemain yang berbunyi:

Wer ... Wer ... tak.

Ting lipit tulang bawang.

Siapa kejeprit masuk lobang.

Pada saat menyuarakan pantun ini setiap pemain berusaha untuk menarik telunjuk mereka agar tidak kejeprit, bila kejeprit (tertangkap telunjuknya oleh komando berarti orang tersebut akan memerankan salah satu dari kucing atau anjing. Bila yang tertangkap telunjuknya anak perempuan maka ia jadi kucing dan bila laki-laki ia jadi anjing. Bila yang tertangkap 2 atau 3 telunjuk jari pemain maka undian dimulai lagi sampai yang tertangkap hanya 1 jadi telunjuk saja.

b. Aturan permainan.

Yang berperan sebagai "kucing" berada di luar pagar lingkaran tetapi dalam penjagaan yang ketat. Yang berperan sebagai "anjing" harus berada di dalam ruang lingkaran. Sedangkan bagi teman-teman lainnya yang berperan sebagai pagar lingkaran harus merentangkan kedua belah tangan baik tangan kiri maupun tangan kanan harus memegang pertengahan lengan bawah tetangganya/sebelahnya. Begitu juga tetangga sebelahnya harus memegang pertengahan lengan bawah tetangganya tersebut dan tetangganya yang lain. Hal ini dilakukan agar pegangan tidak mudah lepas. Pegangan-pegangan erat ini akhirnya membentuk sebuah lingkaran yang selang-seling (laki-laki — perempuan — laki-laki — perempuan) yang saling berpegangan erat. Tugas dari pagar tangan (lingkaran) itu sudah berjalan dan anjing berhasil menerkam kucing maka salah satu peran tersebut harus diganti, kucingnya saja atau anjingnya atau kedua-duanya yang diganti. Tapi kalau sampai beberapa waktu lamanya anjing tidak juga berhasil menerkam kucing keduanya akan diganti oleh orang lain. Penggantinya ini berasal dari orang-orang yang membentuk pagar lingkaran. Demikian seterusnya sampai mereka merasa lelah.

c. Tahap-tahap permainan.

Setelah penentuan siapa yang akan memerankan sebagai kucing dan siapa yang akan menjadi anjing selesai dan pembentukan pagar-pagar lingkaran selesai dimana posisi anjing berada di dalam lingkaran



(a). Gambar saat para pemain melakukan wer... wer... tak.



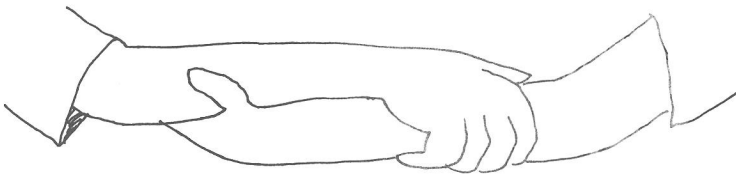
(b). Gambar posisi salah satu pemain yang tertangkap jari telunjuknya.

dan kucing berada diluar lingkaran berarti permainan telah siap dilakukan. Kalau komando sudah mengatakan Yak... maka mulailah sang "anjing" berusaha keras untuk menerobos pagar-pagar tangan (lingkaran) yang kuat yang melindungi "kucing". Kucing yang akan diterkam ini harus berusaha menghindar dan harus selalu waspada serta memperhatikan kema arah anjing bergerak. Kemungkinan anjing berlari dari satu tempat ke tempat lain di dalam lingkaran itu mencari daerah pertahanan yang lemah, sementara itu orang-orang yang berperan sebagai pagar lingkaran selalu waspada dan siap dengan penjagaannya. Anjing terus berusaha untuk menerobos keluar diantara 2 orang yang berpegangan tetapi orang-orang terutama kedua orang yang bersangkutan menutup jalan dengan berjongkok sambil terus mengeratkan pegangan lengan bawah tangan dari tetangganya. Dengan sendirinya yang lain akan mengikuti gerakan tersebut. Kemudian anjing beranjak pergi meninggalkan tempat tersebut untuk mencari tempat yang lain cepat-cepat semua orang berdiri/bangun dari jongkoknya tetapi masih tetap saling berpegangan tangan demikian seterusnya jongkok — bangun — jongkok — bangun, mengikuti anjing. Sementara itu kucing di luar terus mengawasi dan waspada terhadap anjing serta siap-siap untuk menghindar. Posisi antara kucing dan anjing tidak berhadapan atau bertatapan secara langsung dalam jarak yang dekat tetapi kucing itu selalu berusaha menghindar yaitu dengan lari menjauhi anjing mencari posisi yang berlawanan. Anjing terus berusaha menerobos keluar lingkaran dengan berlari kesana kemari sambil berusaha melepaskan pegangan tangan dari pagar-pagar lingkaran. Kalau usaha ini berhasil dan anjing dapat keluar lingkaran maka sampai di luar lingkaran anjing tersebut lari mengejar kucing untuk menerkamnya (memegang) tapi kucing juga pandai dan lincah ia juga akan lari masuk ke dalam lingkaran tanpa harus mencari-cari dengan susah payah tempat yang senggang. Tapi pagar-pagar lingkaran malah berusaha memberi jalan pada kucing untuk kemudian menutup kembali dan melindungi kucing tersebut. Gerakan-gerakan itu terus menerus dilakukan dan biasanya karena gerakan anjing yang kuat, cepat dan tangkas maka lingkaran sering tidak bisa lagi menahan terobosan dari anjing tersebut sehingga kucing berhasil diterkam. Kalau kucing sudah berhasil diterkam (ditangkap) oleh anjing,

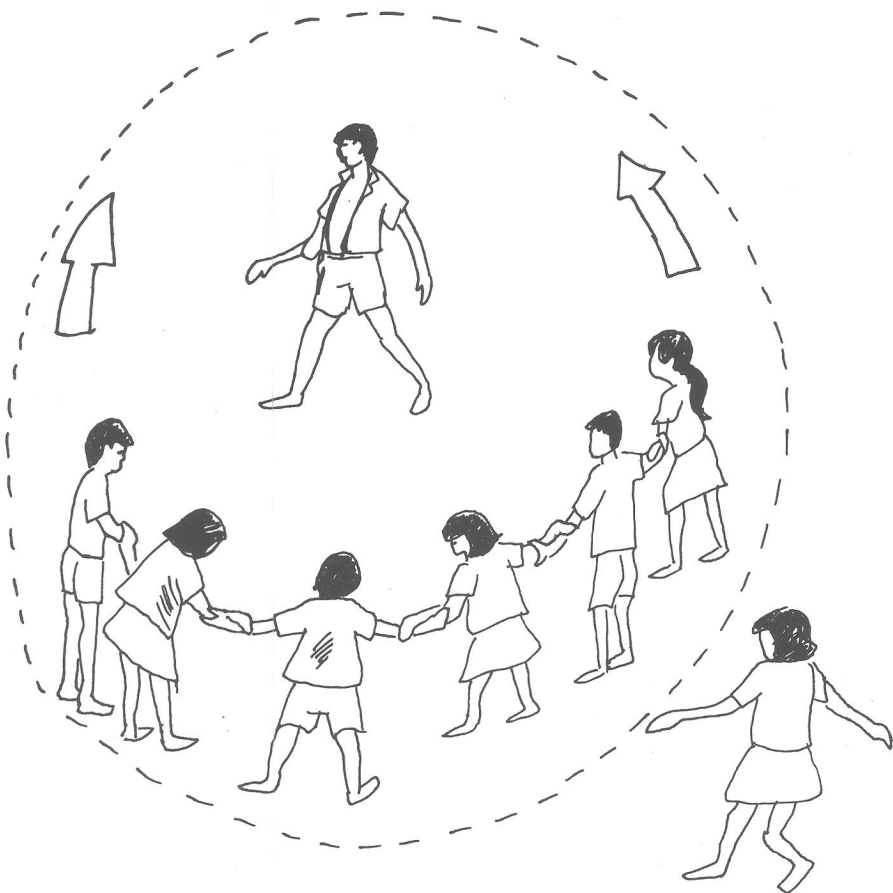
maka peranan kucing akan diganti oleh yang lain. Siapa saja yang mau, boleh memerankannya. Begitu juga dengan peranan anjing. Pada pokoknya semua pendukung aktif dari permainan Ucing-ucingan ini bisa/boleh memerankan "anjing" dan "kucing" nya.

9. Peranannya Masa Kini Dan Tanggapan Masyarakat.

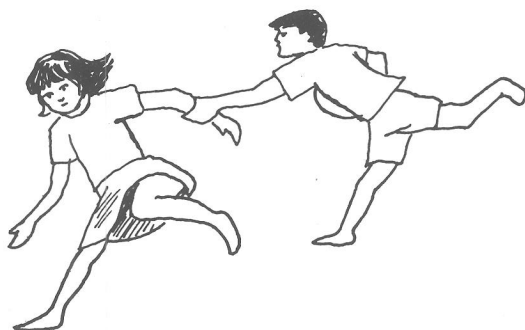
Dibandingkan dengan tahun-tahun yang lalu, permainan ini sekarang mengalami kemunduran. Hal ini mungkin disebabkan karena tanah lapang yang luas sudah sangat jarang; di sana-sini sudah penuh/padat dengan bangunan-bangunan baik itu berupa rumah tinggal atau pabrik-pabrik. Dan permainan "Ucing-Ucingan" ini pada masa kini tidak hanya dilakukan waktu terang bulan saja tetapi juga disiang hari atau kapan saja waktu senggang mereka. Meskipun permainan ini sekarang mengalami kemunduran tapi masih ada juga yang melakukannya, yaitu anak-anak sekolah dasar didaerah pinggiran. Tanggapan masyarakat terhadap permainan masa lalu, umumnya mereka mengatakan bahwa permainan masa lalu itu lebih baik misalnya permainan ucing-ucingan ini. Karena tidak memerlukan banyak biaya dalam arti harus mengeluarkan sejumlah uang. Permainan ini baik karena menggerakkan hampir seluruh anggota badan serta dapat melibatkan banyak orang.



(c). Gambar posisi memegang pertengahan lengan bawah berfungsi sebagai pagar.



(d). Gambar bentuk lingkaran peserta dengan Kucing dan Anjing.



(e). "Kucing" yang tertangkap "Anjing".

20. BELALANG

1. Nama Permainan.

Permainan ini pernah dikenal di daerah Ciracas, Pasar Rebo, Jakarta Timur. Informan tidak tahu secara pasti dari mana asal mula permainan ini.

Permainan ini dinamakan "Belalang" karena unsur-unsur peralatannya terbuat dari bambu (jenis bambu hitam), lalu dimainkan diasosiasikan dengan seekor "belalang" terbang.

2. Hubungan Permainan Dengan Peristiwa Lain.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki disiang hari, dalam mengisi waktu luang seusai membantu orang tua.

Penyelenggaraan permainan ini tidak terikat oleh peristiwa-peristiwa sosial tertentu, biasanya muncul secara spontan dan kemudian tersebar ke kampung-kampung lain.

Pada waktu sekarang ini sudah jarang anak-anak terlihat bermain Belalang, kecuali pernah diselenggarakan pada waktu hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia di daerah ini.

3. Latar Belakang Sosial Budaya.

Pendukung permainan ini adalah anak laki-laki khususnya dan masyarakat daerah Pasar Rebo umumnya. Mereka adalah masyarakat petani yang hidupnya tergantung dari pengolahan tanah dan hasilnya dijual ke pasar untuk kebutuhan hidup sehari-hari. Tetapi ada juga penduduk yang pekerjaannya diluar tani, biasanya sebagai buruh pabrik atau karyawan pemerintah.

Dahulu masih banyak penduduk Pasar Rebo yang memiliki tanah luas untuk lahan pertanian tapi sekarang ini halaman untuk bermain saja sangat sulit. Sehingga anak-anak banyak yang bermain di pinggir-pinggir jalan raya, dan ini membahayakan lalu lintas umum.

Dalam permainan Belalang tidak ada batasan status sosial, mereka dapat bermain dari berbagai golongan/lingkungan sosial apapun.

4. Latar Belakang Sejarah.

Dahulu, sewaktu informan masih kecil banyak tumbuh pohon-pohon bambu, sebagai alat untuk bermain belalang. Informan ketika itu berumur 6 – 8 tahun sering diajak oleh kakaknya dan teman-temannya mencari bambu sebagai alat tersebut. Setelah itu ia berusaha meniru dan mengumpulkan teman-teman sebayanya untuk mencoba bermain.

Mengenai sejarah perkembangannya, informan kurang mengetahuinya, karena sejak ia kecil permainan tersebut sudah berkembang, kemudian tahun 50-an mulai surut dan sekitar tahun 60-an permainan ini sudah jarang dimainkan lagi.

Sekarang ini ada usaha dari informan sendiri untuk mengenalkan kembali permainan belalang kepada anak-anak, malahan dari masyarakat setempat dan pimpinan lurahnya mendukung usaha tersebut untuk diperagakan tiap ada perayaan hari besar.

5. Peserta/Pemain-pemainnya.

a. Jumlah.

Jumlah peserta dalam permainan ini 3 sampai 5 orang. Bisa juga lebih sebab tidak ada ketentuan batas maksimal. Tetapi umumnya jumlah peserta minimal 2 orang dan maksimal 5 orang.

b. Usia.

Usia anak-anak yang bermain sekitar 8 – 15 tahun. Kadang-kadang orang dewasa bisa ikut bermain tetapi mereka bermain dengan yang sebayanya.

c. Jenis kelamin.

Jenis permainan ini umumnya dimainkan oleh anak laki-laki. Tetapi kadang-kala wanita pun ikut bermain, menurut jenis kelaminnya.

d. Kelompok sosial.

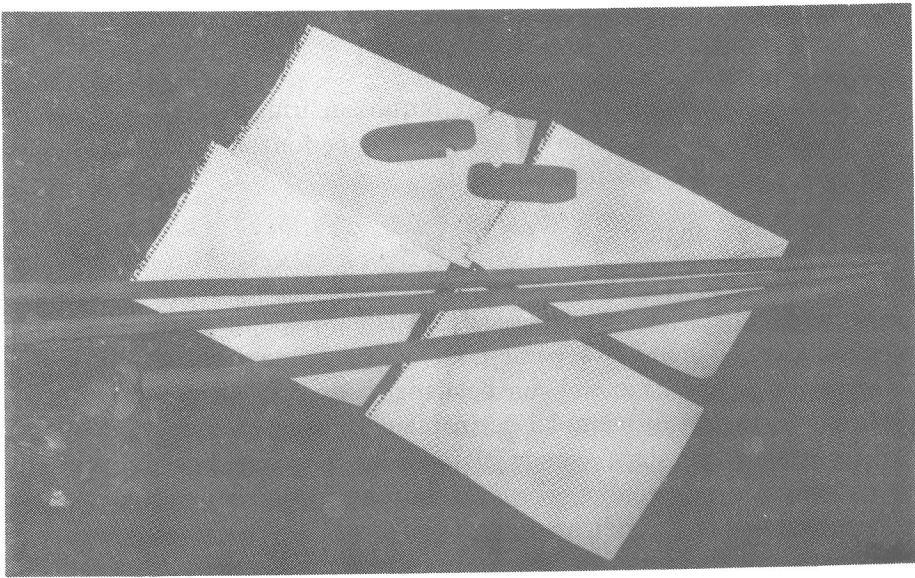
Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak ada batasan sosial tertentu, anak-anak dari berbagai status sosial apapun boleh ikut memainkannya. Hanya batasannya menurut kelompok usia dan jenis kelamin. Sebab permainan ini dalam perlengkapannya sangat sederhana dan penyelenggaraannya tidak membutuhkan persyaratan khusus.

6. Peralatan/Perlengkapan.

BELALANG

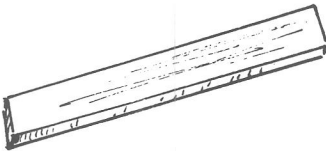
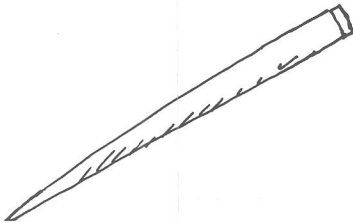
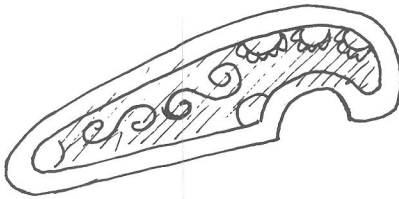


Seorang anak sedang melakukan peragaan permainan "Belalang".



Peralatan permainan Belalang, terdiri dari tongkat pendorong dan pemukul, 2 buah yang kecil disebut "Belalang", sisinya dibuat lekukan mirip kepala binatang belalang.

Peralatan permainan ini terbuat dari bambu hitam, yang terdiri dari 3 bagian:



- Alat pertama, disebut "Belalang". Bentuknya bulat panjang dengan ukuran 6 – 8 cm, tebal-tipisnya 0,20 Cm. Bagian kepala Belalang, sisinya dibuat lekukan (di coak) kira-kira 5 mm. Biasanya alat ini diberi hiasan dan pewarna supaya lebih bagus.

- Alat kedua, disebut tongkat pendorong belalang dari bambu panjangnya 60 Cm, lebar 2 Cm. Dibagian ujungnya, dibuat pas dengan lekukan/coakan kepala belalang.

- Alat ketiga, bambu sebagai alat pemukul tongkat pendorong. Panjangnya 40 Cm, dan tebal diameter 5 Cm.

7. Iringan Permainan.

Untuk permainan ini tidak membutuhkan iringan dan alat musik sebagai pendukungnya. Hanya sorak-sorai penonton yang memberi suasa pada waktu penyelenggaraannya.

8. Jalannya Permainan.

a. Persiapan.

Arena tempat bermain biasanya halaman/lapangan yang cukup luas. Mereka membawa peralatannya masing-masing. Setelah dibuat lobang tempat meletakkan belalang yang akan di pukul, mereka bersiap-siap untuk memulai permainan. Dalam permainan ini tidak ada ketentuan siapa yang jalan terlebih dulu, juga tidak ada batasan waktu. Mereka, berusaha untuk berlomba dengan memukul belalangnya sejauh mungkin (kira-kira 50 – 100 m).

b. Aturan permainan.

Setiap peserta hanya berhak memukul belalangnya satu kali saja dalam satu ronde. Setiap anak boleh membawa belalang lebih dari satu sebagai cadangan. Pemain yang dinyatakan menang, apa bila belalang yang di pukulnya terbang lebih jauh dari peserta lainnya. Dan sebaliknya dinyatakan kalah kalau belalangnya yang di pukulnya paling dekat dengan lobang tempat dimana mereka memukul.

c. Tahap-tahap permainan.

Belalang (alat pertama) diletakkan diatas lobang tempat memukul, kira-kira dalamnya 3 – 4 Cm dan lebarnya 3 Cm. Kemudian alat kedua, yaitu tongkat pendorong di pegang tangan kiri lalu di letakkan tegak lurus dimana bagian ujungnya yang agak runcing ditempelkan pada lekukan/coakan kepala belakang. Dengan alat ketiga, yaitu pemukulnya yang di pegang oleh tangan kanan, siap-siap memukulkan ke bagian bawah tongkat pendorong dalam posisi membungkuk/ jongkok. Setelah di pukul, alat pertama tadi akan terbang jauh seperti binatang Belalang terbang.

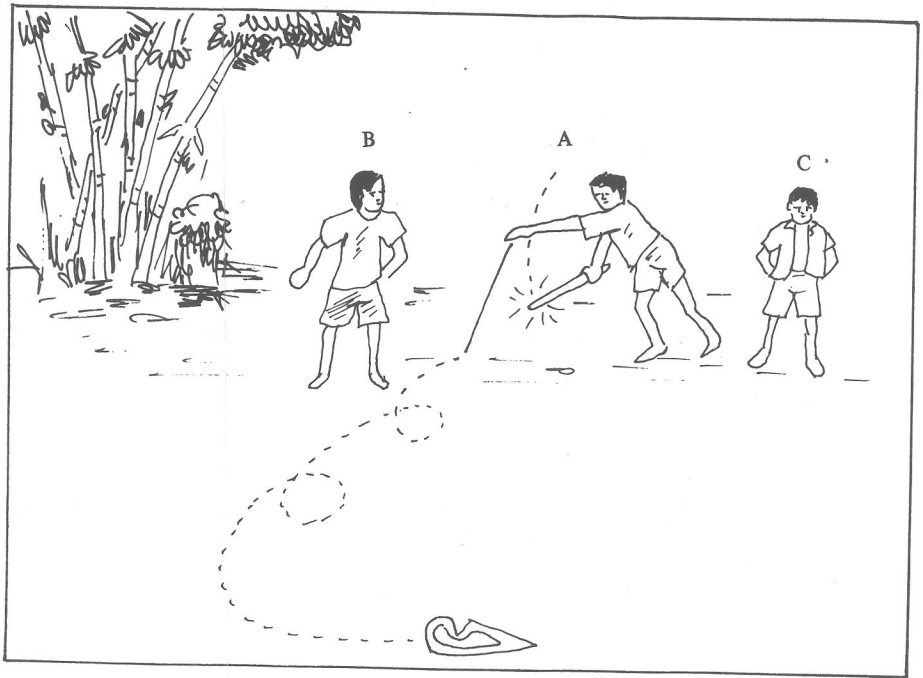
Tahap pertama, pemain A melakukan pukulan dengan posisi membungkuk atau jongkok, itu tergantung dari kebiasaannya. Dalam pukulan ronde pertama, pemain A hanya berhasil jaraknya sejauh 60 meter. Kemudian dilanjutkan oleh pemain berikutnya yaitu pemain B.

Tahap kedua ini, pemain B melakukan pukulan dengan jarak sejauh 90 meter.

Tahap ketiga atau terakhir, pemain C harus dapat melewati jarak pukulan A dan B. Jika seandainya pemain C ini, hanya berhasil mencapai jarak sejauh 50 meter. Maka C ini, dianggap yang kalah dan harus menanggung resiko, berupa hukuman untuk "mengesih" (berlari dengan tahan napas dengan menyuarakan suara Sih) dari pemain A dan B. Demikian dan selanjutnya, sampai mereka bosan bermain.

d. Konsekwensi kalah-menang.

Pemain yang kalah, yaitu apabila jarak pukulan dari alat belalang tadi jaraknya lebih dekat dengan lobang tersebut. Sedangkan bagi pemenangnya, apabila pukulan tersebut jaraknya lebih jauh dari lobang tersebut. Hukumannya bagi pemain yang kalah, di haruskan melakukan "ngesih" (mengesih), yaitu mengucapkan suara "sih" tanpa menarik napas dari jatuhnya belalang milik sendiri



sambil ditutup matanya dengan sapu tangan. Kemudian ia memasukkan alat belalang tersebut kedalam lobang. Seandainya dalam "mengesih" ia gagal, maka harus mengulangi kembali sampai berhasil.

9. Peranannya Masa Kini.

Permainan ini untuk masa sekarang sudah tidak lagi dimainkan oleh anak-anak desa Ciracas. Banyak hal yang menyebabkan mengapa jenis permainan ini sudah tidak banyak penggemarnya lagi:

Pertama:

Karena adanya pemekaran kota, sehingga banyak tanah-tanah kosong yang dimanfaatkan untuk bangunan-bangunan perumahan. Pada hal tanah-tanah kosong tersebut adalah tempat untuk memainkan jenis permainan ini.

Kedua:

Karena adanya pemekaran kota, tentu saja jenis pohon bambu semakin menghilang. Sedangkan bambu adalah bahan untuk membuat alat jenis permainan Belalang ini.



Salah seorang pemain yang mendapatkan hukuman, sedang melakukan "ngesih". Yaitu, mengucapkan suara "sih" tanpa menarik nafas, sambil memegang untuk memasukkan alat belalang ke arah di mana lobang tersebut berada dan dengan matanya tertutup.

10. Tanggapan Masyarakat.

Jenis permainan ini merupakan permainan anak-anak, dimana tidak ada suatu bagian dari unsur permainan ini yang dianggap merusak atau dapat mempengaruhi setiap perilaku dari pemainnya. Bahkan si anak akan menjadi lebih kreatif dan terampil, karena peralatan permainan ini dibuat sendiri dengan diberi hiasan sedemikian rupa supaya menyerupai binatang belalang.

Oleh karena jenis permainan ini oleh masyarakat dianggap tidak mempengaruhi perilaku pemainnya, maka permainan ini tidak pernah dilarang untuk dimainkan. Bahkan seandainya ada anak-anak yang sedang memainkan permainan ini, banyak juga orang-orang tua yang menyaksikan bahkan mendukung salah satu anak yang dijagoinya dengan sorak-sorainya.

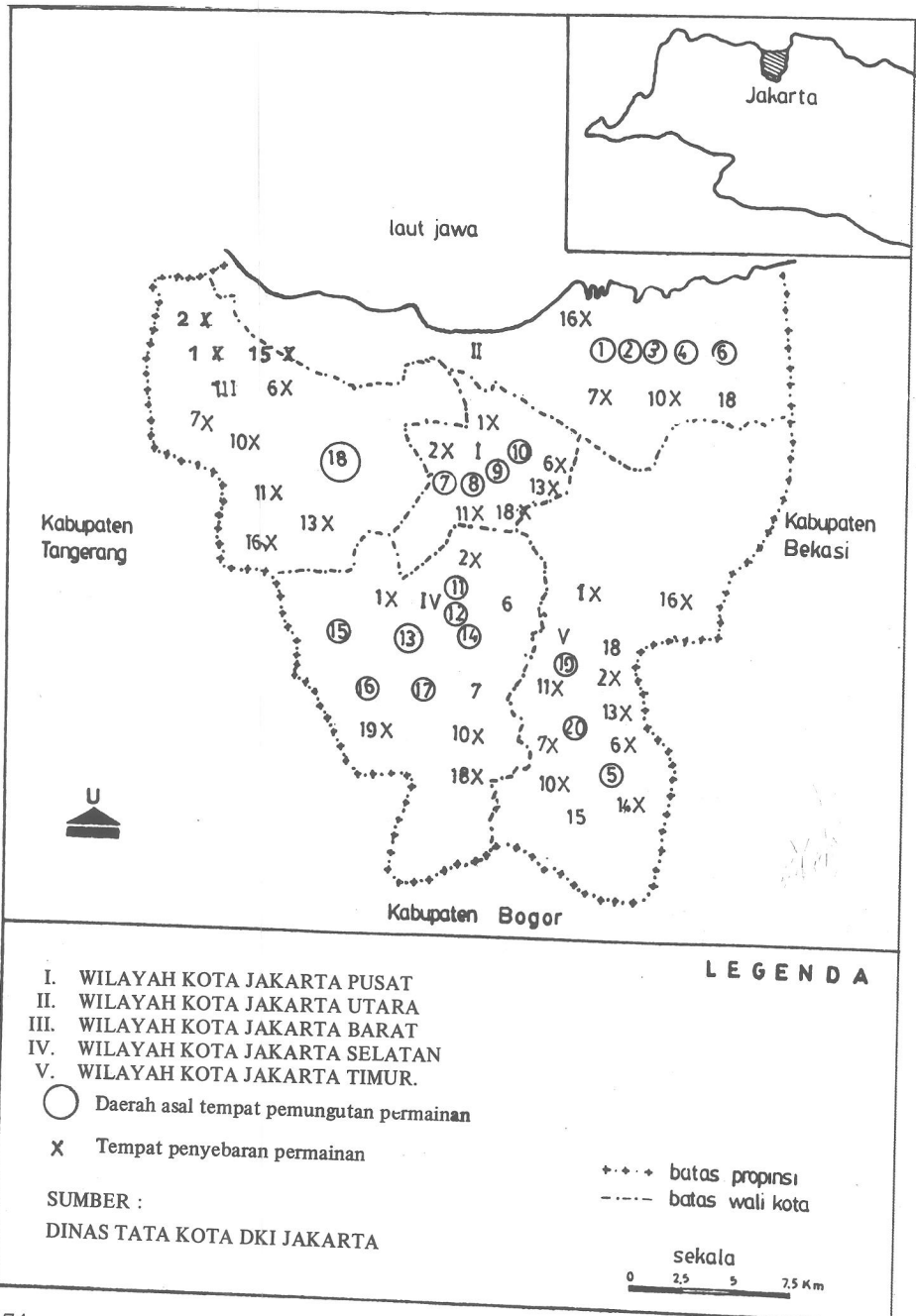
Lampiran : 1

**DAFTAR PERMAINAN DKI. JAKARTA YANG
SUDAH DIINVENTARISASI**

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1. Anggar | 21. Landar-Lundur |
| 2. Adu Kelapa | 22. Main-Kalengan |
| 3. Balap Karung | 23. Merak-Merakan |
| 4. Bengkat | 24. Meriem-Sundut |
| 5. Benteng | 25. Monyet-Monyetan |
| 6. Buyung | 26. Ontek |
| 7. Cam | 27. Palogan-Gundu |
| 8. Coko | 28. Petak Nyamuk |
| 9. Damdas | 29. Pisang-Pisangan |
| 10. Dampu | 30. Pletokan |
| 11. Dodidio | 31. Sala-Buntut |
| 12. Gala | 32. Si |
| 13. Gali Ubi | 33. Silem-Sileman |
| 14. Gelindingan | 34. Sutil |
| 15. Gundu Berek | 35. Sepak Babi |
| 16. Gundu Lobang | 36. Tangkreb |
| 17. Koba Tiup | 37. Taplak-Gunung |
| 18. Kodok-Kodokan | 38. Tituk |
| 19. Kukuruyuk-Ayam | 39. Ujungan |
| 20. Kula-Kula-Bang | 40. Wak-Wak-Kung. |

LAMPIRAN : 2

PETA DAERAH ASAL TEMPAT PEMUNGUTAN PERMAINAN ANAK ANAK DAN PENYEBARANNYA DI WILAYAH DKI JAKARTA



Lampiran: 3

**WILAYAH ASAL PEMUNGUTAN PERMAINAN
ANAK-ANAK DKI JAKARTA**

I. Wilayah Jakarta Pusat:

- 7. Gangsing
- 8. Lari-Gandeng
- 9. Tak-Nyamuk
- 10. Torti

II. Wilayah Jakarta Utara:

- 1. Gundu Kusir
- 4. Gala Jamban
- 3. Perahu Perahuan
- 2. Tamat tamatan
- 6. Ujan angin

III. Wilayah Jakarta Barat:

- 18. Congklak

IV. Wilayah Jakarta Selatan:

- 16. Das
- 17. Gebok
- 11. Jangkungan
- 14. Layangan-Singgang
- 15. Serok Kuali
- 12. Treg-treg-jing
- 13. Tumbuk-tumbuk-Uang

V. Wilayah Jakarta Timur:

- 20. Belalang
- 19. Ucing-ucingan
- 5. Bola Gebok

Lampiran : 4.

DAFTAR INFORMAN

I. Wilayah Jakarta Utara.

1. Nama : Mamad .
Tempat/Tgl. lahir : Marunda Pulo, 1934.
Pekerjaan : Nelayan.
Agama : Islam.
Pendidikan : Tidak bersekolah.
Bahasa yang dikuasai : Melayu Betawi.
Alamat sekarang : Kampung Marunda Pulo , Rt. 004/Rw.01,
Kelurahan Marunda, Cilincing, Jakarta
Utara.
Nama permainan : a. Gundu Kusir.
b. Gala Jamban.
c. Gala Ider.
2. Nama : Sarbini.
Tempat/Tgl. lahir : Marunda Pulo, 1936
Pekerjaan : Nelayan.
Agama : Islam.
Pendidikan : Tidak bersekolah
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.
Alamat sekarang : Kampung Marunda Pulo, Rt. 004/Rw.01,
Kelurahan Marunda, Cilincing,
Jakarta Utara.
Nama permainan : Tamat-tamatan.
3. Nama : Yahya.
Tempat/tgl. lahir : Marunda Pulo, 1936.
Pekerjaan : Nelayan
Agama : Islam.
Pendidikan : Madrasah.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.
Alamat sekarang : Kampung Marunda Pulo, Rt. 004/Rw. 01,
Kelurahan Marunda, Cilincing,
Jakarta Utara.
Nama permainan : Ujan-angin.

4. Nama : Mat Soleh
 Tempat/tgl. lahir : Marunda Pulo, 1936
 Pekerjaan : Nelayan
 Agama : Islam
 Pendidikan : Madrasah
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi
 Alamat : Kampung Marunda Pulo, Rt. 009/Rw. 0
 Kelurahan Marunda, Cilincing, Jakarta
 Utara.

II. Wilayah Jakarta Pusat.

5. Nama : Asro bin Magdum.
 Tempat/Tgl. lahir : Jakarta, 1941.
 Pekerjaan : Pegawai Negeri.
 Agama : Islam.
 Pendidikan : K.P.A.A.
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi
 Alamat sekarang : Petamburan, Rt. 03/Rw. 05,
 Tanah Abang, Jakarta Pusat.
 Nama permainan : a. Gangsing.
 b. Lari Gandeng.
 c. Tak-Nyamuk.
6. Nama : Ali Sabenih.
 Tempat/Tgl. lahir : Jakarta, 1932.
 Pekerjaan : Pedagang.
 Agama : Islam.
 Pendidikan : Madrasah.
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.
 Alamat sekarang : Kebon Kacang, Rt. 001/Rw. 010,
 Tanah Abang, Jakarta Pusat.
 Nama Permainan : Torti.

III. Wilayah Jakarta Selatan.

7. Nama : Hasan.
 Tempat/Tgl. lahir : Jakarta, 1932.
 Pekerjaan : Buruh.
 Agama : Islam.
 Pendidikan : Madrasah.
 Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.

Nama permainan : – Layangan Singgang.
– Jangkungan.

8. Nama : Mulyah.
Tempat/Tgl. lahir : Jakarta, 1922.
Pekerjaan : Dukun beranak.
Agama : Islam.
Pendidikan : Madrasah.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.
Alamat sekarang : Duren III , Rt. 006/Rw. 02,
Mampang, Jakarta Selatan.
Nama permainan : – Treg-Treg-Jing.
– Tumbuk-tumbuk Uang.
– Serok kwali.
9. Nama : Haji Muri.
Tempat/Tgl. lahir : Jakarta, 1922.
Pekerjaan : Petani/dagang.
Agama : Islam.
Pendidikan : Madrasah.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.
Arab (Pasif).
Alamat sekarang : Kampung Kapuk, Lebak Bulus,
Jakarta Selatan.
10. Nama : Rachmat.
Tempat/Tgl. lahir : Jakarta, 1920.
Pekerjaan : Petani.
Agama : Islam.
Pendidikan : Sekolah Dasar
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.
Alamat sekarang : Gandaria Selatan, Rt. 007/Rw.01,
Cilandak Jakarta Selatan.
Nama permainan : – Main Gebok.

IV. Wilayah Jakarta Barat.

11. Nama : Khalifah.
Tempat/Tgl. lahir : Jakarta, 1928.
Pekerjaan : Ibu rumah tangga.
Agama : Islam.
Pendidikan : Madrasah.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia. Melayu Betawi.
Alamat sekarang : Kebon jeruk, Jakarta Barat.
Nama permainan : — Congklak.

V. Wilayah Jakarta Timur.

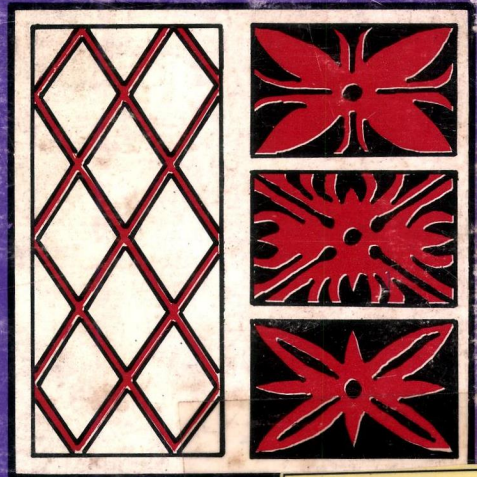
12. Nama : M. Dimin bin Nyilih.
Tempat/Tgl. lahir : Jakarta, 1936.
Pekerjaan : Dagang.
Agama : Islam.
Pendidikan : Sekolah Dasar.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Melayu Betawi.
Alamat sekarang : Ciracas, Pasar Rebo,
Jakarta Timur.
Nama permainan : — Ucing-ucingan.
— Belalang.
— Bola Gebok

DAFTAR KEPUSTAKAAN

1. Boedhisantoso, Soeboer. "Djakarsa: desa kebun buah-buahan dekat Djakarta." *Masyarakat desa di Indonesia masa kini*. Djakarta: Jajasan Badan Penerbit, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia, 1964.
2. Boedhisantoso, Soeboer. Permainan Rakyat. Ceramah Pengarahan tenaga peneliti/penulis Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. Pusat Penelitian Sejarah dan Nilai Tradisional. 1979/1980.
3. Budiaman Drs. et. al. Folklore Betawi. Jakarta: P.T. DUNIA PUSTAKA JAYA, 1979.
4. Danandjaya, James. Penuntun cara pengumpulan folklore bagi pengarsipan. Jakarta: Panitia Nasional Tahun Buku Internasional, 1979.
5. Mona Lohanda. "Lingkungan budaya Betawi" *Tanjidor: sebuah laporan pengamatan lapangan kesenian Tanjidor di daerah Jakarta dan sekitarnya*. Jakarta: Departemen Tari LPKJ, 1980.
6. Permainan Rakyat Daerah DKI. Jakarta. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. Pusat Penelitian Sejarah dan Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1979/1980.
7. Permainan Rakyat Daerah DKI. Jakarta. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. Pusat Penelitian Sejarah dan Kebudayaan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1980/1981.
8. Sidartha, M. Permainan Rakyat. Ceramah pengarahan tenaga peneliti/penulis Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. Pusat Penelitian Sejarah dan Nilai Tradisional. Cisarua-Bogor. 1981/1982.

9. Surjomihardjo, Abdurrachman. Beberapa segi sejarah masyarakat budaya Jakarta. Cet. ke 2. Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah DKI. 1977.
10. Surjomihardjo, Abdurrachman, "Golongan penduduk di Jakarta: sebuah ikhtisar perkembangan". *Seni Budaya Betawi*. Tahun 1978.
11. Vredembregt, J. Metode penelitian masyarakat. Jakarta: Gramedia, 1978.

ooo)oooo



Perpustakaan
Jenderal

79