

**INVENTARISASI
PERLINDUNGAN KARYA BUDAYA**

Permainan Tradisional Anak Bengkok

SENO UNDRI RAHMADONA

**Direktorat
Kebudayaan**



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

PADANG

2015

394.3

SEN
i

**INVENTARISASI PERLINDUNGAN KARYA BUDAYA
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK
BENGKULU**

**Seno
Undri
Rahmadona**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA PADANG
2015**

**INVENTARISASI PERLINDUNGAN KARYA BUDAYA
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK BENGKULU**

Hak Cipta terpelihara dan dilindungi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002. Tidak dibenarkan menerbitkan ulang bagian atau keseluruhan isi buku ini dalam bentuk apapun juga sebelum mendapat izin tertulis dari penerbit

Penulis

Seno

Undri

Rahmadona

Disain Sampul dan Isi

Romi

ISBN

978-602-8742-92-4

Percetakan

Azza Globasindo

Cetakan Pertama

Desember 2015

Diterbitkan oleh

Balai Pelestarian Nilai Budaya Padang

Jl Raya Belimbing No. 16A Kuranji Padang

Telp./fax. 0751-496181

Sumatera Barat

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, buku inventarisasi karya budaya permainan tradisional ini dapat diselesaikan , Amin.

Penulisan buku ini berkaitan dengan tugas yang penulisan pada Kantor Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Padang yaitu melaksanakan inventarisasi karya budaya permainan tradisional yang terdapat dalam kehidupan masyarakat di Provinsi Sumatera Barat, Bengkulu dan Sumatera Selatan. Pada tahun 2015, tim penulis melaksanakan inventarisasi karya budaya permainan tradisional dengan judul **“Inventarisasi Perlindungan Karya Budaya Permainan Tradisional Anak Bengkulu “**.

Inventarisasi permainan tradisional anak Bengkulu ini mencakup seluruh permainan tradisional yang ada di Bengkulu, termasuk juga olah raga tradisional Bengkulu. Adapun permainan tradisional anak yang diinventarisasi ada sekitar 33 jenis permainan. Ketiga puluh tiga permainan tradisional tersebut dapat disebutkan di antaranya yaitu Ayam Daun Jarak, Sesiku Cici Gandung, Serebut Benteng, Main Tali, Imeo Kambing, Suruk anak, Teng bukok, Lukah Gilo, Barong Landong, Main Tali, Kukuk Monok, Congkak, Gasing, Palak Babi, Badung, Balacik, Teng Bukuk, Hitam Hijau dan sebagainya. Adapun olah raga tradisional Bengkulu di antaranya yaitu Sampan Seludang, Cipak Rage, Ingkau, Nganjur dan Tarik Tambang.

Setelah didata tentang permainan tradisional yang ada di Bengkulu, kemudian dianalisis berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dan makna permainan yang terkandung di dalamnya. Kemudian juga dibahas bagaimana Kebijakan Pemerintah Daerah tentang permainan tradisional anak di Bengkulu ini agar dapat dilestarikan dan dikembangkan sehingga menjadi permainan yang menarik dan menghibur serta dapat menjadi asset wisata budaya daerah. Selanjutnya juga diupayakan untuk diusulkan ke Unesco untuk 4 permainan

tradisional yang telah diseleksi berdasarkan pendapat, saran dan masukan para pakar seni tradisi dan pakar permainan tradisi yang ada di Bengkulu.

Kami menyadari bahwa tugas ini bukanlah tugas yang ringan, baik dipandang dari segi materi maupun luasnya daerah penelitian. Berkat kerja keras dan keuletan tim penulis dan kerja sama dengan para informan yang baik dan bantuan dari semua pihak yang bersedia memberikan data dan masukan baik secara lisan maupun secara tertulis, baik dalam bentuk buku maupun dokumen, akhirnya tugas yang berat ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Ketua Badan Musyawarah Adat (BMA) Kota Bengkulu, Kepala dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bengkulu, dinas Pendidikan Bengkulu, Badan Perpustakaan dan Kearsipan Bengkulu, para informan dan narasumber di Bengkulu dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-per satu disini. Semoga amal kebaikan dan jerih payah mereka dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda. Amin-amin ya rabalalamin.

Meskipun kami sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menulis buku inventarisasi ini, namun dirasa masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu masih diperlukan saran, masukan dan kritik yang konstruktif untuk menyempurnakan hasil laporan ini agar layak untuk dicetak dan diterbitkan.

Padang, November 2015

Penulis,
Seno
Undri
Rahmadona

KATA SAMBUTAN

Inventarisasi Perlindungan Karya Budaya merupakan usaha untuk menginventarisir kekayaan budaya yang ada di wilayah kerja Kantor Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Padang. Untuk tahun 2015 ini, BPNB Padang melakukan inventarisasi karya budaya tentang permainan tradisional anak di tiga wilayah kerja yaitu Provinsi Sumatera Barat, Bengkulu, dan Sumatera Selatan. Untuk melakukan inventarisasi perlindungan karya budaya : Permainan tradisional anak Bengkulu ditugaskan kepada tim yang diketuai oleh Drs. Seno dengan anggota Undri, SS, MSi. Dan Rahmadona, S.Pd.

Permainan tradisional anak Bengkulu ini mempunyai fungsi majemuk yaitu sebagai mengisi luang, sarana untuk bersenang-senang, sarana pergaulan di antara sesama kawan, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan, memahami dan mengamalkan nilai-nilai moral, sportivitas dan kejujuran

Selesainya buku hasil inventarisasi perlindungan karya budaya permainan tradisional anak Bengkulu berkat adanya kerja sama yang baik dari semua pihak, terutama pada Ketua Badan Musyawarah Adat (BMA) Kota Bengkulu, Dinas Pendidikan, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Badan Perpustakaan dan Kearsipan, Perguruan Tinggi yang semuanya ada di kota Bengkulu dan tokoh-tokoh budaya yang mengetahui banyak tentang permainan tradisional di Bengkulu.

Disadari laporan kegiatan inventarisasi perlindungan karya karya budaya : Permainan tradisional Bengkulu ini masih ada banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu kepada semua pihak yang berkepentingan diminta untuk dapat memberi saran, tanggapan, masukan dan kritikan yang konstruktif agar layak untuk dapat dicetak dan diterbitkan sebagai buku.

Akhirnya kami ucapkan terimakasih kepada tim penulis yang telah menyelesaikan penulisan buku inventarisasi perlindungan karya budaya : Permainan tradisional anak Bengkulu sesuai dengan jadwal waktu yang telah ditentukan. Selanjutnya selamat bekerja, semoga menjadi peneliti yang sukses dengan hasil karya yang lebih baik di masa mendatang.

Padang, November 2015
Kepala,

Drs. Nurmatias
NIP. 196912261997031001

DAFTAR ISI

BAB I

PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.4. Ruang Lingkup	9
1.5. Manfaat Kegiatan	10
1.6. Penerima Manfaat	10
1.7. Kerangka Konseptual	10
1.8. Metode Penelitian	13
1.9. Sistematika Penulisan	14

BAB II

GAMBARAN UMUM KOTA BENGKULU 17

2.1 Letak Geografis dan Iklim	17
2.2 Sejarah Kota Bengkulu	22
2.3 Sosial budaya kota Bengkulu	28
2.4 Penduduk	29
2.5 Pendidikan	32
2.6 Pola Pemukiman.....	33
2.7 Pariwisata	34

BAB III

BERAGAM PERMAINAN TRADISIONAL

DI BENGKULU	47
3.1. Ayam-Ayam Daun Jarak	47
3.2. Sesiku	55
3.3. Cici Gandung	61
3.4. Main Tali	71
3.5. Bedil Ayo	80
3.6. Boye - Boye	86
3.7. Serebut Benteng	90
3.8. Genuk-genukan	95
3.9. Hitam Hijau	102
3.10. Batu Limo.....	108
3.11. Ding Dingan	113
3.12. Imeo Kambing.....	119
3.13. Gasing.....	126

3.14. Suruk Anak.....	130
3.15. Seka Keak.....	136
3.16. Belacik.....	141
3.17. Teng Bukuk.....	146
3.18. Ninik.....	150
3.19. Bebaling Jung.....	155
3.20. Badung.....	158
3.21. Barong Landong.....	163
3.22. Palak Babi.....	167
3.23. Layang-Layang.....	173
3.24. Taji Ayam - Ayam Biji Durian	177
3.25. Congkak	180
3.26. Kelereng	184
3.27. Bedil-Bedil	189
3.28. Gasing	192
3.29. Meriam Bambu	195
3.30. Lukah Gilo	198
3.31. Sepak Bulu Ayam	203
3.32. Kukuk Monok	206
3.33. MAIN TALI	213
3.34. SAMPAN SELUDANG	217
3.35. Cipak Rage	220
3.36. Ingkau	229
3.37. Nganjur	233
3.38. Tarik Tambang	238

BAB IV

ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL	241
4.1. Nilai-Nilai Permainan Tradisional	241
4.2. Makna Permainan Tradisional	248
4.3. Kebijakan Pemerintah Daerah Tentang Permainan Tradisional	252

BAB V

PENUTUP	257
5.1. Kesimpulan	257
5.2. Saran	259

DAFTAR PUSTAKA	261
-----------------------------	------------

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Kebudayaan nasional dan daerah merupakan dua sisi yang satu dari kebudayaan bangsa Indonesia. Kebudayaan nasional adalah puncak-puncak dari kebudayaan daerah. Kebudayaan daerah adalah akar dan bagian dari kebudayaan nasional yang tak terpisahkan. Bhineka Tunggal Ika tak lain dari seruan bersama yang disepakati untuk menyatakan keanekaragaman kebudayaan dalam kesatuan. Keberagaman kebudayaan dalam kesatuan menunjukkan kenyataan, kekhasan dan kepribadian bangsa Indonesia.

Dalam usaha meningkatkan kebudayaan bangsa Indonesia perlu diusahakan pemeliharaan kebudayaan nasional untuk memperkuat kepribadian bangsa, kebanggaan nasional dan ketahanan nasional, termasuk menggali dan memupuk kebudayaan daerah sebagai unsure penting guna memperkaya dan member corak kepada kebudayaan nasional.

Nilai bangsa Indonesia yang mencerminkan nilai luhur bangsa, harus dibina dan dikembangkan guna memperkuat penghayatandan pengamalan terhadap Pancasila sebagai kepribadian dan pandangan hidup bangsa Indonesia.

Dengan tumbuhnya kebudayaan bangsa yang berkepribadian dan berkesadaran nasional maka sekaligus dapat dicegah nilai sosial budaya yang bersifat feodal dan kedaerahan yang sempit serta ditunggangi kebudayaan asing yang negatif. Sedangkan dilain pihak ditumbuhkan kemampuan masyarakat untuk menyaring dan menyerap nilai-nilai dari luar yang positif dan yang memang diperlukan bagi pembaharuan dalam proses

pembangunan.

Dalam pada itu jenis hiburan dan permainan tradisional yang merupakan cikal bakal permainan dan kebudayaan nasional, termasuk pula macam peralatannya yang mencerminkan kepribadian dan kebhineka tunggal ikaan kebudayaan bangsa Indonesia perlu dikembangkan dan ditingkatkan hingga pemanfaatan nilai arti dan fungsi serta tujuannya dapat dinikmati oleh seluruh bangsa Indonesia.

Sejak tanggal 18 November 1968 Wilayah Karesidenan Bengkulu yang merupakan bagian dari Provinsi Sumatera Selatan, ditingkatkan statusnya menjadi daerah Provinsi, yaitu Provinsi Bengkulu. Provinsi Bengkulu ini terletak di bagian barat Pulau Sumatera, yang didiami oleh beberapa suku bangsa dan setiap suku bangsa mempunyai kebiasaan-kebiasaan tersendiri.

Sejak zaman dahulu kala, bangsa Indonesia telah mempunyai kebudayaan sendiri dan kebudayaan ini diwariskan kepada generasi penerus. Dari keseluruhan kebudayaan tersebut, termasuk aspek permainan rakyat yang sifatnya tradisional dan khas daerah.

Sebagai salah satu aspek kebudayaan, permainan rakyat merupakan warisan budaya nenek moyang yang sangat berguna bagi pendidikan mental dan spiritual manusia. Jasmani dan rohani akan dapat dibina melalui permainan-permainan tradisional anak ini.

Setiap suku bangsa yang berdiam di wilayah Republik Indonesia mempunyai jenis-jenis permainan rakyat tersendiri, dan permainan tersebut adalah permainan yang khas daerah. Begitu juga daerah Provinsi Bengkulu banyak terdapat permainan rakyat yang khas daerah.

Bilamana ditinjau dari sudut penggemar permainan tradisional ini, sebagian besar permainan sudah berkurang penggemarnya kalau dibandingkan dengan masa lampau. Hal ini jelas merupakan suatu masalah yang timbul dalam aspek kebudayaan daerah.

Menurut tambo, di daerah Provinsi Bengkulu pada zaman dahulu pernah hidup kerajaan-kerajaan seperti : Kerajaan Selebar, Kerajaan Sungai Lemau, Kerajaan Rejang Empat Petulai dan lain-lain. Semua kerajaan ini mempunyai hubungan dengan kerajaan di tempat lain. Misalnya, mempunyai hubungan dengan Kerajaan Majapahit, Kesultanan Banten, Kerajaan Aceh, Kerajaan Pagaruyung dan lain-lain.

Jelaslah bahwa penduduk daerah ini sejak dahulu kala telah mengenal dunia luar dan tidak mustahil jika mereka banyak meninggalkan atau mewariskan kebudayaan kepada anak cucu mereka. Warisan-warisan sejak dari zaman inilah sampai sekarang masih banyak dinikmati/diselenggarakan oleh masyarakat daerah ini.

Karena dari sejak dahulu daerah Bengkulu sudah mengadakan hubungan dengan daerah luar, tidak mengherankan bila mana sebagian kecil kebudayaan daerah ini ada persamaan dengan kebudayaan daerah lain.

Banyak sekali jenis permainan rakyat di daerah Bengkulu yang mirip dengan permainan di daerah lain. Permainan rakyat yang terdapat di daerah Bengkulu cukup banyak macamnya. Ada beberapa permainan yang mengandung unsure-unsur kepercayaan, dan lebih banyak lagi jenis permainan rakyat yang sama sekali tidak ada hubungannya dengan masalah kepercayaan.

Jenis permainan yang tidak mengandung unsur-unsur kepercayaan ini pada umumnya dilakukan oleh kelompok anak-anak. Anak-anak dapat melakukan permainan dengan tidak mengalami kesulitan. Karena mereka tidak dituntut oleh kewajiban untuk melakukan sesuatu yang sifatnya seherah. Hal ini sangat menguntungkan bagi kehidupan itu sendiri, karena dibuat gampang mudah penyelenggaraannya juga mudah berkembang.

Sebaliknya dengan tidak terdapatnya suatu ikatan kepercayaan, masyarakat dengan secara gampang melupakannya. Apabila suatu kelompok masyarakat telah beralih perhatiannya kepada masalah lain atau jenis permainan lain, mereka sering terlupa dengan permainan yang mereka gemari tadi. Kelupaan ini sering terjadi pada waktu-waktu tertentu saja. Permainan yang sudah terlupa sering sekali digemari dengan seketika. Jadi kadang kala suatu permainan tersebut digemari seolah-olah ada musimnya.

Seiring dalam perjalanan waktu, sejak beberapa dekade terakhir, ada gejala yang cukup menyolok muncul dalam tiga dekade terakhir di Indonesia, yaitu maraknya beragam bentuk mainan (*toys*) dan permainan (*game*) yang berasal dari luar negeri. Arus ini sangat deras mengalir dalam dasawarsa terakhir, ketika di beberapa kota besar Indonesia muncul toko-toko yang begitu besar menjual permainan anak, terutama boneka-boneka

dari tokoh film kartun. Melihat cirri-cirinya jelas bahwa beragam mainan di situ merupakan produk budaya asing, terutama budaya Amerika Serikat, Cina dan Jepang.

Gelombang masuknya permainan asing ini terasa semakin deras sejalan dengan dibukanya tempat-tempat permainan elektronik di banyak pusat pertokoan. Di kota-kota besar di Jawa (Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya) dan Sumatera (Padang, Palembang, Bengkulu, Bandar Lampung, Medan), gejala semacam ini membuat perubahan-perubahan di kota-kota tersebut menjadi terasa begitu cepat, dan ini telah menimbulkan berbagai macam reaksi di kalangan warga masyarakat.

Sejauh yang saya ketahui reaksi ini dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu positif, negative dan netral. Reaksi positif muncul dari mereka yang berpendapat bahwa berbagai jenis mainan dan permainan yang baru tersebut memberikan dampak positif bagi kehidupan anak-anak. Dengan hadirnya mainan dan permainan baru tersebut, kehidupan anak menjadi lebih bervariasi dan menarik, bahkan lebih menarik bagi anak-anak dari asal barang baru tersebut - katakanlah Jepang dan Amerika Serikat, karena di Indonesia anak-anak masih memiliki beragam jenis mainan yang berasal dari budaya asli mereka, yang tidak bias didapat oleh anak-anak di negeri tadi. Dengan kata lain beragam permainan dan mainan baru tersebut sebenarnya telah memperluas cakrawala imajinasi anak-anak di Indonesia, terutama anak-anak dari golongan menengah ke atas, yang memang mampu untuk mendapatkan berbagai jenis mainan asing tersebut.

Reaksi kedua adalah reaksi negatif. Sebagian warga masyarakat mengkhawatirkan terhadap kehadiran mainan asing. Secara ekonomis, mainan baru tersebut relatif mahal sehingga tidak semua orang tua mampu membelikan permainan anak tersebut. Bagi yang mampu membeli, berdampak negative karena anak-anak menjadi malas belajar karena lebih suka dan lebih asyik dengan mainan baru yang menyita banyak waktu hingga lupa belajar. Dari segi perkembangan jiwa juga kurang baik dan kurang mendidik.

Reaksi ketiga adalah reaksi yang bersifat netral. Tidak gembira tetapi juga tidak khawatir. Banyak warga masyarakat yang memberikan reaksi semacam ini. Masuknya beragam permainan asing tidak perlu dsambut gembira, tetapi juga tidak

harus dikhawatirkan, karena pada dasarnya tiap orang dapat menentukan sendiri pilihan yang paling baik bagi diri dan keluarganya. Selama tidak ada dampak negative, orang tidak perlu khawatir. Meskipun demikian, kita juga tidak boleh kehilangan kewaspadaan akan kemungkinan adanya dampak negative tersebut, sehingga menyambut dengan gembira masuknya unsur-unsur budaya asing tersebut juga belum tentu merupakan reaksi yang tepat.

Permainan merupakan sebuah kegiatan yang tidak asing lagi dengan kehidupan manusia. Pada saat-saat manusia berada dalam proses pembentukan diri - dari kanak-kanak menuju dewasa - tidak satupun di antara individu manusia yang tidak mengenal 'permainan'. Dalam kajian para pakar ilmu-ilmu social dan humaniora, permainan mengandung unsure-unsur yang bersifat mendidik yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak.

Masalahnya adalah, dimanakah posisi permainan tradisional anak dalam era globalisasi sekarang ini ? Apakah sudah ditinggalkan karena pengaruh membanjirnya berbagai jenis permainan baru yang lebih cocok dengan kehidupan masa kini ? atautkan masih bertahan, tetapi hanya jenis permainan tradisional tertentu dan di tempat tertentu saja ?

Dalam era globalisasi ini muncul pula pertanyaan, relevankah apabila permainan tradisional anak digali kembali dalam kaitannya dengan semakin dominannya permainan baru yang telah merangsek jauh dalam kehidupan bermain anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik.

Sementara itu, disadari pula oleh sebagian pakar ilmu-ilmu sosial dan humaniora tentang adanya peran yang tidak kecil dari permainan tradisional anak dalam ikut membentuk kepribadian anak. Dalam kerangka itulah permainan tradisional anak dihadirkan, dan diperkenalkan dan diperkenalkan kembali lewat penelitian-penelitian dan kajian-kajian ilmiah.

Permainan anak sebagai bagian dari hasil karya budaya masyarakat di Provinsi Bengkulu, pada awalnya tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat tradisional di desa-desa.¹ Dalam konteks inilah maka keberadaan permainan tradisional di tengah kehidupan anak-anak pedesaan, dengan

segala fenomena social budaya yang menaunginya merupakan wujud dari kearifan local (*local genius*) masyarakat pemliknya.²

Istilah permainan anak tidaklah sesederhana seperti istilah 'permainan', tetapi di dalamnya terkandung dimensi-dimensi cultural yang harus dipahami secara mendalam lewat kajian-kajian ilmiah. Dalam konteks itulah, menurut Heddy Shri Ahimsa-Putra, perlu ditelaah kembali berbagai permainan anak yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan dan dilestarikan yang akan bermanfaat bagi upaya pendidikan anak.

Terlepas dari begitu variatifnya jenis permainan tradisional anak, dan yang kita yakini mempunyai nilai-nilai yang bersifat dedaktif, usaha eksistensi keberadaannya pada era globalisasi ini dipertanyakan. Pertanyaan-pertanyaannya adalah untuk melihat relevansi permainan tradisional anak dengan kehidupan masa kini, merupakan cerminan dari kondisi permainan tradisional anak saat ini - lantas langkah apa yang akan kita pilih? Selama ini, baik dari masyarakat awam, maupun kalangan ilmuwan social -budaya tidak dengan jelas mempunyai perhatian terhadap permainan tradisional anak. Boleh dikata permainan tradisional anak memang sudah 'terkubur' oleh perjalanan waktuyang membuat posisinya semakin lemah karena beragam factor lahan tempat bermain yang sudah tidak memungkinkan lagi; semakin sempitnya waktu untuk bermain anak-anak; jenis-jenis permainan itu sudah tidak populer lagi untuk dimainkan; atau semakin beragam permainan anak untuk dijadikan pilihan-pilihan.

Disadari oleh kalangan tertentu bahwa justru pada era globalisasi ini nilai-nilai didaktif dalam permainan tradisional anak perlu digali kembali - karena permainan baru ini dianggap semakin menjauhkan anak-anak dari nilai-nilai didaktif seperti yang ada pada permainan atradisional anak. Untuk tujuan ini,

¹ Permainan tradisional di Provinsi Bengkulu ada banyak macam aragamnya, di antaranya platok, sepak raga, bas-basan, tawanan, gasing, cak ingking gerpak, buang jung, pencang, adang-adangan, patel lele, engkek-engkekkluk-luk cino buto, cup mailing sembunyi gong, dan sebagainya.

² Kearifan lokal berangkat dari system pengetahuan sebuah masyarakat yang diwujudkan dalam perilaku mereka. Cavallaro mengatakan bahwa untuk memahami system pengetahuan harus memahami pula mekanisme yang ada, yaitu dimana pengetahuan itu dihasilkan, konteks-konteks dimana pengetahuan itu bermula. Chanel-chanel di mana pengetahuan itu disebarkan, dan system nilai yang melegitimasi kalau bukan mendelegitimasinya. Selengkapny lihat Dani Cavallaro, *Teori Kritis dan Teori Budaya*, (Yogyakarta : Niagara, 2004), hal 259.

salah satunya adalah dengan upaya-upaya 'pelestarian'; dan langkah awal terpenting dalam usaha pelestarian adalah dengan pendokumentasian. Pendokumentasian bisa lewat media elektronik maupun penulisan. Kedua langkah pelestarian ini perlu dilakukan melalui kajian-kajian yang dilakukan oleh tim peneliti Balai Pelestarian Nilai Budaya Padang. Melalui kajian dan penelitian tersebut, maka beragam data tentang unsur-unsur budaya lokal dari cerita rakyat, ungkapan tradisional, dan permainan anak tradisional dapat didokumentasikan.

Adapun permainan tradisional anak Bengkulu dalam rangka penelitian ini, berupa segala kegiatan jasmani yang dilakukan secara tertib dan berpola oleh para pendukungnya, yang merupakan khasanah budaya yang mereka peroleh dari generasi terdahulu di lingkungan masyarakat yang bersangkutan di daerahnya. Permainan rakyat Bengkuluan dibedakan dengan permainan yang berkembang dan didukung oleh masyarakat.

Pada hakekatnya, permainan rakyat daerah Bengkulu itu bisa berujud permainan anak, permainan olah raga, yaitu permainan yang menuntut ketrampilan jasmani, permainan kecerdasan (*games of atrategy*) yang menuntut kepandaian pemain untuk memilih cara ataupun siasat yang tepat guna mencapai sasaran, kemenangan ataupun permainan bimbingan (*games of changes*) yang sifatnya memberikan bimbingan kepada anggota masyarakat yang lebih muda agar mereka itu siap untuk melakukan peranan sebagai anggota masyarakat yang bertanggung jawab di kemudian hari. Di samping itu juga ada permainan social (*social games*) yang lebih banyak mementingkan hiburan dn memperluas pergaulan dalam masyarakat yang bersangkutan, termasuk permainan melawak (*buffoonery*), dan tarian serta bunyi-bunyian (musik)³.

Bentuk permainan yang tidak dapat digolongkan sebagai permainan tradisional tidak akan diinventarisasi di sini, misalnya permainan kasti, bulu tangkis, sepak bola yang kesemuanya itu baru dan telah sangat populer di mana-mana.

Dalam usaha inventarisasi permainan tradisional anak daerah Bengkulu berbagai unsur yang menjadi bagiannya perlu dicatat selengkap-lengkapny, meliputi unsure nama, dan peristilahan dalam bahasa daerahnya yang berfungsi sebagai

³ Dalam penelitian ini, tari-tarian dan music hanya dibatasi pada tarian dan bunyi-bunyian ilustrasi.

bahasa pengatur permainan, aturan permainan, alat-alat permainan yang digunakan, jalannya permainan, mulai dari persiapannya sampai dengan selesai. Bahkan juga jika permainan itu disertai dengan bunyi-bunyian dan lagu-lagu daerah, semuanya itu juga akan dicatat seperlunya sebagai bagian yang integral dari permainan.

1.2. Rumusan Masalah

Permainan tradisional anak Bengkulu pada umumnya telah mengalami kemerosotan, karena anak-anak generasi sekarang telah beralih pada permainan modern yang diimpor dari berbagai negara. (Cina, Korea, Jepang, Amerika dan lain-lain).

Pembangunan dalam bidang kebudayaan masih banyak menghadapi permasalahan sebagai dampak lebih lanjut dari berlangsungnya perubahan tatanan kehidupan, termasuk tatanan social budaya yang berdampak pada terjadinya pergeseran nilai-nilai dalam kehidupan masyarakat khususnya pada generasi mudanya.

Meskipun pembangunan dalam bidang kebudayaan yang dilakukan melalui pendataan aspek-aspek kebudayaan, revitalisasi dan reaktualisasi nilai-nilai budaya dan pranata sosial kemasyarakatan telah menunjukkan hasil yang cukup menggembirakan, ditandai dengan berkembangnya pemahaman terhadap pentingnya kesadaran multikultural dan menurunnya eskalasi konflik horizontal pasca reformasi, secara umum masih menghadapi permasalahan dalam pengelolaan kebudayaan, antara lain (1) rendahnya apresiasi dan kecintaan terhadap budaya lokal, dan sejarah local jika ada maka masih terbatas pada sebagian dari khasanah budaya lokal yang ada; (2) semakin pudarnya solidaritas sosial, keramahtamahan sosial dan rasa cinta tanah air yang pernah dianggap sebagai kekuatan pemersatu dan cirri khas bangsa Indonesia, serta semakin menguatnya nilai-nilai *materialism*; (3) belum memadainya kemampuan bangsa, ditingkat nasional dan daerah dalam mengelola keragaman budaya termasuk pelestarian nilai-nilai sejarah pada tingkat lokal.

Oleh karena itu, kegiatan inventarisasi dalam rangka perlindungan karya budaya permainan tradisional anak Bengkulu ini dilakukan untuk menjawab permasalahan mendasar, yaitu belum terinventarisasinya seluruh permainan tradisional anak

yang terdapat di kota Bengkulu serta belum diakuinya karya budaya permainan tradisional anak Bengkulu sebagai warisan budaya yang diakui pada tingkat nasional dan dunia (Unesco). Secara keilmuan kegiatan ini mampu menjadi sumber data yang relevan untuk dimanfaatkan guna dilakukannya kajian lebih mendalam dengan menggunakan berbagai pendekatan keilmuan yang relevan.

1.3. Tujuan Penelitian

1. Menyelamatkan permainan tradisional dari pengaruh kemajuan zaman.
2. Menanamkan rasa cinta masyarakat terhadap peninggalan leluhur mereka, sehingga permainan tradisional atau permainan khas daerah ini kembali digemari.
3. Menyelamatkan identitas daerah melalui aspek permainan rakyat, serta memupuk / mengarahkan perhatian generasi sekarang kepada permainan tradisional.
4. Menggali dan menunjang permainan rakyat yang hampir punah sehingga dapat digemari masyarakat kembali.
5. menginventarisasi seluruh permainan tradisional yang terdapat di Bengkulu. Sebagai tindak lanjut dari kegiatan penginventarisasian tersebut adalah mengusulkan beberapa permainan tradisional Bengkulu sebagai karya budaya masyarakat Provinsi Bengkulu yang diakui secara nasional dan dunia (Unesco).

1.4. Ruang Lingkup

Secara materi, kegiatan ini difokuskan pada tiga hal, yaitu : pertama, deskripsi singkat permainan tradisional; kedua, para pemain/peraga; ketiga nilai budaya permainan tradisional di daerah tersebut. Secara operasional kegiatan ini dilakukan di kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu.

Sebagai sasaran dari inventarisasi dan dokumentasi permainan rakyat ini adalah menyajikan naskah permainan tradisional anak yang khas daerah Bengkulu. Permainan itu sendiri mempunyai peraturan-peraturan permainan yang komplit dan bersifat kompetitif, kreatif dan edukatif.

1.5. Manfaat Kegiatan

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Tersebarluasnya informasi tentang keberadaan permainan tradisional anak masyarakat Bengkulu.
2. Meningkatnya wawasan dan apresiasi masyarakat Bengkulu terhadap keberadaan permainan tradisional anak Bengkulu, sehingga tumbuh kesadaran akan pentingnya upaya penguatan jati diri bangsa berbasis nilai-nilai kearifan budaya lokal.
3. Diakuinya karya budaya permainan tradisional anak Bengkulu sebagai warisan budaya nasional dan dunia (Unesco).

1.6. Penerima Manfaat

Penerima manfaat dari terlaksananya kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Anak-anak dari masyarakat Bengkulu diharapkan mengarah pada menguatnya kesadaran untuk berperan aktif dalam usaha melestarikan permainan tradisional yang ada di daerahnya.
2. Pemerintah daerah Provinsi Bengkulu dapat melahirkan beragam bentuk kebijakan pembangunan yang berhubungan dengan persoalan permainan tradisional di daerahnya.

1.7. Kerangka Konseptual

Permainan rakyat di daerah adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia pendukungnya guna kepentingan pembinaan jasmani dan sikap mental yang bersangkutan. Kegiatan jasmaniah itu dapat dilakukan secara perorangan ataupun bersama dan melibatkan lebih dari seorang sekaligus, baik dimaksudkan untuk sekedar mengisi waktu terluang dan memecahkan rasa kelelahan hidup sehari-hari, ataupun dimaksudkan untuk membina ketrampilan hidup sehari-hari, ataupun dimaksudkan untuk membina ketrampilan dan sikap dalam pergaulan sosial yang lebih luas. Oleh karena itu kegiatan jasmani dapat dibedakan antara permainan yang sifatnya

menghibur, sebagai selingan hidup maupun sebagai kegiatan yang sifatnya bertanding (*competitive*) dengan segala ketentuannya.

Baik permainan yang sifatnya mengisi waktu maupun permainan yang dipertandingkan, dalam kenyataan tidak mudah dibedakan, apalagi jika hanya sekedar melihat jumlah orang yang terlibat, mengingat peranannya dalam pembinaan anggota masyarakat (sosialisasi).

Adapun bentuk dan wujud permainan yang berpangkal tolak sebagai kegiatan jasmani yang diperlukan oleh setiap kehidupan, khususnya makhluk manusia dalam usahanya membina keseimbangan jasmani, dengan menyalurkan energy yang berlebihan, dengan selingan yang dapat dinikmati itu merupakan gejala universal yang dapat dijumpai dalam setiap masyarakat manusia.

Permainan anak sebagai gejala sosial budaya sebenarnya sudah cukup lama menjadi perhatian para ilmu social, seperti ahli antropologi, sosiologi dan psikologi. Berbagai macam perspektif juga telah mereka gunakan dan kembangkan dalam studi mereka terhadap gejala tersebut. Namun menariknya, belum ada kesepakatan tentang definisi dari "permainan" itu sendiri,⁴ pada hal dalam kajian ilmiah setiap konsep harus jelas maknanya, agar terbangun pengetahuan yang sistematis tentang gejala yang dipelajari.

Tidak mudah untuk membicarakan dan menganalisis fenomena permainan anak ketika perangkat konseptual yang diperlukan belum berkembang. Kesulitan ini semakin bertambah ketika kita harus menggunakan perangkat konseptual dari Indonesia, yang sering kali tidak mempunyai istilah-istilah untuk hal yang seharusnya ada istilahnya atau yang dalam bahasa lain ada namanya.

Sebagai contoh, kata "permainan" dalam bahasa Indonesia. Kata ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk permainan, yang dalam bahasa Inggris dibedakan, misalnya *play* dengan *game*. Kata 'game' mungkin dapat diterjemahkan menjadi 'pertandingan', tetapi makna yang muncul dibenak kita jika menggunakan kata 'pertandingan' tidak dapat persis

⁴ Sukirman Dharmamulya, dkk., *Permainan Tradisional Jawa*, (Kepel Press, 2005), hal 18.

sama dengan yang muncul jika kita menggunakan 'game'. Kata-kata 'children's game' lebih tepat diterjemahkan menjadi 'permainan anak-anak' bukan 'pertandingan anak-anak'.

Kesulitan dalam perangkat konseptual ini semakin meningkat seiring dengan meningkatnya kerumitan dalam analisis. Oleh karena itu, merambah dunia permainan anak-anak dengan menggunakan perspektif ilmu sosial-budaya di Indonesia, bagaikan merambah kawasan hutan belantara dengan beranekaragam flora dan fauna yang kita belum memiliki peta serta perangkat klasifikasinya untuk memahami dunia flora dan fauna tersebut, sehingga di samping terasa sangat menarik dan menyenangkan, juga terasa begitu berat tantangan yang kita hadapi.

Di sini saya tidak bermaksud untuk membangun perangkat konseptual untuk menganalisis permainan anak-anak di Indonesia ataupun mengemukakan sebuah definisi tentang apa yang dimaksud dengan "permainan", karena seperti halnya konsep "kebudayaan", istilah tersebut juga dapat didefinisikan dengan berbagai macam cara dari sudut pandang yang berbeda.

Namun demikian, definisi "permainan" yang banyak dianut oleh para pakar adalah yang dilontarkan oleh Huizinga, yang terkenal lewat bukunya *Homo Ludens* (1955). Huizinga berupaya untuk mengungkapkan ciri atau sifat "bermain" dalam kegiatan manusia dengan mendefinisikan *play*, bermain, *dolanan*, sebagai : seluruh kegiatan manusia baik berupa kegiatan untuk kebutuhan hiburan, kesenangan, selingan maupun kegiatan yang mencakup seluruh aktivitas kerja manusia. Dengan demikian maka berbagai kegiatan manusia mengandung unsure "bermain". Bahkan bermain itu sendiri juga ada dalam kehidupan hewan-hewan, sehingga bagi Huizinga "bermain" sudah ada sebelum adanya "kebudayaan".

Meskipun definisi ini sudah banyak dikenal, namun di Indonesiakajian tentang permainan anak tidak banyak yang menyebut-nyebut pendapat Huizinga ini. Oleh karena itu, di sini saya tidak akan membahas lebih jauh masalah perangkat konseptual untuk mempelajari fenomena bermain dalam kehidupan manusia.

Kami memilih untuk memaparkan berbagai macam perspektif yang telah digunakan oleh para ahli serta berbagai kesimpulan yang telah mereka tarik dari kajian mereka tentang "permainan". Hal semacam ini menurut hemat saya akan lebih

bermanfaat bagi upaya untuk mengembangkan lebih lanjut kajian tentang permainan tradisional anak di masa-masa yang akan datang.

Jika kita perhatikan berbagai literature asing (terutama yang berbahasa Inggris) akan kita temukan berbagai kesimpulan yang telah mereka rumuskan berkenaan dengan “permainan anak-anak”. Beberapa dari kesimpulan tersebut mengatakan bahwa pada dasarnya berbagai kegiatan “bermain” anak-anak merupakan : (a) suatu persiapan untuk menjadi dewasa; (b) suatu pertandingan, yang akan menghasilkan yang kalah dan yang menang; (c) perwujudan dari rasa cemas dan marah; (d) suatu hal yang tidak sangat penting dalam masyarakat.

1.8. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan inventarisasi perlindungan karya budaya permainan tradisional anak di Provinsi Bengkulu sebagai berikut :

A. Observasi

Untuk memperoleh data maka pada tahap awal dilakukan koordinasi dengan dinas dan lembaga terkait. Selanjutnya, dilakukan observasi⁵ ke lapangan, baik berkenaan pentingnya upaya mengenal dan mempelajari daerah tempat pelaksanaan kegiatan, maupun terkait dengan upaya menentukan langkah dan strategi yang tepat dalam usaha mendapatkan informasi dan data secara keseluruhan. Bagian terpenting lainnya dalam koordinasi dan observasi dimaksud adalah melakukan perekaman. Hasil perekaman kegiatan koordinasi dan observasi

⁵ Sebagai cara pengumpulan data, metode observasi berdasarkan prosedur pelaksanaannya dapat dikelompokkan pada dua jenis, yaitu observasi terstruktur (prosedurnya ketat) dan observasi tak terstruktur (prosedurnya tidak ketat). Berdasarkan hubungan observer dengan obyek yang diamati, metode observasi dibagi menjadi observasi partisipan (terlibat langsung) dan non partisipan (tidak terlibat). Sementara itu, Bungin (2007 : 115-117) mengemukakan beberapa bentuk observasi, yaitu : (1) Observasi partisipasi adalah (*participant observation*) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan di mana peneliti terlibat dalam keseharian informan; (2) Observasi tidak terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan; dan (3) Observasi kelompok yaitu pengamatan yang dilakukan oleh sekelompok tim peneliti terhadap sebuah isu yang diangkat menjadi obyek penelitian.

berupa foto serta catatan yang berisi narasi hasil kegiatan.

B. Wawancara

Kegiatan inventarisasi perlindungan karya budaya permainan tradisional anak di kota Bengkulu dilakukan dengan menerapkan metode wawancara mendalam. Adapun penentuan informannya dengan cara *purposive*, yaitu informan yang mengetahui tentang permainan tradisional anak, baik dalam konteks pelaksanaan permainan, kehidupan sosial budaya anak-anak maupun sistem nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut. Dengan demikian dapat ditentukan daftar informan yang akan diwawancarai lebih awal. Para informan dipilih berdasarkan kategori seperti akademisi, peneliti, praktisi seni/budayawan/sastrawan, tokoh masyarakat dan unsure pemerintah setempat sebagai pengambil kebijakan terkait.

C. Dokumentasi Audiovisual

Ada dua pengertian yang terkandung dalam dokumentasi audiovisual kegiatan Inventarisasi Perlindungan Karya Budaya Permainan Tradisional Anak di Kota Bengkulu. Pertama, *audiovisual* terkait dengan permainan tradisional anak. Kedua, dokumentasi audiovisual terkait dengan aspek-aspek fisik lingkungan kegiatan dan aspek-aspek sosial budaya permainan tradisional anak-anak dan masyarakat di Bengkulu.

1.9. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan kegiatan ini akan dibagi dalam tiga bab sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

- 1.1. Latar Belakang
- 1.2. Rumusan Masalah
- 1.3. Tujuan Kegiatan
- 1.4. Ruang Lingkup
- 1.5. Manfaat
- 1.6. Kerangka Konseptual
- 1.7. Metode Penelitian
- 1.8. Sistematika Penulisan

Bab II : Gambaran Umum Kota Bengkulu

- 2.1. Keadaan Geografi**
- 2.2. Pembangunan Sarana dan Prasarana**
- 2.3. Perkembangan Penduduk**
- 2.4. Perkembangan Ekonomi**
- 2.5. Perkembangan Politik**
- 2.6. Sosial Budaya**
- 2.7. Agama dan Religi**

Bab III : Diskripsi Permainan Tradisional Bengkulu

- 3.1. Nama-Nama Permainan Tradisional**
- 3.2. Sejarah Keberadaannya**
- 3.3. Sistem Permainan**
- 3.4. Pelaku/Peserta Permainan**

IV : Analisis Permainan Tradisional

- 4.1. Nilai-Nilai Permainan Tradisional**
- 4.2. Makna Permainan Tradisional**
- 4.3. Kebijakan Pemerintah Daerah Tentang Permainan Tradisional**

Bab V : Penutup

- 5.1. Kesimpulan**
- 5.2. Saran**

BAB II

GAMBARAN UMUM KOTA BENGKULU

2.1 Letak Geografis dan Iklim

Kota Bengkulu merupakan ibu kota (pusat pemerintahan) dari Provinsi Bengkulu. Provinsi Bengkulu dahulu merupakan wilayah Keresidenan Bengkulu, tanpa daerah Kroei (Lampung) dan Tanjung Sakti (Sumatera Selatan).⁶ Kota ini terletak di tepi pantai pesisir barat pulau Sumatera yang menghadap ke Samudera Hindia. Secara geografis terletak pada posisi 102⁰ 14'-102⁰22' Bujur Timur dan 30⁰45'-30⁰59' Lintang Selatan. Adapun batas-batas Kota Bengkulu adalah sebagai berikut :

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Bengkulu Utara
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Seluma
3. Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Bengkulu Tengah
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Samudera Hindia⁷

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 9 tahun 1957 jo Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 1968 tentang pembentukan Provinsi Bengkulu, Kota Bengkulu ditetapkan sebagai ibukota Provinsi Bengkulu. Kota ini juga pernah memakai

⁶ AB. Lopian, Soewadji Syafei (Penyunting). 1984. Sejarah Sosial Daerah Kota Bengkulu. Jakarta: Depdikbud, Hal 1

⁷ P. Nursasongko. 2012. Selayang Pandang Kota Bengkulu. Klaten: Intan Pariwara, Hal 5

nama Kotapraja Bengkulu diubah menjadi Kotamadya Bengkulu Daerah Tingkat II Bengkulu melalui UU No. 5 Tahun 1974. Berdasarkan Peraturan daerah Kota Madya Bengkulu No. 01 tahun 1991, ditetapkan tanggal 17 Maret sebagai hari jadi Kota Bengkulu.⁸

Kotamadya Daerah Tingkat II Bengkulu selanjutnya dibagi dalam 2 wilayah seTingkat Kecamatan berdasarkan Surat Keputusan Gubemur Kepala Daerah Tingkat I Bengkulu Nomor: 821.27-039 tanggal 22 Januari 1981, yaitu Kecamatan Teluk Segara (terdiri dari 25 desa) dan Kecamatan Gading Cempaka (terdiri dari 13 desa).⁹

Pada tahun 1986 berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor: 46/1986 tentang Perubahan Batas dan Perluasan Wilayah Kotamadya Dati II Bengkulu, luas Wilayah Kotamadya Bengkulu berubah dan 17,6 Km² menjadi 144,52 Km² dan terdiri dan 4 Wilayah Kecamatan, 38 Kelurahan serta 17 Desa yaitu:

1. Kecamatan Teluk Segara membawahi 17 Kelurahan dan 4 Desa.
2. Kecamatan Gading Cempaka membawahi 21 Kelurahan dan 2 Desa.
3. Kecamatan Selebar membawahi 6 Desa.
4. Kecamatan Muara Bangkahulu membawahi 5 Desa.¹⁰

Perbandingan luas kecamatan tersebut seperti pada tabel 2.1.

Tabel 2.1
Luas Wilayah dan Persentase Luas Kecamatan di Kota Bengkulu

No	Kecamatan	Luas (Km ²)	Persentase
1	Selebar	75.33	52.12
2	Gading Cempaka	28.55	18.76
3	Teluk Segara	16.68	11.55
4	Muara Bengkulu	23.96	16.58
Jumlah		144.52	100

Sumber : Kota Bengkulu dalam Angka 1999, BPS Kota Bengkulu

⁸ *Ibid*, Hal 4

⁹ Monografi Provinsi Bengkulu Tahun 1982. Bengkulu: BKKN Provinsi Bengkulu, Hal 19

¹⁰ [www. Bengkulukota.go.id](http://www.Bengkulukota.go.id) diakses tanggal 26 September 2015

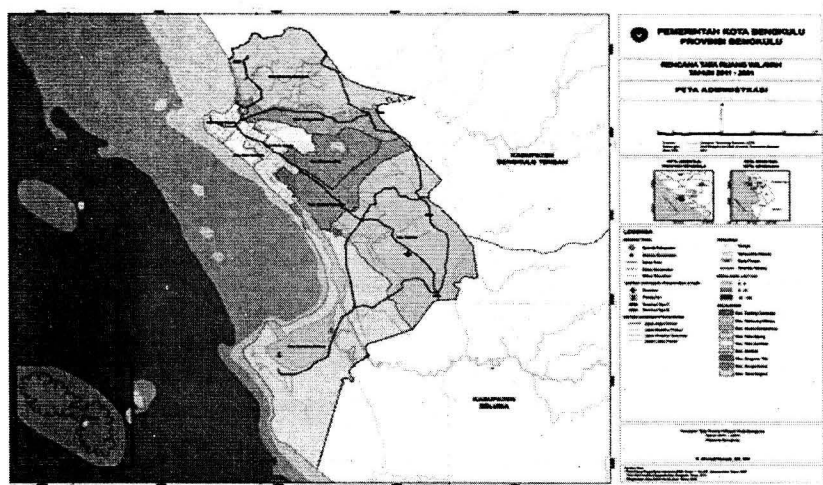
Pada perkembangan terakhir, saat ini Kota Bengkulu terdiri atas 9 kecamatan dan 67 kelurahan. Dari 9 kecamatan yang ada, kecamatan Teluk Segara memiliki jumlah kelurahan terbanya (seperti terlihat pada tabel 2.2).

Tabel 2.2
Tabel Wilayah Administrasi Kota Bengkulu

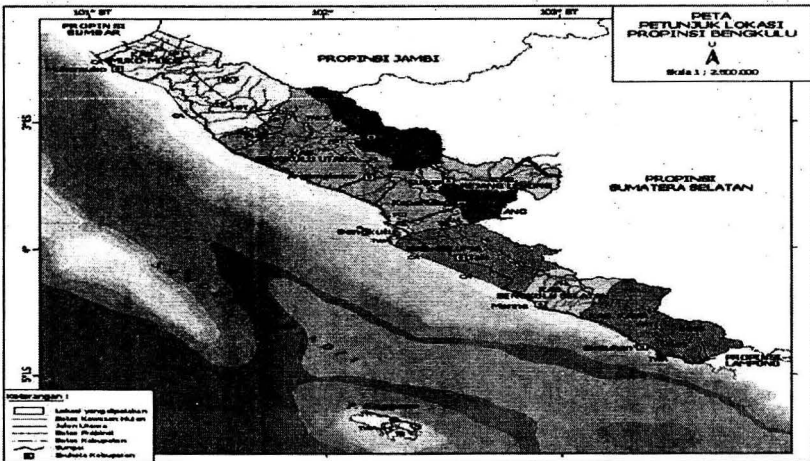
No	Kecamatan	Kelurahan
1	Selebar	Betungan Pekan Sabtu Suka Rami Bumi Ayu Pagar Dewa
2	Kampung Melayu	Teluk Sepang Sumber Jaya Kandang Kandang Mas Padang Serai Muara Dua
3	Gading Cempaka	Sido Mulyo Jalan Gedang Padang Harapan Cempaka Permai Lingkar Barat
4	Ratu Agung	Tanah Patah Kebun Tebeng Sawah Lebar Baru Sawah Lebar Nusa Indah Kebun Kenanga Kebun Beler Lempuing
5	Ratu Samban	Anggut Bawah Panurunan Padang Jati Belakang Pondok Pengantungan Kebun Dahri Kebun Gerand Anggut Atas Anggut Dalam
6	Teluk Segara	Kebun Keling Pasar Malabero Sumur Melele Pasar Berkas Pasar Baru Pasar Jitra Pasar Melintang

		Pondok Besi Kebun Ros Pintu Batu Tengah Padang Bajak/Kampung Teleng Kampung Bali
7	Sungai Serut	Surabaya Semarang Tanjung Jaya Tanjung Agung Suka Merindu Kampung Kelawi Pasar Begkulu
8	Muara Bangkahulu	Beringin Jaya Rawa Makmur Kandang Limun Pematang Gubernur Bentiring Rawa Makmur Permai Bentiring Permai
9	Singaran Pati	Jembatan Kecil Panorama Lingkar Timur Timur Indah Padang Nangka Dusun Besar

Sumber: Kota Bengkulu dalam Angka 2011, BPS Kota Bengkulu



Gambar 1
Kota Bengkulu dalam Propinsi Bengkulu



Gambar 2
Peta Kota Bengkulu

Letak Kota Bengkulu yang berada di daerah pesisir pantai menyebabkan udaranya relatif panas dengan suhu udara sepanjang tahun relatif sama. Suhu udara maksimum rata-rata setiap bulanya berkisar 29°C - 30°C dan suhu minimum berkisar antara 23°C dengan kelembaban udara berkisar antara 81%-91% serta kisaran kecepatan angin maksimum berada pada 14-19 knot. Curah hujan bulanan berkisar 200-600 mm dengan jumlah hari hujan setiap bulan antara 10-21 hari. Berdasarkan klasifikasi iklim Kota Bengkulu tergolong tipe iklim A (Tropis Basah) dengan jumlah bulan basah 10 bulan dimulai dari Bulan Oktober sampai Bulan Juli. Pada Bulan Mei sampai Oktober ditandai dengan musim kemarau, hujan lebat akan terjadi pada Bulan Desember sampai Januari.

Bengkulu dapat dicapai melalui dua jalur. Jalur selatan melalui wilayah Kab. Pesisir Selatan (Sumatera Barat) dan Muko-muko (Prop. Bengkulu). Sedangkan jalur timur melalui daerah yang melewati 4 provinsi. Mulai dari Kab. Solok, Kab. Sijunjung, Kab. Dharmasraya (Prop. Sumatera Barat), terus ke Bangko (Jambi), Lubuk Linggau (Prop. Sumatera Selatan) dan Curup (Bengkulu).

2.2 Sejarah Kota Bengkulu

Sebelum kota ini mendapat nama Bengkulu, daerah lebih dikenal dengan nama Sungai Serut, sedangkan Palembang masih bernama Selebar Daun. Nama Bengkulu diangkat dari sebuah cerita sejarah tentang pertempuran kelompok orang-orang Aceh yang tidak berhasil melamar dan mendapatkan Putri Gading Cempaka Anak Ratu Agung sebagai istri keluarga Aceh. Dalam pergolakan itu salah seorang pimpinan peran putra Bengkulu menyerukan “empang ka hulu, empang ka hulu” artinya hambati perjalanan ke hulu melalui sungai dengan cara menghanyutkan sebanyak mungkin “rebo” atau kayu-kayuan sampai ke muara, sehingga laskar orang Aceh tak berhasil menghulu. Dari kata empang ka hulu kemudian lahirnya nama Bangkahulu atau Bengkulu.¹¹ Daerah Kota Bengkulu dahulunya merupakan daerah pemusatan penduduk, yang ditandai dengan adanya beberapa kerajaan kecil disekitarnya.

a. Periode Kerajaan

Suku Rejang dianggap sebagai suku bangsa tertua di Bengkulu. Pada mulanya suku bangsa Rejang dalam kelompok kecil yang hidup mengembara di Renah Sekalawi atau Pinang Berlapis yang terletak di lembah yang luas, subur dan mengalir air Ketahun dengan anak-anak sungainya. Mereka hidup dari hasil-hasil hutan dan hasil ikan yang melimpah di air Ketahun. Tegasnya, hidup mereka masih sepenuhnya tergantung pada alam lingkungannya. Baru di zaman Ajai¹² mereka mulai menetap di suatu tempat, terutama di lembah sekitar sungai Air Ketahun dan anak-anak sungainya.

Setelah menetap, rombongan ini membagi wilayahnya menjadi empat petulai atau empat jurai (keturunan), yaitu :

1. Ajai Bintang, berlokasi di Pelabai (marga suku IX Kecamatan Lebong Utara)
2. Ajai Begelan Mato, berlokasi di daerah Kuteui Bolek Tebo (Marga Suku VIII, lebong Utara)

¹¹ Naskah Melayu No. 143 Aksara Arab, bahasa Melayu dan Naskah Melayu No. 148 tulisan latin, bahasa Melayu pada Museum Nasional dalam AB. Lapien, Soewadji Syafei (Penyunting). 1984. Sejarah Sosial Daerah Kota Bengkulu. Jakarta: Depdikbud, hal 83

¹² Ajai (berasal dari perkataan *majai* yang berarti pemimpin sekelompok manusia) merupakan pimpinan pertama suku Rejang yang mula-mula datang ke daerah Bengkulu melalui sungai Ketaun.

3. Ajai Siang, berlokasi di Siang Lakat, Marga Juru Kalang Kecamatan Lebong Utara
4. Ajai Tiea, berlokasi di Bandar Agung, Marga Suku IX.

Disamping kerajaan Rejang Empat Petualai, ada beberapa kerajaan kecil yang berkembang di daerah Bengkulu, yaitu:

1. Kerajaan Sungai Serut

Raja pertama dari kerajaan ini adalah Ratu Agung yang mempunyai 7 (tujuh) orang putra. Ketujuh anak Ratu Agung adalah Ratu Cili, Manuk Mincor, Lemang Batu, Riandang Papan, Tajuk Rompong, Anak Dalam Muara Bangkahulu (tahun 1570-1615, wilayah kekuasaannya meluas ke utara sampai dusun-dusun di tepi Air) dan Puteri Gading Cempaka. Akhir dari kerajaan ini adalah terjadi perselisihan ketika kedatangan kelompok bangsa yang berasal dari Aceh ingi menjadikan Puteri Gading Cempaka sebagai istri.

2. Kerajaan Sungai Lemau

Kerajaan Sungai Lemau terdapat di Pondok Kelapa Bengkulu Utara, setelah Kerajaan Sungai Serut hancur dan tanpa pemimpin, menyebabkan terjadinya perselisihan antara para Depati Tiang Empat di dalam menentukan siapa yang patut menggantikan posisi Anak Dalam Muara Bangkahulu dalam memerintah Kerajaan Sungai Serut. Akhirnya terdapat kata sepakat mengirim utusan ke Raja Minangkabau untuk meminta petunjuk bagaimana menyelesaikan persoalan tersebut. Oleh Yang Dipetuan Minangkabau dikirim utusan untuk menyelesaikan soal bekas Kerajaan Sungai Serut Bengkulu. Utusan tersebut adalah Baginda Maharaja Sakti (1625). Berkat kebijaksanaan beliau, maka dapatlah diatasi segala kesulitan antara para Depati Tiang Empat. Sebagai penghargaan atas tindakan-tindakan beliau, dimintalah supaya beliau sudi menjadi Raja Ulu Bengkulu. Sebagai tempat kedudukannya, raja baru ini memilih muara Sungai Lemau dekat dusun Pondok Kelapa, bukan muara Sungai Bengkulu tempat kedudukan Kerajaan Sungai Serut yang terdahulu.

3. Kerajaan Sungai Itam

Kerajaan Sungai Itam di daerah Lembak Bengkulu Utara, Kerajaan Sungai Itam pertama kali diperintah oleh Aswanda dengan gelar Depati Bangsa Raja (1650-1686). Aswanda bernama sah adalah Sanggaran Peti yang berasal dari Lembah Beliti dusun Taba PP, Palembang. Oleh Sultan Palembang ia dijatuhkan hukuman seumur hidup dengan tugas mengasuh dan menjaga tempat pemandian keluarga raja di Sungai Musi, karena difitnah berbuat zina dengan anak gadis pamannya dan membunuh pamannya. Karena kelalaiannya, maka pada suatu ketika putri Sultan Palembang, Sinar Rembulan, disambar buaya besar dan Aswanda ditugaskan mencari serta membunuh buaya itu. Ia berhasil melaksanakan tugasnya, kemudian melarikan diri ke Kerajaan Sungai Lemau dan meminta suaka. Pada masa itu, Kerajaan Sungai Lemau diperintah oleh Bagindo Sebayam. Karena berkelakuan baik dan berasal pula dari keturunan bangsawan, maka ia diambil menantu oleh Bagindo Sebayam dan diberi sebagian dari wilayah kerajaannya, yaitu daerah pesisir yang terbentang antara Sungai Itam dan Sungai Bengkulu, ke hulu sampai Sungai Renah Kepahyang dan ke hilir sampai ke pinggir laut.

4. Kerajaan Selebar

Kerajaan Selebar di daerah Lembak Bengkulu Utara, Kerajaan Salebar berasal dari kerajaan Jenggalo yang didirikan oleh seorang rakyat pemberani dan bijaksana yang namanya tidak tersebut. Kaca Jenggalo merupakan singkatan dari kata *Jenggol* (kuasai) dan Segada. Kerajaan Selebar dibina oleh Rangga Janu, salah satu kerabat Majapahit Rangga Janu datang ke daerah Eka Paku dari wilayah Kerajaan Jenggalo dan bermukim. Setelah Raja Jenggalo wafat, rakyat memilih Rangga Danu sebagai penggantinya yang bergelar Depati Payung Negara (1565-1636).

5. Kerajaan Anak Sungai

Kerajaan Anak Sungai di daerah Muko-muko Bengkulu Utara, wilayah Kerajaan Anak Sungai terdiri dari lembah-lembah Sungai Menjuto di utara sampai aria di selatan. Sultannya bernama Encik Redik, keturunan dari raja-raja di Priaman dengan gelar Sultan Saidi Syarif dan berkedudukan di menjuto. Kerajaan ini meliputi daerah-daerah Negeri Empat Belas Kota (Muko-muko),

Negeri Lima Koto, Negeri Proatin nan kurang satu Enam Puluh (Sebalat) dan Ketahuan Secara tradisional. Kerajaan Anak Sungai dianggap sebagai rantau dari kerajaan Minangkabau, dan pada permulaan abad XVII merupakan provinsi dari Kerajaan Indrapura di bawah Sultan Muzaffar Syah (1620-1660).¹³

Kerajaan-kerajaan kecil tersebut tidak berbentuk suatu negara dengan kekuasaan tunggal mutlak. Kerajaan itu terdiri dari dusun-dusun yang dipimpin oleh seorang kepala yang dipilih oleh para penduduknya dan para kepala dusun secara sukarela menggabungkan diri pada kerajaan. Perkembangan selanjutnya, Bengkulu merupakan bagian dari wilayah kekuasaan Kerajaan Banten dibawah kepemimpinan Sultan Hasanudin. Masuknya pengaruh Banten di Bengkulu juga diikuti dengan perkembangan Islam kedaerah tersebut.

Selain dari Banten, pengaruh agama Islam juga masuk seiring dari pengaruh Aceh. Hal ini dapat diketahui bahwa Yang Dipertuan Ali Mughayatsyah (1516-1530) berhasil menduduki pimpinan di Aceh Dar-es Salam dan membuat Aceh menjadi sebuah negara besar. Ekspansi teritorial Aceh ke daerah pesisir Sumatera dimulai sejak pemerintahan Sultan Alauddin Riayatshah dan mencapai puncaknya di zaman Sultan Iskandar Muda.¹⁴

b. Periode Kolonial

Sebelum diduduki Inggris, Kota Bengkulu merupakan daerah pengaruh Kerajaan Banten. Hasil utama dari Bengkulu adalah lada, sedangkan ternak yang dipelihara penduduk kebanyakan kerbau. Pada mulanya baik Inggris maupun Belanda mengadakan pembelian lada dari bandar Banten. Ketika kekuasaan Aceh tidak lagi terasa di sebelah selatan Sungai Sungkel, maka VOC dapat berkuasa di Pantai Barat Sumatera. Pada tahun 1664, VOC mendirikan kantor dagangnya di Bengkulu, tetapi dalam tahun 1670 Belanda sudah terusir dari Bengkulu. Ketika Belanda, yang waktu itu membantu Sultan Haji dalam perang saudara di Banten menguasai monopoli perdagangan lada sejak tahun 1682. Namun

¹³ Abdullah Siddiq. 1996. Sejarah Bengkulu 1500-1900. Jakarta: Balai Pustaka, Hal 23-26

¹⁴ AB. Lopian, Soewadji Syafei (Penyunting). 1984. Sejarah Sosial Daerah Kota Bengkulu. Jakarta: Depdikbud, hal 70

tidak dapat kembali menguasai Bengkulu karena Inggris telah mendirikan kantor perdagangan di Bengkulu tahun 1685.

Inggris menguasai lada selama $\pm$ 140 tahun (1685-1824) namun hubungan yang harmonis dengan penduduk asli tidak pernah terwujud. Pada tahun 1824 antara Inggris dengan Belanda diadakan suatu perjanjian yang dikenal dengan "Traktat London". Dalam perjanjian tersebut Bengkulu diserahkan kepada Belanda, sebaliknya sebagai penggantinya, Inggris memperoleh Malaka. Semenjak itu setelah 140 tahun mengalami kejayaan, Bengkulu mulai mendapatkan posisi buruk dalam perekonomiannya. Pada masa kekuasaan Inggris, Kota Bengkulu berpenduduk 1000 Jiwa yang terdiri dari campuran orang-orang Rejang, Melayu, Bugis dan Cina.

c. Periode Kemerdekaan

Pada akhir kekuasaan Belanda, rakyat Bengkulu mulai terlibat dalam organisasi sosial dan organisasi sosial politik, diantaranya:

1. Sarekat Islam (1913) cabang Bengkulu dengan pengurus R. Gunawan, Haji Muhammad, HM. Ali, Azhari, Hasan Basri, Taher dan lain-lain.
2. PARINDRA (1939) dengan pimpinan M. Suhud
3. GAPI dengan pengurus M. Ali Chanafiah, A. Rivai Darwis, Kukun Gunadi, Ilyas, Maria Rani, Hamdan Mahyudin dan lain-lain.¹⁵

Jepang masuk ke kota Bengkulu tanggal 24 Februari 1942 dibawah pimpinan Kolonel Kangki. Pemerintah militer Jepang mengambil alih semua bidang kegiatan dan pengawasan ekonomi serta mengeluarkan peraturan-peraturan dan mata uang baru. Dalam masa kependudukan bala tentara Jepang, segenap daya dan dana dikerahkan untuk kepentingan militer. Jepang menjadikan Bengkulu dengan pusatnya di Manna, sebagai baris pertahanannya yang terbesar diseluruh pantai Barat Sumatera dan Sumatera Bagian Selatan.

¹⁵ Ibid, hal 113

d. Periode Pasca Kemerdekaan

Suasana pada awal kemerdekaan, Bengkulu tidak banyak mengalami perubahan. Hal ini disebabkan di daerah Bengkulu secara de facto tentara Jepang masih berkuasa dan berita proklamasi yang diumumkan Sukarno-Hatta tanggal 17 Agustus 1945 di Jakarta belum lagi diterima.

Pada waktu revolusi fisik mempertahankan kemerdekaan (1945-1949) Bengkulu merupakan kantong gerilya untuk Sumatera Bagian Selatan. Banyak jembatan besar maupun kecil yang dihancurkan sebagai usaha gerilya membendung inovasi agresi Belanda. Setelah pengakuan kedaulatan, jalan dan jembatan di daerah Bengkulu tidak dapat segera direhabilitir secara baik yang mengakibatkan hancurnya perekonomian penduduk daerah ini. Semenjak merdeka Bengkulu merupakan salah satu keresidenan dari ke gubernuran Sumatera dan akhirnya keresidenan dari Propinsi Sumatera Selatan sampai terbentuk Propinsi Daerah Tingkat I Bengkulu pada 18 November 1982.¹⁶

Setelah Republik Indonesia merdeka, dimulailah periode sejarah baru bagi Kota Bengkulu seiring ditetapkannya daerah ini sebagai kota kecil di bawah pemerintahan Sumatra Bagian Selatan. Penetapan tersebut didasarkan pada Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1956 tentang Pembentukan Kota Kecil Bengkulu. Pada tahun 1957 Kota Kecil Bengkulu berubah menjadi Kotapraja berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1957. Kotapraja Bengkulu meliputi empat wilayah kedadudukan yang membawahi dua puluh delapan kepemangkuan berikut

1. Kedadudukan Wilayah I terdiri atas tujuh kepemangkuan.
2. Kedadudukan Wilayah II terdiri atas tujuh kepemangkuan.
3. Kedadudukan Wilayah III terdiri atas tujuh kepemangkuan.
4. Kedadudukan Wilayah IV terdiri atas tujuh kepemangkuan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1957 jo Peraturan Pemerintahan Nomor 20 Tahun 1968 tentang Pembentukan Provinsi Bengkulu, Kota Bengkulu ditetapkan sebagai Ibu Kota Provinsi Bengkulu. Selanjutnya, sebutan Kotapraja Bengkulu diubah menjadi kota madya daerah tingkat II Bengkulu melalui undang-undang no 5 tahun 1974. Berkenaan

¹⁶ Monografi Propinsi Bengkulu. 1982. BKKBN Provinsi Bengkulu, Hal 9

dengan sejarah berdirinya kota Bengkulu, pemerintah daerah telah menetapkan dalam peraturan daerah kota madya Bengkulu no 01 tahun 1991, bahwa tanggal 17 maret telah ditetapkan sebagai hari jadi kota Bengkulu.¹⁷

2.3 Sosial budaya kota Bengkulu

Berdasarkan data yang ada, suku asli yang ada di kota Bengkulu ialah suku lembak dan suku melayu Bengkulu. Keduanya memiliki kekayaan budaya yang menarik. Masyarakat suku Lembak tersebar di Kecamatan Gading Cempaka (Kelurahan Jembatan Kecil dan Jembatan Gedang), Kecamatan Selebar (Kelurahan Pagar Dewa, Suka Rami, Pekan Sabtu dan Betungan), Kecamatan Sungai Serut (Kelurahan Suka Merindu, Tanjung Agung, Tanjung Jaya, Semarang dan Surabaya), serta Kecamatan Muara Bangkahulu (kelurahan Bentiring, Pematang Gubernur, Pematang Gubernur dan sekitarnya). Bahasa yang digunakan suku Lembak tidak jauh berbeda dengan masyarakat Melayu pada umumnya. Perbedaannya, kata-kata suku Melayu Bengkulu diakhiri dengan huruf 'o', sedangkan suku Lembak menggunakan banyak huruf 'e'.

Sementara itu, suku Melayu Bengkulu merupakan salah satu suku dengan populasi terbesar di Bengkulu. Tidak diketahui secara pasti kapan suku Melayu mulai menepati Bengkulu yang kemudian disebut sebagai suku Melayu Bengkulu. Akan tetapi, puluhan arsip sejarah yang ditulis pada tahun 1800-an telah menyebutkan keberadaan suku ini di Bengkulu.

Selain beragam dari segi suku bangsa, penduduk Bengkulu juga heterogen dari segi mata pencaharian. Mulai dari pegawai negeri, wiraswasta, pedagang, petani, buruh harian, tukang dan nelayan.

Kehidupan keagamaan di kota Bengkulu terutama penduduk asli, walaupun menjalankan ibadah menurut syariat Islam, namun masih terdapat sisa-sisa kepercayaan yang merupakan warisan beberapa generasi terdahulu. Selain itu, sisa-sisa kepercayaan animism masih dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti mempercayai tempat-tempat atau benda sakti atau keramat, adanya hari-hari naas dan hari mujur.,

¹⁷ P. Nursasongko. 2012. Selayang Pandang Kota Bengkulu. Klaten: Intan Pariwara, Hal 4

member tepung tawar pada pengantin dan membakar kemenyan pada pelaksanaan upacara-upacara tertentu.¹⁸

Mayoritas penduduk kota Bengkulu memeluk agama Islam sebanyak 95.35 persen. Penduduk yang beragama Kristen Protestan 2.70 persen, Khatolik 1.35 persen, Hindu 0.19 persen dan Budha 0.41 persen.¹⁹ Meskipun Islam menjadi mayoritas agama yang dianut di Kota Bengkulu, kehidupan beragama di kota ini tetap harmonis. Diantara tempat ibadah yang cukup terkenal adalah masjid Jamik, Mesjid Fadlil Azim, Masjid Malabero, Gereja Kristen batak protestan (HKBP) Jitra, Gereja Kristen Protestan Simalungun (GKPS), Pura Shanti Muara Dipa dan Wihara Budhayana.

2.4 Penduduk

Perkembangan Bengkulu sampai menjadi sebuah kota tidak banyak yang diketahui. Dari beberapa berita tertulis maupun yang tidak tertulis menyebutkan penduduk awal dari Kota Bengkulu berasal dari Asia Daratan, yang datang ke daerah ini berpuluh abad yang lampau dan tergolong dalam kelompok Melayu.

Kekurangan jumlah penduduk telah mendorong Pemerintah Inggris untuk memasukan orang-orang buang dari India ke Kota Fort Marlborough (Bengkulu). Bagi orang-orang India, wilayah Sumatera Pesisir Barat ini, mirip dengan Neuw Holland bagi para hukuman bagsa Inggris.

Golongan orang-orang India tersebut oleh Letnan Gubernur Inggris dibagi ke dalam tiga macam kelas:

1. Orang-orang buangan yang selama berada di tanah pembuangan secara tiada berkeputusan dan terus menerus menampilkan tanda-tanda perubahan menjadi manusia baik. Kepada mereka yang termasuk ke dalam golongan ini, selain menerima pakaian, pangan dan tembakau (rokok), serta setiap bulan diberikan uang sebanyak satu ringgit, diberikan pula hak sebagai penduduk pribumi yang bebas, dapat diadili dimuka pengadilan bumiputera, serta diperbolehkan

¹⁸ Maryetti, Ramot Silalahi. 2008. Makanan Tradisional Bengkulu. Padang: BKNST, hal 12

¹⁹ Kota Bengkulu dalam Angka 2010, BPS Kota Bengkulu hal 24

mengadakan pembelaan diri dalam penuntutan hukum. Tidak jarang mereka dibebaskan sepenuhnya dari kerja paksa dan diizinkan untuk menetap, bekerja serta membangun rumah untuk keperluan sendiri. Kepada mereka diberikan sebidang tanah secara percuma.

2. Orang-orang buangan dianggap masih meragukan, yakni selama waktu yang singkat saja memperlihatkan gejala tingkah laku yang baik serta harapan menjadi baik. Kepala golongan nomor dua ini diberikan selain pakaian, makanan serta rokok, juga uang sebanyak setengah ringgit sebulan.
3. Orang-orang buangan yang baru saja sampai (diangkut dari India) ke Bengkulu.

Selain itu masih terdapat golongan mereka yang kelasnya paling merosot karena tingkah lakunya yang buruk. Kepada golongan ini, selain pakaian, makanan dan rokok, tidak ada penerima apa-apa lagi. Buangan-buangan bangsa India yang dianggap tidak mempan mempan menjadi orang baik tidaklah dimasukkan kedalam kelas manapun, tetapi mereka dirantai, dipaksa bekerja berat seperti membuat jalan raya atau pekerjaan berat lainnya di Marlborough atau di Pulau Tikus.

Dikalangan penduduk berasal orang-orang India buangan tersebut terutama yang tadinya dari golongan satu dan dua, kelihatan ada gejala kesejahteraan dalam kehidupan mereka. Hal itu disebabkan oleh karena mereka hidup dengan tertib dan hemat. Banyak orang-orang buangan tersebut yang telah menabung sejumlah uang dan kemudian secara samar-samar mereka melakukan perbuatan lintah darat dengan meminjamkan uang kepada penduduk pribumi dengan bunga sebesar 25 % sebulan. Adapun bunga uang yang lazim, yang dipungut oleh beberapa penduduk pribumi yang sedikit bermoral adalah sebanyak 5 % sebulan.²⁰

Berdasarkan sensus penduduk tahun 1999 jumlah penduduk kota Bengkulu sebanyak 270.948 jiwa. Dari jumlah itu, perbandingan antara penduduk laki-laki dan perempuan tidak terlalu menyolok. Penduduk laki-laki berjumlah 136.041 jiwa dan perempuan sebanyak 134.907 jiwa. Sedangkan pada pertengahan tahun 2008 penduduk kota Bengkulu 274.477 jiwa

²⁰ Ibid, hal 91-93

dengan 70.576 rumah tangga. Penduduk tahun 2008 naik sebesar 1.60 persen dibandingkan tahun 2007. Tingkat kepadatan penduduk berjumlah 1.809 jiwa per Km².

Dilihat dari penyebaran penduduk, penduduk kota Bengkulu lebih banyak tinggal di kecamatan Gading Cempaka. Lebih lanjut lihat tabel berikut :

Tabel 2.3

Penyebaran Penduduk per Kecamatan di Kota Bengkulu Tahun 2008

No	Kecamatan	Persentase penyebaran Penduduk
1	Selebar	12 %
2	Kampung Melayu	9 %
3	Gading Cempaka	27 %
4	Ratu Agung	18 %
5	Ratu Samban	8 %
6	Teluk Segara	8 %
7	Sungai Serut	7 %
8	Muara Bangkahulu	11 %

Sumber : Kota Bengkulu dalam Angka 2010, BPS Kota Bengkulu

Dalam perkembangannya, penyebaran penduduk di kota Bengkulu mengalami perubahan yang signifikan. Pada pertengahan 2012 jumlah penduduk naik 6 persen dari tahun 2011 yaitu sebanyak 319. 098 jiwa. Penduduk terbanyak berada di kecamatan Selebar (seperti terlihat pada tabel berikut).

Tabel 2.4

Jumlah Penduduk Kota Bengkulu dan persentase per kecamatan tahun 2013

No	Kecamatan	Jumlah Penduduk (ribu orang)	Persentase penyebaran Penduduk
1	Selebar	51.4	16 %
2	Kampung Melayu	31.2	10 %
3	Gading Cempaka	40.3	13 %
4	Ratu Agung	49.3	15 %
5	Ratu Samban	23.8	8 %
6	Teluk Segara	23.3	7 %
7	Sungai Serut	22.6	7 %
8	Muara Bangkahulu	37.5	12 %
9	Singaran Pati	39.7	12 %

Sumber: Bengkulu dalam Angka 2013, BPS Kota Bengkulu

2.5 Pendidikan

Selama Bengkulu dibawah pengaruh Inggris, tidak terdapat pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Masa Belanda, barulah pendidikan mulai diperhatikan meskipun tujuan awal adalah untuk kepentingan Belanda. Prinsip-prinsip pendidikan yang dilaksanakan waktu itu adalah :

- a) Sistem persekolahan yang disusun menurut perbedaan lapisan social yang ada dalam masyarakat Indonesia, khususnya di Pulau Jawa
- b) Pendidikan ditujukan kepada pembentukan golongan elit sosial agar dapat dipakai untuk kepentingan politik dan ekonomi Belanda di Indonesia.

Organisasi atau lembaga pendidikan yang didirikan sebelum periode kemerdekaan antara lain;

- 1) Sekolah-sekolah pemerintah
Terdiri dari sekolah dasar (1918), Vervolgschool, HIS (1919), sekolah angka I/II, MULO, ELS, HIK, HCS dan AMS.
- 2) Sekolah swasta
 - a. Sekolah-sekolah swasta: SD, Taman Siswa (1931), Muhammadiyah, Sekolah Cina dan sekolah PPB
 - b. Yayasan Pendidikan: Yayasan Semarak Bengkulu
 - c. Muhammadiyah (1928) : Mualimin, Aisyah dan NA
 - d. PERTI : Tasyanul Chair (1934), Jamiatul Chair (1933) dan MAS (1937)
 - e. Kursus Wanita : Siti Fatimahtul Zahra (1932)²¹

Di era otonomi daerah, urusan pendidikan dari tingkat TK hingga SLTA menjadi tanggungjawab pemerintah daerah. Pada tahun 2012, penduduk kota Bengkulu didominasi oleh tamatan SLTA sebesar 41,61 persen sedangkan tamatan sarjana hanya 16,53 persen. Jumlah murid TK sebanyak 5.752 orang. Murid Sekolah Dasar berjumlah 39.812 orang.

Berdasarkan data yang ada, setiap kecamatan di kota Bengkulu memiliki jumlah sekolah yang berbeda-beda. Contohnya di Kecamatan Selebar memiliki 11 SD, 5 SMP, dan 6 SMA/MA/SMK. Kota Bengkulu juga memiliki beberapa perguruan

¹ *Ibid*, Hal 113

tinggi yang ada di kota Bengkulu antara lain Universitas Bengkulu, Universitas Hazairin, STIA Dehasen, Akper Dehasen, UMB dan STAIN.

2.6 Pola Pemukiman

Di kota Bengkulu, pemukiman penduduk umumnya terletak di sepanjang pesisir pantai dan di tepi sungai-sungai besar yang terdapat di wilayahnya. Hal ini disebabkan pada zaman dahulu belum ada jalan raya yang menghubungkan antara perkampungan yang satu dengan perkampungan lainnya. Sarana transportasi pada zaman itu adalah melalui laut dan sungai dengan menggunakan sampan. Perkampungan atau pemukiman besar biasanya terletak di pinggir sungai yang lazim disebut dengan pasar. Dalam perkembangan, baru menyebar ke daerah darat dan membentuk perkampungan yang didiami oleh berbagai suku bangsa sekarang ini. Perkampungan tempo dulu pada muara sungai sebagian besar telah ditinggalkan, namun sebagian kecil masih bertahan pada daerah tersebut. Pada masa sekarang ini, dengan adanya jalan raya yang dibangun oleh pemerintah, konsentrasi perkampungan penduduk bergeser ke tepi jalan raya. Daerah tempat tinggal masyarakat suku melayu Bengkulu pada umumnya berjarak 10-20 meter dari pantai. Tempat tinggal antara orang tua dengan anak-anak yang telah kawin pada umumnya berdekatan, sehingga mencerminkan sebuah kelompok pemukiman. Dalam satu kelompok pemukiman terdapat 3 sampai 6 rumah yang berasal dari satu keluarga.

Pemukiman penduduk cenderung mengelompokkan pada suatu areal pemukiman yang ditandai dengan rumah-rumah penduduk yang saling berdekatan. Jarak antara pemukiman yang satu dengan yang lainnya di sepanjang jalan berkisar antara satu sampai dua kilometer. Tidak demikian halnya dengan pemukiman penduduk yang cukup jauh dengan pemukiman lainnya. Pemukiman penduduk yang lebih dekat dengan jalan raya, tingkat kepadatannya lebih tinggi dari pada tingkat kepadatan penduduk desa yang jauh dari jalan raya.

Di kota Bengkulu, dikenal adanya nama-nama kampung yang menggunakan nama suku bangsa seperti Kampung Cina, Kampung Jawa, Kampung Bugis, Kampung Bali dan sebagainya. Hal itu mengisyaratkan bahwa pada masa dahulunya, kampung-kampung itu pertama kali didiami atau banyak dihuni oleh suku bangsa yang bersangkutan.

Pada umumnya, dahulu sebuah kampung dikepalai oleh pemangku atau pemangku muda untuk wilayah kota. Sebutan untuk wilayah yang lebih luas adalah punggawa atau depati atau *ginde*. Rumah tradisional masyarakat Bengkulu adalah rumah panggung yang biasanya terletak di tepi jalan utama dari perkampungan. Rumah tinggal berbentuk panggung itu dibuat agar terhindar dari banjir dan binatang buas. Di bawah kolong biasanya dimanfaatkan untuk gudang, kandang ternak dan penyimpanan kayu bakar untuk memasak. Sebagian besar rumah terbuat dari kayu (terutama yang di perkampungan), sedangkan rumahpenduduk di tepi jalan raya sebagian besar sudah terbuat dari semen (permanen dan semi permanen).

2.7 Pariwisata

Sesuai kondisi geografisnya yang berbatasan langsung dengan Samudera Hindia, Kota Bengkulu memiliki beberapa wisata pantai yang menawarkan keindahan alam. Secara umum, destinasi wisata yang ada di Bengkulu terdiri atas objek wisata alam, objek wisata sejarah, objek wisata budaya dan objek wisata religi (terlihat pada tabel).

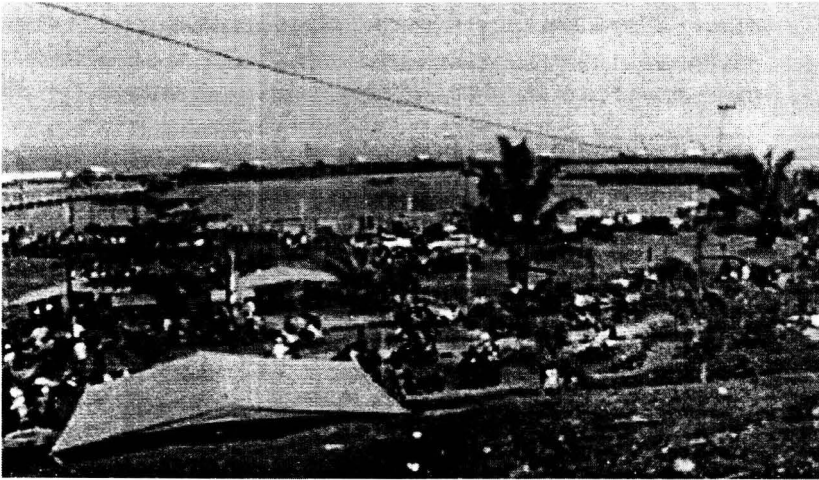
Tabel 2.5
Tabel Objek Wisata di Kota Bengkulu

No	Kecamatan	Objek Wisata	Jenis
1	Selebar	-	
2	Kampung Melayu	Kawasan Pelabuhan Pulau Baai	Alam
3	Gading Cempaka	-	
4	Ratu Agung	Makam Imam Senggolo Upacara Tabot	Sejarah Budaya
5	Ratu Samban	Rumah Pengasingan Bung Karno Rumah Ibu Fatmawati Pantai Panjang Putri Gading Cempaka	Sejarah Sejarah Alam
6	Teluk Segara	Benteng Malrborough Tugu Thomas Parr Makam Sentot Alibasyah Tugu Hamilton Masjid Malabero Pantai Jakat Cina Town	Sejarah Sejarah Sejarah Sejarah Religi Alam Sejarah
7	Sungai Serut	Pantai Muara Bangkahulu	Alam
8	Muara Bangkahulu	-	
9	Singaran Pati	Danau Dendam Tak Sudah	Alam

Sumber: Selayang Pandang Kota Bengkulu Tahun 2012

a. Tapak Paderi

Merupakan salah satu bagian dari kawasan wisata benteng Marlborough. Kawasan ini terdiri dari pantai dan taman dengan luas sekitar 32,50 Ha. Obyek yang menarik adalah pemandangan ke laut lepas, khususnya disaat menjelang terbenamnya matahari (sunset), sedangkan kesebelah utara, wisatawan dapat memandang gugusan pegunungan bukit barisan yang menambah indahnnya panorama alam. Tapak paderi terletak di pusat kota Bengkulu.



Gambar 3
Pemandangan dari Tapak Paderi

b. Danau Dendam tak Sudah

Danau ini juga memiliki berbagai flora unik, yakni anggrek Pensil (vanda hookeriana), yang diyakini hanya tumbuh di kawasan ini. Flora unik yang lain adalah anggrek matahari, bakung, nipah, pulai, ambacang rawa, terentang, plawi, brosong, gelam, pakis dan sikeduduk. Panorama di kawasan danau juga sangat indah. Sejauh mata memandang, pengunjung akan dimanja lanskap Bukit Barisan yang membiru dan terlihat sayup-sayup di kejauhan.



Gambar 4
Danau Dendam Tak Sudah

Di seputar danau kini menjadi kawasan cagar alam karena menjadi plasma nuftah bagi anggrek pensil. Juga ditemukan berbagai fauna seperti kera ekor panjang, lutung, burung kutilang, babi hutan, ular phyton, siamang, siput dan berbagai jenis ikan termasuk ikan langka seperti kebakung dan palau. Ketinggian kawasan ini dari permukaan laut kurang lebih 15 meter. Bentukan lahan dari batuan yang menyusun kawasan terdiri dari batuan neogin (Pliosin dan Miosin). Di kawasan danau, pengunjung bisa menyaksikan pemandangan alam berupa permukaan danau yang terlihat kemerahan ditimpa sang surya menjelang beranjak keperaduannya. Atraksi matahari terbit disertai udara pagi yang bersih serta semburat warna merah di permukaan danau menjelang malam sangat ideal bila diabadikan dari lensa kamera.

c. Pulau Tikus

Objek Wisata Pulau tikus adalah pulau karang kecil yang terletak di sebelah barat kota Bengkulu. Pada masa dahulu pulau ini merupakan tempat kapal-kapal berlabuh untuk berlindung dari hantaman badai ombak laut Samudra Indonesia. Ukuran pulau ini sekitar 60 x 100 meter dan di sini juga terdapat menara mercusuar.



Gambar 5
Pulau Tikus

Di sekitar pulau ini terdapat batu-batu karang yang dihuni oleh berbagai jenis ikan dan sangat potensial sebagai wisata laut dengan aktivitas memancing, menyelam, dan snorkeling. Untuk mencapai pulau ini dapat ditempuh menggunakan kapal nelayan sekitar 30 menit dari pelabuhan lama Bengkulu (pantai tapak paderi). Potensi fauna di kawasan ini terdapat ekosistem karang dan biota laut, jenis karang yang ada di kawasan tersebut yaitu acroporase, poriter, fungia, pocillopora, montipora, sarcophiton.

d. Fort marlborough

Objek Wisata Bengkulu Fort marlborough. Setelah lebih kurang 140 tahun Pemerintah Inggris berada di Bengkulu, mereka banyak meninggalkan “warisan” peninggalan bersejarah. Salah satunya adalah Benteng Marlborough. Benteng Marlborough merupakan bangunan kokoh peninggalan Inggris yang dibangun pada 1713 hingga 1719 pada masa kepemimpinan Gubernur Joseph Collet.



Gambar 6
Benteng Fort Marlborough

Nama benteng ini menggunakan nama seorang bangsawan dan pahlawan Inggris, yaitu John Churchill, Duke of Marlborough I. Benteng ini tergolong terbesar di kawasan Asia. Peninggalan sejarah ini memiliki daya tarik yang besar karena kelangkaannya. Benteng ini dulunya merupakan pusat pemerintahan kolonial Inggris yang menguasai Propinsi Bengkulu selama lebih kurang 140 tahun (1685-1825). Sehingga benteng ini pun masih memiliki bentuk yang sesuai dengan desain asli bangunan abad ke-17. Sungguh merupakan daya tarik yang jarang ditemukan di tempat lain.

Situs kawasan Benteng Marlborough ini berada dalam satu kawasan dengan objek wisata alam pantai, yaitu Pantai Tapak Paderi. Sehingga memberikan perpaduan objek wisata alam dan budaya. Kelengkapan kawasan ini sebagai objek wisata menjadi potensi besar untuk dapat menjadi objek wisata unggulan bagi Kota Bengkulu. Benteng Marlborough sejak mulai dibangun telah memegang fungsi strategis di bidang ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan. Potensi kesejarahan yang demikian merupakan komoditi penelitian yang menarik. Potensi ini memiliki nilai yang besar dalam memperkaya kajian keilmuan.

e. Pantai Jakat

Objek Wisata Pantai Jakat Merupakan pantai dengan kelandaian 0 - 1,5 meter saat pasang surut dan naik yang terletak 1 km dari pusat kota Bengkulu. Di pantai ini terdapat aktivitas nelayan tradisional yang berdomisili di sekitar kawasan pantai. Atraksi wisata yang tersedia berupa kegiatan penangkapan ikan di laut, dan telah banyak fasilitas permainan seperti banana boat, jet ski dan yang lengkap dengan penjaga pantainya. Pantai ini biasanya selalu ramai dikunjungi masyarakat setiap minggu sore dan hari-hari biasanya. berbagai fasilitas disediakan di kawasan ini, mulai dari penyewaan pelampung renang, banana boat bahkan jet ski.



Gambar 7
Pantai Jakat

f. Pantai Panjang

Objek wisata pantai panjang Merupakan pantai yang membentang sepanjang 7 Km dengan potensi pasir putih dan di sepanjang pantai ditumbuhi oleh pohon cemara laut. Pantai yang juga dikenal dengan nama pantai gading cempaka ini terletak kurang lebih 4 km dari pusat kota.

Pantai Panjang adalah salah satu obyek wisata yang terletak di pusat kota Bengkulu. Pantai yang panjangnya lebih kurang 7 km ini merupakan pantai yang indah dengan pasir putih di sepanjang bibir pantainya ditunjang dengan pohon cemara pantai yang oleh masyarakat sekitar disebut pohon "Ru" menambah asri suasana pantai yang keindahannya diyakini tidak

kalah dengan pantai Pataya Thailand, sebagai pelengkap keunikan pantai ini adalah dengan ombaknya yang besar sebagai ciri dari laut dari Samudera Hindia.

Pantai Panjang selalu ramai dikunjungi pada hari libur dan mencapai puncaknya pada hari Idul Fitri dimana masyarakat Bengkulu seakan tumpah ke obyek wisata ini. Sebagai obyek wisata yang letaknya paling strategis ini maka sebagian bisnis pariwisata Bengkulu terpusat disini mulai dari perhotelan, restoran, cottage dan Pusat Perbelanjaan Modern (Mall) telah siap menanti kunjungan para tamunya. Selain itu berbagai aktivitas wisata atau rekreasi pantai yang dapat dilakukan antara lain seperti olah raga air dan pantai, panorama laut, sunset view, rekreasi keluarga dan out bound.

g. Monumen Thomas Parr

Monumen Thomas Parr merupakan salah satu objek wisata sejarah di Kota Bengkulu. Letaknya berdekatan dengan Benteng Marlborough, hanya berjarak sekitar 170 m di sebelah tenggara. Monumen berbentuk tugu dengan luas 70 meter persegi dan tinggi 13,5 meter ini dibangun oleh pemerintah Inggris pada tahun 1808 untuk memperingati Residen Thomas Parr yang tewas dibunuh oleh rakyat Bengkulu.



Gambar 8
Monument Thomas Parr

Thomas Parr (1805-1807) adalah pengusaha Inggris di Bengkulu ke empat puluh sembilan yang terkenal sangat keji dan kejam. Dia diangkat oleh pemerintah Inggris untuk menggantikan Deputy Governor Walter Ewer (1800-1805). Semasa memerintah, Thomas Parr menerapkan sistem tanam paksa untuk membuka perkebunan kopi di Bengkulu. Sudah tidak dapat dihitung lagi berapa banyak korban nyawa yang melayang selama masa tanam paksa tersebut.

Sampai suatu ketika, kebencian rakyat Bengkulu sudah tidak dapat dibendung lagi. Pada suatu malam, tepatnya pada tanggal 23 Desember 1807, rakyat Bengkulu beramai-ramai menyerbu Mount Felix (Bukit Palik) rumah peristirahatan Thomas Parr, tentu dengan maksud ingin menghabisi sang Residen itu. Pada malam yang naas itu, sang Residen yang lalim tersebut akhirnya terbunuh dengan cara yang mengenaskan.

Atas peristiwa itu, Pemerintah Inggris tidak ambil diam. Sebagai pemabalasan, tentara Inggris bertindak keji dan membabi buta, menghancurkan dusun-dusun dan membunuh setiap penduduk yang di jumpainya. Bukan hanya itu, hewan ternak pun tidak luput dari amukan tentara Inggris yang kehilangan kendali.

Menurut sebuah sumber, Thomas Parr dimakamkan di daerah tertutup di Fort Marlborough, dengan pertimbangan, untuk menghindari perasaan penduduk lokal, dan juga dikawatirkan akan digali dan dinajiskan (dikutuk) oleh penduduk lokal. Demikian juga dengan makam Charles Murray, sekretarisnya yang telah berusaha menyelamatkan Mr. Parr, dan meninggal pada tanggal 7 Januari 1808.

Bagi pemerintah kolonial Inggris, bagaimana pun juga Thomas Parr tetap dianggap sebagai pahlawan karena jasa dan pengabdianya. Oleh karena itu, pemerintah Inggris kemudian mendirikan sebuah monumen untuk mengenangnya. Monumen tersebut dibangun diatas tanah yang berlokasi tidak jauh dari pusat ibukota Bengkulu (sekitar 150 kaki) dari Fort Marlborough.

Monumen yang didirikan tanggal 7 Januari 1808 itu, terdapat prasasti (memori) yang berkaitan dengan peristiwa Mount Felix. Orang-orang Inggris menyebut dengan nama Parr Monument, sedangkan kelompok elite pribumi Bengkulu menyebutnya sebagai Taman Raffles (Raffles Park). Penduduk pribumi Bengkulu itu sendiri lebih akrab menyebutnya sebagai kuburan bulek.

Dilihat dari aspek fisiknya, keistimewaan Monumen Thomas Parr dapat dilihat dari keunikan arsitekturnya. Monumen berbentuk tugu ini berdenah segi 8 dan mempunyai tiang-tiang bergaya corinthian (berbentuk bulat seperti balok kayu yang mengandung makna agar bangunan terlihat kokoh dan berwibawa). Pintu masuknya terdapat di bagian depan dan sisi kanan dan kiri, berbentuk lengkung sempurna dan tidak mempunyai daun pintu. Pada salah satu dinding di ruang dalam tugu terdapat sebuah prasasti, tapi pada saat ini sudah tidak dapat di baca lagi karena sudah rusak. Bagian atas tugu mempunyai atap yang berbentuk kubah.

h. Masjid Jami'

Mesjid Jami' ini terletak di jalan utama kota Bengkulu dan merupakan kenang-kenangan dari Bung Karno semasa pengasingannya dan juga sebagai seorang arsitek, bangunan mesjid yang masih aktif dipergunakan ini memiliki atap berbentuk Limas dan menggambarkan perkawinan budaya lokal, budaya thionghoa dan budaya islam. Mesjid ini terletak di ujung jalan soeprapto tepat di pusat keramaian kota Bengkulu.



Gambar 8
Mesjid Jamik

Mesjid ini berada pada ketinggian 20 m di atas permukaan laut. Berjarak 1,2 km dari Benteng Marlborough, dengan sudut kemiringan 112o (Darmansyah 2002). Pada abad XIX bangunan masjid berbentuk sederhana dengan bangunan berbahan kayu dan beratap rumbia. Pada awal abad ke XX masyarakat membangun masjid tersebut menjadi lebih baik dengan cara swadaya. Bagian dinding diganti dengan tembok, dan bagian atap diganti dengan seng, sekaligus memperluas masjid tersebut.

Pada tahun 1938, bangunan masjid didesain ulang oleh Bung Karno yang biaya ditanggung oleh masyarakat sendiri. Bung Karno sebagai arsitek bangunan tersebut tidak merubah secara keseluruhan, hanya bagian-bagian tertentu saja yang dirubah dan ditambah. Bagian dinding masjid ditinggikan 2 meter, dan bagian lantai ditinggikan 30 cm. Bung Karno memberikan ciri khas pada bagian atap dengan membentuk atap limasan kerucut dengan memberikan celah pada pertengahan atap sebagai sentuhan arsitektur tersendiri. Pada beberapa bagian bangunan ditambah tiang dengan ukiran dan pahatan berbentuk sulur-sulur di bagian atasnya dan dicat dengan warna emas.

i. Rumah Pengasingan Sukarno

Rumah Kediaman Bung Karno, Salah satu yang tidak kalah pentingnya bangunan bersejarah yang baik untuk dikunjungi. Adalah Rumah kediaman Bung Karno, rumah yang terletak di tengah Kota Bengkulu, tepatnya di jalan Sukarno Hatta Kelurahan Anggut Atas kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu.

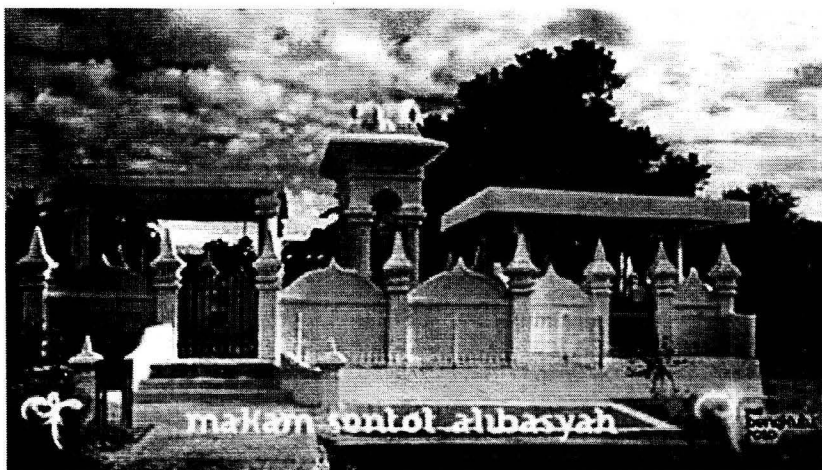
Tahun pendirian rumah ini tidak dapat diketahui dengan pasti, rumah tersebut semula adalah milik seorang pedagang Tionghoa yang bernama Lion Bwe Seng yang disewa oleh orang Belanda untuk menempatkan Bung Karno selama diasingkan di Bengkulu. Hingga sekarang ciri-ciri sebagai rumah Cina masih ada, yaitu lubang angin yang terdapat di atas jendela dan pintu bermotif huruf / ungkapan dalam bahasa Cina. Bung Karno yang memiliki nama kecil Kusno setelah diasingkan ke Ende Flires sejak tahun 1934, kemudian dipindahkan ke Bengkulu pada tahun 1938.



Gambar 9
Rumah pengasingan Sukarno

j. Makam Sentot Alibasyah

Sentot Alibasyah adalah seorang panglima perang pendukung Pangeran Diponegoro, pada perang Diponegoro (1825-1830). Setelah kekalahan Pangeran Diponegoro, Sentot dan para pengikutnya dimanfaatkan oleh Belanda untuk memerangi kaum Paderi di Sumatera Barat. Karena dianggap bersimpati terhadap perjuangan kaum Paderi, akhirnya Sentot Alibasyah dibuang hingga akhir hayatnya di Bengkulu. Makam Sentot Alibasyah berlokasi di Desa Bajak, Kecamatan Teluk Segara.



Gambar 10
Makam Sntot Alibasyah

Pada makam Sentot tertulis tanggal pemakaman 17 April 1885. Makam ini berada di ketinggian 38 m diatas permukaan laut. Berjarak sekitar 1,2 km dari Benteng Marlborough dengan sudut kemiringan 94o. Bangunan cungkup makam Sentot Alibasyah bergaya bangunan “tabot” dan memiliki keistimewaan, yaitu di dalam cungkup tidak memperlihatkan adanya nisan kubur, sebagaimana biasanya kubur muslim di Indonesia. Cungkup ini berukuran 570 x 420 cm, dan berdenah empat persegi panjang dengan pilar-pilar pada beberapa bagian cungkup. Bagian pusat (makam) juga berdenah empat persegi panjang dengan ukuran 327 x 184 cm.

k. Rumah Fatmawati

Fatmawati adalah seorang wanita yang berasal dari Bengkulu, namanya menjadi harum karena beliau adalah salah seorang istri Ir. Sukarno President Republik Indonesia yang pertama, yang juga ibu dari Megawati Sukarno Putri. beliau pula wanita yang menjahit dan mempersiapkan Sang Saka Bendera pusaka merah putih yang berkibar di hari proklamasi 17 Agustus 1945. Beliau menjadi istri sah Ir. Sukarno saat Ir. Sukarno diasingkan di Bengkulu Tahun 1938. Saksi sejarah tersebut berupa sebuah rumah yang terletak di Anggut Kota Bengkulu, berjarak kira-kira 600 meter dari rumah Sukarno. Di rumah terdapat bermacam koleksi antara lain foto-foto Fatmawati, pakaian, mebel dan lain-lain. Karena letaknya di pusat kota, maka akses menuju bekas rumah kediaman Ibu Fatmawati, dan disekitar lokasi pun banyak disediakan Hotel sebagai akomodasi penginapan.



Gambar 11
Rumah Fatmawati

1. Kampung Tua Cina Bengkulu

Kampung Cina terletak 190 meter di sebelah selatan dari Benteng Marlborough, pada titik koordinat 3o 47' 15,9" LS dan 102o 15' 2,6" BT. Berdasarkan data sejarah kawasan ini merupakan pemukiman Cina sejak masa Kolonial Inggris. Keterangan tersebut mendukung keberadaan tinggalan-tinggalan arkeologi di kawasan tersebut yang berupa rumah tinggal yang mempunyai arsitektur Cina.

Terhitung ada 20 buah rumah tinggal yang berarsitektur Cina di kawasan ini. Rumah-rumah tersebut umumnya memanjang ke arah belakang, bertingkat 2, dan beratap lengkung. Terlihat juga rumah-rumah tersebut diberi hiasan terawangan yang terdapat di atas jendela yang berfungsi sebagai ventilasi sebagaimana umumnya pada arsitektur rumah Cina. Kini kawasan pemukiman cina tersebut hampir berubah bentuk walaupun sebagian masih dipertahankan keasliannya. berikut adalah 2 foto yang menggambarkan pemukiman tersebut seiring dengan perubahan waktu. Untuk mempertahankan keidentikan dan kekhasan daerah pemukiman cina tersebut, pemerintah daerah Bengkulu mendirikan sebuah gerbang bercorak cina di depan benteng Marlborough tak jauh dari pemukiman tersebut²².

¹ Data diambil dari laman resmi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Bengkulu (<http://pariwisata.bengkuluprov.go.id/v3/>) diakses tanggal 26 september 2015

BAB III

BERAGAM PERMAINAN TRADISIONAL DI BENGKULU

3.1. Ayam-Ayam Daun Jarak

Ayam-ayam daun jarak adalah sebutan masyarakat terhadap sejenis permainan. Kata “ayam-ayam’ ada kaitannya dengan kata “menyabung”. Menyabung adalah suatu pekerjaan yang sengaja menyuruh/membuat sesuatu untuk berlaga. Demikian pula lah permainan ini, adalah suatu pekerjaan manusia yang dengan posisi berlawanan, berusaha supaya daun jarak yang dipegang masing- masing dapat berlaga di udara.

Jenis permainan ini dapat diselenggarakan dengan tidak terikat pada suatu peristiwa tertentu, baik peristiwa keagamaan maupun peristiwa sosial lainnya. Juga didalam pelaksanaan permainan ini tidak ada mengandung unsur- unsur kepercayaan. Karenanya jenis permainan ini dapat secara mudah dilaksanakan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini sebaiknya dipilih tempat yang terlindung dari teriknya sinar matahari. Ini kalau permainan dilakukan pada waktu tengah hari. Biasanya permainan ini dilaksanakan pada halaman rumah yang bebas dari tanaman yang mengganggu jalannya permainan. Umumnya halaman rumah pada daerah pedesaan tidak ada rerumputan atau jarang terdapat tanam tanaman lain. Jadi untuk menyelenggarakan permainan ini tidak akan menemui kesulitan.

Jenis permainan ini selalu diselenggarakan pada siang hari. Hal ini disebabkan pada daerah pedesaan tidak ada penerangan yang baik. Andai kata adanya penerangan yang baik, permainan ini tidak dilarang untuk diselenggarakan pada malam hari.

3.1.1.Latar Belakang Sosial Budaya

Ayam daun jarak merupakan permainan khas daerah Suku Bangsa Serawai yang berdiam di Kabupaten Bengkulu Selatan. Jenis permainan ini dapat menyebar keseluruh lapisan masyarakat. Karena persyaratan untuk menyelenggarakan permainan tersebut tidak ada yang memberatkan. Selain itu permainan ini boleh dilakukan oleh setiap orang atau setiap penggemarnya, dengan tidak memandang kelompok sosial tertentu.

Sepanjang jalannya permainan, tidak ada mengandung persyaratan -persyaratan yang sifatnya harus dipenuhi, yang ada hubungannya dengan kepercayaan. Karena itu jenis permainan ini adalah permainan rakyat yang dapat terselenggara dengan tidak ada rintangan dan dapat tersebar serta tumbuh diseluruh lapisan masyarakat.

3.1.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Untuk dapat menguraikan semuanya ini, sangat diperlukan beberapa orang informan yang lanjut usia, karena merekalah sebagai sumber informasi yang dianggap memadai.

Hal ini dikarenakan tidak adanya suatu tulisan naskah yang dapat berfungsi sebagai sumber. Jenis permainan ini telah berkembang dikalangan masyarakat sejak zaman penjajahan Belanda. Menganalisa pendapat dari beberapa orang informan, bahwa permainan ini sudah berkembang sejak lebih kurang satu setengah abad yang lalu.

Pada zaman yang lampau tersebut, telah Terdapatnya kelompok masyarakat yang menghendaki hiburan. Tidak heran kelompok anak-anak mempunyai suatu ide tertentu yang dapat menghibur mereka.

Akhirnya timbullah macam-macam permainan, dan permainan itu sendiri bertambah hari bertambah banyak penggemarnya. Selain itu daerah perkembangannya semakin meluas. Begitu juga jenis permainan ini diciptakan masyarakat itu sendiri hingga menjadi suatu wadah untuk mendapatkan keterampilan, hiburan dan lain lain.

3.1.3.Deskripsi Permainan

a. Persiapan Permainan

Untuk menguraikan jalannya permainan, sebelumnya perlu mengadakan persiapan persiapan untuk terselenggaranya permainan itu sendiri yaitu sebagai berikut:

▪ *Anggota Pemain*

Penggemar-penggemar permainan akan berkumpul pada suatu tempat, mereka bersepakat untuk menyelenggarakan permainan.

Khusus untuk permainan ayam-ayam daun jarak ini, cukup dimainkan oleh dua orang. Tetapi andaikata pada waktu itu banyak penggemarnya, juga dapat dilaksanakan oleh beberapa orang dalam jumlah yang genap atau dapat dibagi menjadi pasang-pasangan.

Jumlah pemainnya harus genap karena seluruh pemain akan bermain secara berpasangan, menjadi satu lawan satu. Dan ternyata kalau pemainnya banyak, biasanya mereka bertanding secara beregu.

▪ *Peralatan Pemain*

Seluruh pemain mempersiapkan taji. Taji ini dibuat sendiri oleh pemain dengan bahan “bambu”. Bambu tersebut dibikin sedemikian rupa sehingga berbentuk taji ayam atau dengan sedikit melengkung.

Dalam pelaksanaan pembuatan taji ini, sebaiknya dipilih bambu yang tua. Karena bambu yang tua ini akan lebih tajam dari bambu yang muda. Ukuran taji tersebut lebih kurang panjangnya 7 cm, matanya $\pm$ 5 cm. sedangkan 2 cm lagi adalah bagian taji yang harus di masukan kedalam ayam-ayam.

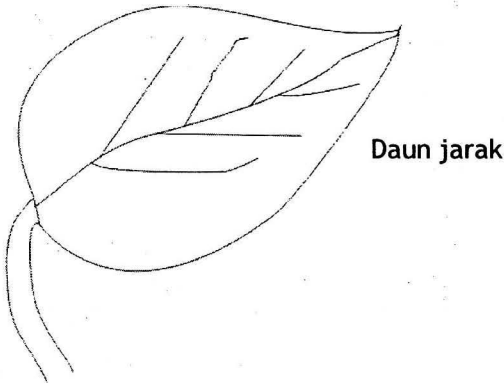


B

A= Pangkal taji yang di tancapkan pada kaki ayam-ayam

B= Ujung taji yang siap untuk melukai ayam-ayam lawan

Setelah selesai mempersiapkan taji, pemain mengumpulkan daun jarak seperlunya. Dalam pengambilan daun jarak tersebut harus diikuti sertakan tangkainya. Karena pada pangkal tangkai daun tersebut akan ditancapkan taji, dan diikat tali supaya kuat.



▪ **Lokasi Permainan**

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, bahwa permainan ini sering dilaksanakan di halaman rumah yang bebas dari tanaman-tanaman yang dapat mengganggu. Selain itu penggemar-permainan ini memilih halaman yang tidak berlumpur. Diatas halaman yang kering, pemain akan merasa lebih aman dan terhindar dari kotoran-kotoran. Mereka akan lebih senang lagi apabila dapat bermain pada bagian kampung yang agak ramai orangnya. Karena adanya penonton akan menambah semangat permainan.

▪ **Cara Memilih Pasangan Dalam Bermain**

Kalau pemainnya hanya berjumlah dua orang, tentu saja tidak perlu memilih pasangan lagi terjadinya pemilihan pasangan, apabila jumlah pemain agak banyak. Dalam hal ini dimisalkan saja jumlah pemain 8 orang. Pertama kali, 2 orang diantara seluruh peserta melakukan sut. Yang menang melakukan sut dianggap kelompok A, dan yang kalah dianggap kelompok B.

Seterusnya keenam pemain lainnya segera berpasangan melakukan sut, yang menang otomatis menjadi anggota kelompok A dan yang kalah sebagai anggota B.

▪ *Jalannya Permainan*

Kalau pemain berjumlah 8 orang, tentu saja kelompok A dan kelompok B beranggota masing-masing 4 orang, mereka akan mengambil daun jarak sebanyak sesuai dengan perjanjian atau mufakat. Untuk ini dimainkan saja masing-masing pemain mengambil daun jarak sebanyak 20 lembar, daun jarak dua puluh lembar inilah yang dijadikan ayam-ayam, mereka harus mengganti ayam- ayam mereka yang mati.

Ayam-ayam dianggap mati apabila:

- Tulang daun jarak tersebut terputus, walaupun daunnya sudah robek belum berarti mati, kalau tulang daun tersebut belum putus.
- Kakinya yang putus yang disebut kakinya adalah tangkai daun jarak tersebut. Walaupun tangkainya sudah cedera tetapi belum putus, maka ayam- ayam tersebut belum mati.

Selain itu sudah menjadi kebiasaan diantara pemain, tidak diperkenankan mengenai lawan (orangnya) dengan sengaja. Sebab pekerjaan tersebut bisa menimbulkan pemain itu sendiri cedera atau luka terkena taji. Selanjutnya masing-masing pemain berhadapan sepasang- sepasang atau satu lawan satu. Mereka akan melakukan aksi dan tipu muslihat. Bagaimana supaya ayam ayam lawan cepat mati. Caranya sebagai berikut:

- Pemain memegang bahagian ujung daun jarak dengan tangan kanan, daun jarak tersebut sudah dipasang taji yang diperkirakan dapat melukai ayam-ayam lawan.
- Dengan waktu yang sama pemain melempar daun jarak yang dipegang masing-masing kearah depan. Pemain berusaha supaya ayam-ayam mereka bertemu diudara. Pada saat bertemu di udara itulah disebut berlaga.
- Sesudah melempar ayam-ayam tersebut, pemain harus cekatan mengelak jangan sampai taji ayam-ayam mengenai mereka.
- Kalau ternyata pada laga yang pertama belum ada ayam- ayam yang mati maka diteruskan pada lemparan yang kedua, ketiga dan seterusnya hingga salah satu ayam- ayam menemui ajalnya.

- Ayam-ayam yang mati disebut “cundang”. Dalam permainan, yang paling banyak mendapat cundang dialah yang menang.
- Ayam-ayam yang menang lebih dari lima kali, diberi gelar “penyurit”. Tapi kenyataannya penyurit itu jarang sekali ditemukan. Karena keunggulan ayam-ayam tergantung dengan keterampilan tuannya dalam melemparkannya atau melagakannya.
- Dalam permainan mereka tidak segan-segan menjejak yang kalah. Apalagi kalau persiapan ayam-ayam telah terkuras habis.
- Kalau diantara pasangan ada salah seorang yang sudah kehabisan ayam-ayam. Maka pasangan tersebut akan berhenti bermain. Mereka menunggu dan sekaligus menonton lawan-lawannya yang masih bermain.
- Apabila empat pasangan tersebut sudah kehabisan ayam-ayam, permainan dianggap selesai.
- Pada waktu itu kedua kelompok menghitung jumlah cundang yang dapat dan menghitung jumlah ayam-ayam yang masih hidup.
- Sebagai ketentuan; bahwa yang menang adalah kelompok yang paling banyak mendapat cundang dan yang paling banyak ayam-ayamnya yang hidup.

Kalau mereka sudah menentukan pemenang, biasanya mereka melihat situasi waktu itu. Kalau andai kata waktu itu masih memungkinkan dan mereka masih sepakat untuk meneruskan permainan, maka mereka akan memulai lagi mengambil ayam-ayam untuk bermain lagi.

Bagi anak-anak yang sudah agak dewasa, dia akan membersihkan bekas-bekas permainannya. Tapi bagi anak-anak yang sama sekali belum mengerti, sesudah bermain terus ditinggalkan begitu saja.

Permainan ini dapat melatih anak-anak menjadi disiplin dan berusaha untuk mendapat suatu keterampilan dalam permainan tersebut. Mereka akan berusaha semaksimal mungkin untuk mengalahkan lawan. Akibatnya pemain akan belajar

membiasakan diri untuk berhati-hati dalam mengerjakan sesuatu. Selain itu secara langsung peserta permainan akan menikmati hiburan yang cukup mengasikan. Bagi yang telah bersekolah, mereka melakukan permainan sepulang nya dari sekolah. Anak-anak akan mengisi waktu luang bagi yang tidak membantu orang tua.

Hal ini sedikit membantu untuk mengatasi kenakalan anak-anak sepanjang dia masih asyik bermain, selama itu dia akan lupa berbuat atau mengadakan kegiatan yang tidak terpuji di masyarakat.

3.1.4. Peranannya Dimasa Kini

Pada masa sekarang jenis permainan ini sudah hampir tidak terlihat lagi diselenggarakan. Mungkin semuanya ini disebabkan oleh banyaknya jenis permainan yang berkembang didaerah pedesaan. Misalnya: volley, bola kaki, catur, domino dan lain lain.

Selain itu disebabkan oleh sebagian dari daerah pedesaan sudah terjangkau oleh jaringan komunikasi, walaupun belum begitu sempurna. Dimasa lampau, jenis permainan ini sangat disenangi oleh masyarakat khusus kelompok anak-anak yang berumur antara 7 s/d 14 tahun. Permainan ini lebih menonjol dikalangan anak-anak. Mereka bermain dengan suasana bergembira, apalagi kalau jumlah pemainnya cukup banyak. Permainan akan berjalan lebih seru, lebih lama apabila tidak ada gangguan. Tetapi sekarang permainan ini sudah hampir terlupa oleh anak-anak. Hanya sebagian kecil masyarakat yang masih pernah melaksanakan permainan ini.

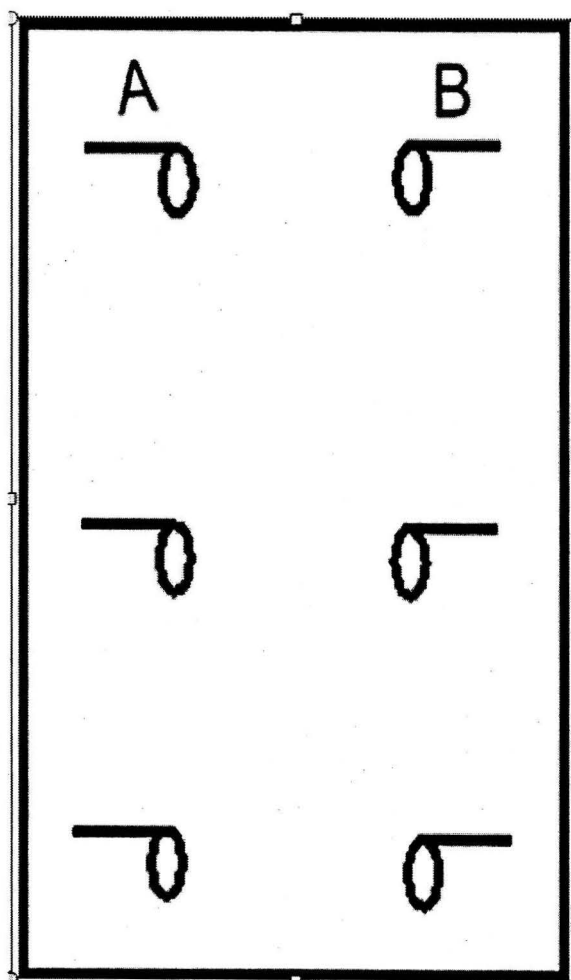
1. Tanggapan masyarakat

Sejak berkembangnya permainan ini tidak terdapat suatu tantangan/ larangan dari masyarakat untuk menyelenggarakannya. Para orang tua akan lebih senang melihat anak-anak dirumah. Hanya sebagian kecil para orang tua berpandangan bahwa jenis permainan ini dapat membahayakan pemainnya. Karenanya para orang tua selalu memberi peringatan pada anak-anaknya supaya hati hati dalam bermain.

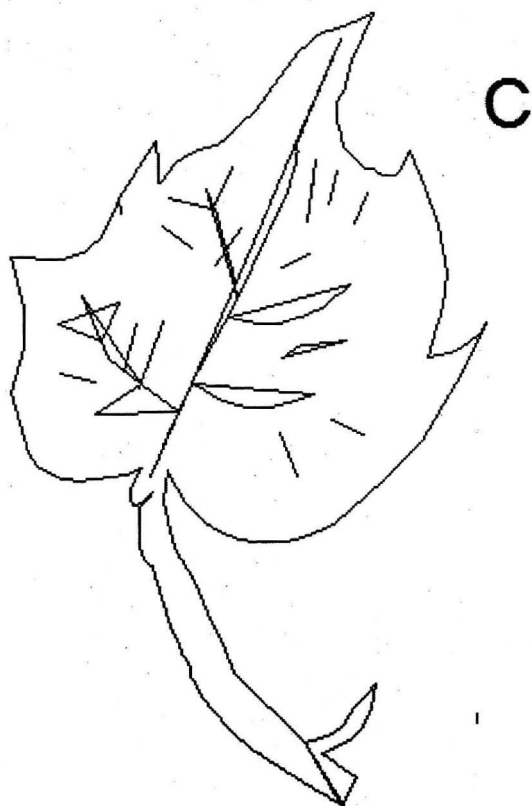
Dalam suatu permainan sebagian dari permainan yang ada selalu menghendaki resiko atau bahaya. Tetapi justru adanya bahaya, menjadikan pemain membiasakan dirinya untuk bekerja dengan penuh konsentrasi dan teliti. Alangkah baiknya kalau pemain ini dapat digemari anak-anak seperti masa lampau.

Selain mereka asyik bermain dan mendapatkan keterampilan-keterampilan, biasanya mereka berusaha untuk menanam jarak. Jarak ini bisa dimanfaatkan untuk pancang pagar (pancang hidup).

Jadi dengan alasan tersebut, para orang tua selalu menganggap permainan ini baik.



Dena lokasi permainan



Keterangan:

- A. = Kelompok A
- B. = Kelompok B
- C. = Daun jarak yang telah siap dengan tajinya..

3.2.Sesiku

Asal kata sesiku adalah siku. Karena dalam permainan ini siku yang dimainkan atau dipergunakan, maka masyarakat menamakan permainan ini “sesiku”. Kebetulan bahasa daerah Suku Bangsa Serawai untuk menyebut siku sama dengan bahasa Indonesi. Jenis permainan ini merupakan salah satu jenis permainan rakyat yang sangat disenangi pada masa lampau. Penggemar-penggemar permainan dapat melakukannya disembarang waktu atau tidak terikat pada waktu-waktu tertentu. Permainan ini dapat dilakukan pada pagi hari, siang

hari, sore hari atau kalau ada penerangan juga bias dilakukan pada malam hari. Tetapi andai kata turun hujan, biasanya mereka akan berhenti bermain dan akan terus berteduh.

3.2.1.Latar Belakang Sosial Budaya

Sepanjang penyelenggaraan permainan ini tidak adanya sesuatu persyaratan yang harus dipenuhi, yang ada hubungannya dengan kepercayaan. Jadi permainan ini sama sekali tidak mengandung nilai-nilai religio magis. Selain itu penyelenggaraan permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa tertentu, baik yang berupa peristiwa-peristiwa sosial lainnya.

Suatu hal lagi yang menunjang gampangnya terlaksana permainan ini adalah penggemar-penggemar atau pelaku permainan tidak ada pembatasan. Permainan ini boleh dilakukan oleh siapa saja, tanpa pandangan perbedaan status kehidupan.

Cara begini sudah merupakan suatu kebudayaan masyarakat suku Bangsa Serawai. Selamanya tidak terdapat suatu perbedaan yang menonjol antara kaum rakyat jelata, kaum hartawan dan kaum bangsawan. Diharapkan situasi yang serupa ini dapat menunjang pergaulan yang serasi, baik melalui kegiatan kegiatan sosial tertentu atau khususnya melalui permainan rakyat yang pernah tumbuh didaerah ini.

3.2.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Dahulu, permainan ini salah satu jenis permainan yang disenangi masyarakat. Sebahagian masyarakat merasakan bahwa setiap permainan merupakan suatu sumber kecerdasan. Apalagi jenis permainan sesiku ini, yang menghendaki tenaga dan keterampilan yang cukup memadai.

Sesiku, merupakan suatu permainan anak-anak yang dapat memberikan pelajaran bagi mereka untuk melawan musuh. Sesuai dengan zamannya atau zaman dahulu, manusia hidup di dalam pedesaan yang terpencil. Kadang kala manusia berkelompok hidup dalam rimba. Dalam suasana semacam ini mereka merasakan bahwa permainan ini merupakan suatu kebutuhan anak-anak mereka.

Permainan ini merupakan permainan yang sudah tua umurnya, sejak zaman penjajahan belanda atau lebih kurang ratusan tahun yang lampau, permainan ini sudah digemari masyarakat.

Tetapi pada belasan tahun terakhir ini, jenis permainan ini makin menipis penggemarnya. Hingga sekarang ini sudah jarang sekali dilakukan oleh masyarakat. Kalau tidak sempat dikembangkan lagi dalam waktu waktu dekat, permainan ini bisa punah sama sekali

3.2.3.Peserta/ Pelaku

Pemain paling sedikit berjumlah 2 orang, manakala ternyata banyak penggemarnya yang hadir, mereka akan membentuk dua regu yang berlawanan mereka akan saling baku hantam untuk mengalahkan regu lawannya. Penggemar-penggemar permainan ini berkisar antara umur 8 sampai dengan 15 tahun. Dan biasanya hanya dilakukan oleh kaum pria. Kaum wanita tidak pernah melakukan sebab permainan ini menghendaki tenaga yang kuat.

Karen kaum wanita tidak pernah selamanya melakukan permainan ini , maka dengan sendirinya masyarakat beranggapan bahwa permainan ini khusus untuk dimainkan oleh kaum pria.

Jenis permainan ini mengandung suatu system, bagaiman caranya supaya terbentuknya tubuh anak yang sehat, kuat serta terbiasa menemui kesulitan-kesulitan. Tidak hanya itu saja, anak-anak atau penggemarnya secara lansung mendapat latihan berdisiplin dan berbuat jujur. Dalam permainan ini, disiplin sangat menentukan kelancaran jalannya permainan. Dan juga disiplin akan membawa seluruh pemain kepada keselamatan atau bebas dari cedera.

Sebagai manfaat lainnya, anak-anak belajar kerja sama dalam mencapai tujuan tertentu. Mereka akan saling tolong menolong, saling bahu membahu untuk mencapai kemenangan kelompoknya.

3.2.4.Peralatan/ Perlengkapan

Dalam pelaksanaan permainan ini tidak ada memerlukan peralatan. Mereka atau pemain hanya menggunakan siku masing-masing.sebagai suatu kebiasaan masa lampau, anak-anak jarang memakai sepatu atau alas kaki. Apalagi kalau main sesiku, tentu saja mereka tidak mau beralas kaki Karen hal ini bias membatasi gerak.

Merupakan persiapan mereka adalah berpakaian yang diperkirakan tidak membatasi gerak diwaktu bermain. Dalam

hal ini tentu saja bukan berkain sarung, tetapi mereka siap dengan celananya. Walau bagaimanapun celana ini merupakan suatu pakaian biasa bagi pandangan umum, tetapi menurut pandangan daerah pedesaan yang terpencil, celana merupakan suatu perlengkapan dalam suatu kegiatan.

3.2.5. Jalannya Permainan

Untuk dapat menguraikan jalannya permainan secara jelas dibagi beberapa fase yaitu sebagai berikut:

a. Persiapan

Telah menjadi kebiasaan anak-anak pedesaan berkumpul sesama temannya. Mereka bebas berdialog, bermain sesama mereka. Kalau pada zaman dahulu, anak-anak yang aktif di bangku sekolah sangat langka sekali. Mereka banyak sekali waktu luang untuk bermain-main.

Setelah berkumpul seluruh penggemar permainan ini mereka bersepakat untuk menyelenggarakan permainan. Untuk langkah pertama, mereka memilih tempat bermain yang diperkirakan memenuhi syarat. Seperti telah dijelaskan pada halaman sebelum ini, bahwa permainan akan memilih tempat bermain pada halaman rumah yang agak luas. Apalagi kalau jumlah pemainnya agak banyak.

Jumlah pemain harus genap di bagi menjadi dua bahagian membagi jumlah peserta menjadi dua bahagian. Setelah semuanya ini siap, sampailah kepada pekerjaan membagi anggota kelompok. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan sut. Yang menang dalam melakukan sut sebagai regu A dan yang kalah sebagai regu B. Dengan demikian selesailah semua persiapan dan permainan segera di mulai.

b. Jalannya Permainan

Masing-masing kelompok siap untuk melakukan permainan. Setiap orang "selekan pinggang" atau tolak pinggang dengan tangan kanan. Kaki diangkat sebatas lutut kearah belakang dan pergelangan kaki dipegang tangan kiri.

Jadi jelas disini bahwa pemain hanya berpijak dengan kaki sebelah. Selama dalam permainan, tidak diperkenankan melepaskan pegangan kaki tersebut. Manakala ternyata pegangan kaki tersebut terlepas atau sengaja dilepaskan, maka

pemain tersebut dianggap gugur atau kalah. Untuk pelaksanaan selanjutnya adalah sebagai berikut:

- Pemain hanya boleh menggunakan siku kanan, untuk menjatuhkan lawan. Manakala ada yang menggunakan anggota lain, maka pemain tersebut dinyatakan melanggar peraturan.
- Pemain bebas bergerak kemana saja dengan syarat pergelangan kaki kiri tetap dipegang.
- Pemain boleh menghantam lawan sekuat tenaga, hingga lawannya jatuh, atau terlepas pegangan kakinya.
- Pemain yang terjatuh atau terlepas pegangan kakinya di anggap kalah.
- Pemain yang kalah untuk sementara minggir dari arena menunggu teman-temannya menyelesaikan permainan.
- Kalau suatu regu sudah habis pemainnya atau sudah kalah semua, maka dinyatakan untuk game set pertama telah usai.
- Mereka akan meneruskan lagi permainan selagi seluruh anggota pemain masih mampu. Atau dengan kata lain tidak ada suatu ketentuan jumlah game setnya.

Sepanjang jalannya permainan akan kelihatan kegesitan ataupun keunggulan pemain dalam usaha merobohkan lawannya. Hal ini sangat membutuhkan keterampilan jasmania dalam bergerak kaki sebelah, selain itu akal harus berjalan dengan tangkas.

Mungkin masih merupakan suatu pekerjaan yang ringan, kalau masih satu lawan satu. Tetapi didalam permainan bisa saja terjadi satu lawan satu, satu lawan tiga dan seterusnya. Selama berjalan permainan, tidak ada terdapat seorang juri atau yang mengawasi jalannya permainan. Ini merupakan suatu ciri khas, bahwa orang pada zaman dahulu kala masih jujur dan disiplin. Asal saja peraturan permainan sudah diumumkan, mereka tetap berusaha untuk tidak melanggarnya.

3.2.6.Perananya Masa Kini

Permainan ini boleh dikatakan bahagian pekerjaan atau kegiatan anak-anak pada masa lampau. Sesiku merupakan salah

satu permainan yang digemari dan didukung oleh para orang tua. Dimasa lampau, permainan ini sangat menonjol dikalangan masyarakat suku Bangsa Serawai, khususnya pada daerah pemungutan permainan ini yaitu Kecamatan Seluma.

Mungkin karena perbedaan keinginan atau perbedaan situasi dan kondisi, permainan ini tidak sempat tersebar ke seluruh daerah dalam propinsi Bengkulu. Ternyata daerah penyebarannya tidak begitu meluas. Umumnya masyarakat masih mengenal permainan ini, walaupun sekarang sudah jarang sekali dilakukan orang, kemerosotan permainan ini dikarenakan oleh banyak hal antara lain:

- Masyarakat umumnya sudah mengalihkan perhatiannya kepada perkembangan dunia sekarang. Mereka dihanyutkan oleh kesibukan-kesibukan untuk memiliki sesuatu. Khusus bagi anak-anak, rata-rata atau sebahagian besar sudah duduk di bangku sekolah.
- Selain itu mereka telah mendapat jenis permainan lain yang baru datang dari luar, yang menurut mereka lebih modern. Akhirnya mereka lupa dengan permainan yang khas daerah tersebut.

Jadi permainan sesiku ini sama sekali tidak menjadi perhatian orang lagi. Sudah tenggelam di dalam oleh kesibukan-kesibukan di bidang lain.

3.2.7. Tanggapan Masyarakat

Adalah menjadi kebiasaan atau mungkin merupakan suatu kewajiban orang zaman dahulu mempelajari ilmu bela diri. Mereka akan lebih yakin hidup, bilamana hidup mereka dibekali oleh ilmu bela diri yang kuat. Tidak diherankan bilamana pada saat itu orang lebih mengutamakan kekuatan daripada menggunakan akal. Karenanya mereka selalu melatih jasmani supaya kuat dan terampil dalam menghadapi tantangan hidup.

Apabila di tinjau dari gerak permainan sesiku ini jelas merupakan latihan membela diri, latihan mental, disiplin dan lain-lain. Tetapi yang paling di tonjolkan adalah segi bela dirinya. Orang tua masa lampau sangat senang bila melihat anak-anaknya giat melakukan permainan ini, karena boleh dikatakan sejalan dengan kegiatan mereka sehari-hari.

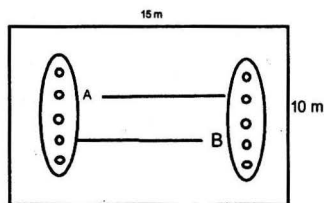
Apabila anak sudah terampil melakukan permainan yang menghendaki tenaga dan kecekatan dalam bergerak tentu saja

mereka telah punya dasar-dasar untuk belajar ilmu bela diri yang dalam arti sebenarnya. Pada umumnya tanggapan kaum tua dewasa ini belum banyak berbeda dengan masa lampau. Mereka masih memuji-muji permainan tersebut. Paling tidak para orang tua sekarang sudah mengerti, bahwa untuk meningkatkan kesehatan perlu melakukan gerak badan. Jadi masih merupakan suatu harapan orang tua sekarang atau sebahagian bekas penggemar permainan sesiku, kiranya pada suatu sa'at permainan ini akan dapat kembali disenangi anak-anak.

Sebahagian kecil anggota masyarakat berpendapat bahwa permainan merupakan suatu pemborosan waktu. Kalau anak-anak senang dengan suatu permainan, tentu saja anak-anak tersebut akan malas untuk membantu orang tuanya bekerja.

Selanjutnya mereka berpendapat bahwa anak-anak mereka jauh lebih menguntungkan membantu orang tuanya di sawah daripada bermain. Jelas disini adanya pengaruh kemajuan zaman baik dibidang pengetahuan maupun dibidang lain. Hingga mereka mersa dituntut oleh suatu kewajiban untuk memenuhi kebutuhan.

Denah lokasi permainan



3.3.Cici Gandung

Cigandung adalah sebutan masyarakat terhadap suatu permainan di Daerah Bengkulu Selatan Kecamatan Talo "cigadung" berasal dari gendong. Selama bermain pemainnya selalu mengucapkan cici gandung. Setiap waktu permainan ini boleh diselenggarakan, asal ada waktu, ada tempat dan pemainnya cukup, permainan dapat diselenggarakan dengan baik. Penyelenggaraan permainan ini tidak terikat pada suatu peristiwa tertentu. Penggemarnya dapat secara bebas melakukannya, tanpa adanya kaitan dengan suatu upacara-upacara unsur region magis.

Biasanya penyelenggara permainan ini melakukan permainan pada siang hari. Kalau penggemarnya anak yang bersekolah. Maka dia akan melakukan permainan ini pada waktu pulang sekolah atau sore hari. Sedangkan bagi anak-anak yang tidak bersekolah, sering melakukan disembarang waktu atau kapan mereka mau. Anak-anak sekolah dasar sering juga melakukan permainan ini di sekolah. Biasanya mereka kan melakukn permainan ini pada waktu istirahat.

3.3.1.Latar belakang Sosial budaya

Cicigandung merupakan permainan rakyat yang sangat disenangi anak-anak. Setiap anak yang gemar melakukan permainan akan dapat menyelenggarakannya, tanpa adanya halangan sesuatu pihak. Selain itu, terlaksananya permainan ini tidak terdapat suatu tata cara yang mengikat yang ada hubungannya dengan masalah kepercayaan. Permainan gampang diselenggarakan, karena para pemain tidak memerlukan persiapan yang berupa alat permainan.

Justru permainan ini merupakan permainan terbuka untuk seluruh masyarakat, penggemarnya dapat segera menyebar dan dapat di mainkan oleh siapa saja yang gemar. Jelas disini bahwa cicigandung bukanlah permainan yang hanya dipunyai oleh kelompok masyarakat tertentu saja.

Setiap warga suku bangsa Serawai merasa memiliki permainan ini. Mereka menganggap bahwa permainan ini adalah warisan nenek moyang mereka. Sejak dahulu kala, penyelenggara permainan ini tidak memerlukan suatu hal, atau suatu persyaratan yang sifatnya sakral. Karenanya mereka menamakan cicigandung ini merupakan “permainan rakyat”

Kalau andaikata ada suatu permainan yang ada mantra atau yang mengandung nilai-nilai magis, sebagian para orang tua tidak setuju apabila disebut permainan. Mereka lebih cenderung untuk merahasiakannya. Karena itu untuk semua permainan yang mengandung unsur-unsur relegio magis lebih cepat hilang.

3.3.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Jenis permainan ini sejak lama sudah berkembang secara merata didaerah Kabupaten Bengkulu Selatan. Permainan telah dilakukan rakyat sejak zaman penjajahan, tanpa ada halangan dari pihak manapun. Diseluruh pemukiman perkampungan rata

rata mengenal dan menyenangkan permainan ini.

Permainan ini adalah suatu warisan nenek moyang mereka yang sangat baik untuk mendidik keterampilan anak-anak. Karena itu para orang tua masa lampau memelihara permainan ini dengan cara mewariskan kepada generasi sesudah mereka.

Pada zaman penjajahan belanda tempo dulu lembaga pendidikan formal sangat langka terdapat di daerah. Karena itu anak-anak banyak menemui waktu luang. Hal ini adalah suatu pendorong mengantarkan permainan yang mengandung nilai pendidikan disenangi anak-anak dan dipelihara oleh para orang tua.

Selain adanya mengandung unsur pendidikan permainan juga merupakan suatu hiburan dan alat pergaulan bagi anak-anak. Anak-anak akan merasa terhibur oleh permainan yang mengasyikan. Malam harinya mereka akan lelap tidur karena kelelahan

3.3.3. Peserta / Pelaku

Pada umumnya permainan ini diselenggarakan oleh anak-anak berumur sekitar 6 sampai dengan 12 tahun atau kalau mereka bersekolah di bangku sekolah dasar. Permainan cicigandung boleh dilakukan oleh anak pria dan anak wanita. Sekali sekali ada juga dilakukan oleh pasangan peserta pria dan wanita.

Permainan dapat dilakukan dengan anggota minimal 3 orang. Sedangkan untuk jumlah yang maksimal tidak ada ketentuan. Tetapi untuk mengatasi perasaan bosan menunggu giliran, jumlah paling banyak 10 orang. Kalau waktu itu ternyata penggemarnya lebih banyak, biasanya mereka akan berpisah tempat bermain dan membuat kelompok tersendiri.

Permainan ini merupakan suatu latihan jasmani atau olahraga bagi anak-anak, sekaligus merupakan suatu olah raga bagi anak-anak, sekaligus merupakan suatu olahraga penyegar jasmani yang sehat. Sangat sedikit resiko kecelakaan untuk penggemarnya, sepanjang permainannya berlaku jujur.

Karena itu permainan ini merupakan suatu alat melatih kejujuran anak-anak, melatih anak-anak untuk tidak melakukan perbuatan jahat untuk menjatuhkan lawan sebagai pemain yang jujur adalah pemain yang betul menuruti peraturan pemain.

Jenis permainan ini juga berfungsi sebagai hiburan, dan mengisi waktu luang. Pada zaman dahulu, alat hiburan belum

seperti sekarang. Mereka hanya dapat terhibur oleh kesenian kesenian local atau jenis permainan rakyat tersebut

Mereka akan menikmati suatu hiburan yang mengasyikan, di samping itu dengan melalui permainan ini mereka dapat menjalin rasa persahabatan yang baik, yang intim dan lain sebagainya.

Selain sebagai wadah hiburan, permainan ini dapat mengisi waktu luang bagi anak-anak. Kalau anak-anak mengisi waktu luangnya dengan permainan, dengan sendirinya kegiatan lain akan ditinggal. Hal ini sedikit dapat membantu usaha pencegahan kenakalan anak-anak. Karena anak-anak yang gemar bermain biasanya selalu sibuk dengan permainannya.

3.3.4.Persiapan permainan

Jenis permainan ini tidak memerlukan suatu peralatan tertentu. Hanya sebelum bermain perlu mengadakan persiapan persiapan. Pertama kali mereka akan mengumpulkan penggemar permainan, bilamana ternyata penggemar permainan ini telah dianggap cukup, selanjutnya mereka akan mengadakan seleksi untuk memutuskan pemain ke satu, kedua, ketiga dan seterusnya.

Setelah itu mereka memilih lokasi bermain atau tempat dilaksanakannya permainan. Bisanya mereka akan bermain pada suatu halaman rumah yang bebas tetanaman atau rerumputan. Selain itu halamannya harus cukup luas atau lebih kurang 10 X 20 meter.

Cara memilih tempat bermain ini yang diutamakan adalah panjangnya tempat tersebut. Sedangkan lebarnya tidak begitu menentukan. Asal saja lebih dari tiga meter sudah memenuhi persyaratan. Untuk ukuran panjang lapangan yang dianggap baik antara 20 meter sampai 40 meter.

Pada pangkal dan ujung halaman tersebut dibuat garis yang berfungsi pada saat bermain. Permainan akan mengalami kesulitan bilamana halaman rumah tersebut licin atau becek. Karenanya mereka tidak mau bermain di tempat yang becek. Mereka selalu memilih tanah yang kering. Selain tidak memerlukan peralatan permainan ini juga tidak memerlukan tau tidak memakai iringan, yang berupa music, gamelan, dan lain lain. Didalam permainan, mereka yang sedang bermain hanya menyebut cicigandung.

3.3.5. Jalannya Permainan

Apabila seluruh kebutuhan atau persiapan permainan sudah selesai, seluruh pemain akan segera bermain. Perlu dijelaskan lagi bahwa dalam seleksi penentuan untuk pemain atau yang mendapat giliran ini sering dilakukan cara-cara antara lain:

a. Ansum

b. Cai-cai geruai

a. Ansum adalah suatu cara untuk menentukan siapa yang berhak bermain pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Caranya adalah sebagai berikut

- Dimisalkan jumlah pemain sebanyak 6 orang.
- Seluruh pemain berdiri membentuk suatu lingkaran kecil
- Masing-masing pemain mengulurkan tangannya kearah depan, sehingga tangan mereka berdekatan. Dengan meletakkan telapak tangannya.
- Sseluruh pemain menyebut "ansum" dengan serentak
- Pada waktu pengucapan "an" peserta sedikit menaikkan tangannya ke atas dan terus pada waktu ucapan "sum" peserta secara serentak menurunkan tangannya. Pada waktu ini mereka bebas menelungkupkan atau menelentangkan tapak tangannya.
- Kalau kebetulan pada pengucapan ansum pertama, ternyata hanya satu orang yang menelungkupkan atau menelentangkan tapak tangan. Maka dialah yang dianggap menang atau mendapat giliran main yang pertama. Andaikata ansum pertama ini belum ada yang memenuhi ketentuan tersebut, maka ansum kedua, ketiga, dan seterusnya sehingga menemukan ada yang menang.
- Andaikata diantara peserta, satu orang telah meang, maka yang melakukan ansum tinggal lima orang lagi.

- Kalau sisia yang menang dalam melakukan ansum hanya 2 orang lagi, maka yang kedua tersebut akan melakukan sut tersebut adalah pemain yang paling akhir.

b. Cai Cai Genuai

adalah juga suatu cara seleksi penentuan anggota yang berhak bermain pertama, kedua, ketiga dan seterusnya. Kata kata cai cai genuai betul betul dihafal oleh anak-anak.

Selain dari cai cai ganuai ini masih ada lagi jenisnya atau serupa tapi tak sama yaitu “cing kenuing”, pang ilang dan lain lain. Untuk cing kenuing dan pang ilang ini lihat pada permainan lain yang memerlukan cara seleksi yang serupa.

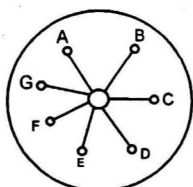
Kata kata cai cai genuai tersebut tidak ada artinya lagi. Mungkin dahulu kala perkataan-perkataan tersebut semua punya arti. Hal ini mungkin disebabkan oleh perobahan cara mewariskannya setiap penggantian generasi atau cai cai genuai tersebut merupakan bahasa orang dahulu kala yang belum sempat diterjemahkan sampai saat ini.

Kata atau kalimat cai cai genuai yang lengkap adalah sebagai berikut:

Cai-cai genuai
 Katigo jambu rukai
 Cap cap serunai
 Manggai
 Bitan tanduk
 Kudo balari
 Tumbak luput.

Salah seorang peserta permainan akan ditunjuk khusus menyebut kata kata tersebut. Orang yang menyebutkan cai cai genuai tersebut juga masih termasuk yang diseksi atau dengan kata lain tidak diprioritaskan. Yang mengucapkan cai cai genuai ini betul betul hafal kalimatnya. Pada umumnya anak-anak yang suka bermain hafas ucapan ini.

Serentak dengan pengucapan kata katatersebut, secara bergiliran. Biasanya seluruh peserta juga berdiri membentuk lingkaran dan sama sama mengulurkan tangannya kedepan. Seperti contoh diatas atau pada penjelasan “ansum” dimisalkan saja jumlah pemainnya sebanyak 7 orang. Untuk dapat lebih jelas. Berikut ini disajikan contoh :



- ✓ Dimisalkan A yang ditunjuk untuk mengucapkan kata cai cai genuai.
- ✓ A secara bebas memilih, jatuh kepa siapa kata yang pertama. Boleh juga jatuh kepada dia sendiri.
- ✓ Dimisalkan saja A menunjuk/menjatuhkan kata yang pertama kepada dirinya sendiri.
- ✓ Dengan mengucapkan seluruh kata cai cai genuai, A lansung menyentuh tangan peserta yang ditunjuk, dan berpindah-pindah sesuai dengan cepatnya mengucapkan kata-kata tersebut.
- ✓ Terjadilah demikian :

Cai	- A
Cai	- B
Genuai	- C
Ruai	- D
Ke	- E
Tigo	- F
Jambu	- G

Rukai kembali ke A	
Cap	- B
Cap	- C
Se	- D
Ru	- E
Nai	- F
Mang	- G

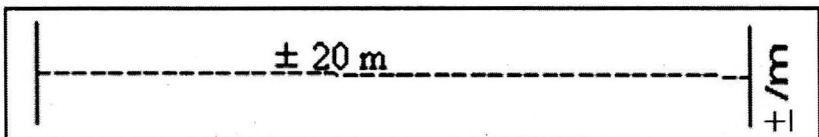
Gai kembali kepada A	
Bi	- B
Tan	- C
Tan	- D
Duak	- E
Ku	- F
Do	- G

Be - kembali kepada A	
La	- B
	- C
Tum	- D
Bak	- E
Lu	- F
Put	- G

- Dalam penjelasan ini G yang menang dan dia yang berhak duluan bermain. Perhitungannya dilaksanakan secara melingkar atau menurut putaran jarum jam.
- Kalau G sudah menang dalam seleksi, berarti yang harus diseleksi ada 5 orang lagi. Seleksi selanjutnya dilakukan sebagaimana pelaksanaan yang pertama.
- Yang menang dalam seleksi tidak diseleksi lagi. Karena itu makin lama makin sedikit jumlah yang diseleksi.
- Sebagai suatu ketentuan; siapa yang terkena dengan kata “put” dialah yang menang dalam seleksi.
“put” adalah suku kata terakhir dari “luput”. Luput artinya lepas atau tidak terikat oleh tali. Biasanya yang dikatakan luput ini adalah ternak. Peserta yang terkena dengan “put” berarti terlepas atau bebas.

Bilamana seleksi tersebut telah selesai dilaksanakan, permainan segera akan terlaksana pula.

Dena



- Yang memenangkan seleksi pertama adalah yang pertama pula dalam bermain.
- Diantara peserta yang belum mendapat giliran bermain, sebanyak 2 orang wajib membantu permainan A
- 2 orang tersebut dimisalkan F dan G
- F memegang megang pergelangan tangan G dengan posisi sehadap dengan jarak lebih kurang 7 cm. tangan mereka berdua paling tinggi dari tanah lebih kurang 50 cm (sedikit diatas lutut)
- F memegang pergelangan tangan G dengan kuat, seakan akan siap untuk dinaiki seseorang.

- A akan menaikkan kaki kanannya di atas tangan F dan G dan menyandungkan (menyangkutkan) sebatas pelipatan (belakang lutut)
- A tidak boleh berpegang kepada F dan G
- F dan G berjalan menuju kegaris permainan yang telah ditentukan.
- Selama dalam perjalanan, kaki A yang akan tetap tersangkut pada tangan F dan G. jadi A hanya menjejakkan kaki kirinya ke tanah.
- A selalu berbunyi cicigandung
- Sebagai suatu ketentuan adalah F dan G boleh berjalan.
- Kalau ternyata telah sampai pada garis permainan. Ternyata A masih mampu meneruskan atau belum jatuh, maka F dan G akan membawa A ketempat semula.
- Perjalanan akan terus berbolak balik, selama yang bermain belum jatuh.
- Setiap pemain dicatat atau diingat, berapa kali lipat dia mampu atau berapa kali pulang perginya.
- Untuk menentukan siapa pemenang, dilihat pada hasil permainan. Siapa yang paling banyak pulang perginya. Dialah yang dinyatakan menang.
- Peserta yang berpegang tangan selalu bergantian dengan cara suka-rela

3.3.6.Perananya Masa Kini

Dewasa ini sekali-sekali masih terlihat anak-anak menyelenggarakan permainan ini. Pada masa lampaunya, permainan ini merupakan permainan yang sangat populer dan disenangi anak-anak.

Sekarang telah Nampak kemeserotan dalam segi pengemarnya. Memang pada umumnya seluruh jenis permainan daerah atau permainan tradisional telah mengalami kemeserotan. Hal ini disebabkan oleh banyak hal antara lain:

- Banyaknya permainan yang sifatnya nasional masuk daerah pedesaan. Nyatanya permainan yang baru lebih digemari. Sebagian rakyat berpendapat bahwa

permainan tradisional merupakan permainan ketinggalan zaman.

- Adanya pengaruh zaman sekarang. Orang-orang menerangkan perhatiannya kepada sekolah dan mencari modal atau nafkah untuk masa depan.
- Banyaknya penduduk berpindah-pindah untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik.

Semua faktor-faktor di atas jelas dapat mempengaruhi perkembangan permainan ini. Perlu diketahui bahwa terjadinya kemerosotan permainan ini bukan karena rakyat membencinya atau bukan karena ada anak yang melarang dilaksanakan. Andaikata pada suatu saat. Jenis permainan ini dapat dijalankan dengan bermacam cara, anak-anak akan dapat menggemari kembali seperti sedia kala.

3.3.7. Tanggapan Masyarakat

Apabila ditinjau dari nilai-nilai adat kebiasaan rakyat suku bangsa Serawai, pelaksanaan permainan ini tidak bertentangan ataupun mengganggu. Karenanya untuk kelangsungan permainan ini akan mendapat dukungan seadanya dari masyarakat.

Masyarakat menganggap permainan ini adalah warisan dari nenek moyangnya, yang patut mereka hargai dan diwariskan secara terus menerus. Tetapi yang menimbulkan kemerosotan adalah pihak yang menerima warisan. Yaitu anak-anak sekarang.

Selain itu segelintir kecil para orang tua berpendapat bahwa anaknya yang gemar bermain merupakan suatu pemborosan waktu. Alangkah baiknya kalau tenaga anaknya dimanfaatkan untuk membantu mereka.

Memang kalau dibandingkan dengan masa jauh lampau, manusia sekarang lebih banyak dituntut oleh pemenuhan kebutuhan. Hal ini mulai terasa oleh rakyat saat-saat Negara mulai berkembang dan adanya jalur komunikasi ke arah pedesaan sedikit terbuka.

Jadi jelas dinamika masyarakat tempo dulu yang berbeda dengan sekarang. Masalah permainan tradisional adalah masalah yang bukan merupakan masalah yang harus mereka perhatikan. Orang tua akan berlaku masa bodoh dengan anak-anaknya untuk melakukan suatu permainan.

Anak-anak pada umumnya lebih gemar dengan sesuatu yang baru. Misalnya permainan volley, bola kaki, domino, dan lain

lan, permainan ini merupakan permainan yang berkembang di daerah pedesaan.

3.4. Main Tali

Nama permainan ini diambil atau berasal dari nama alat permainan itu sendiri yaitu tali. Tali yang dimaksud merupakan tali yang panjangnya ± 4 meter. Main tali adalah sebutan masyarakat terhadap permainan ini.

Pada masanya permainan ini sangat populer dikalangan masyarakat, penggemar-penggemar hampir setiap hari menyelenggarakan. Biasanya terselenggaranya permainan ini pada siang hari. Kalau penggemarnya anak-anak sekolah, sering juga mereka lakukan di halaman sekolah atau setelah mereka pulang dari sekolah. Penggemar permainan ini cukup menonjol dikalangan masyarakat, mereka dapat melaksanakan permainan apabila ada waktu, ada tempat yang memungkinkan dan cukup pemainnya.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak terdapat unsur-unsur relegio magis. Selain itu permainan ini boleh diselenggarakan tanpa adanya hubungan dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu. Salah satu pendorong mereka untuk bersemangat dalam bermain, adanya penonton yang banyak dan penonton tersebut adalah juga penggemar permainan tersebut.

Terselenggaranya permainan ini selalu pada siang hari dan dalam suasana yang gembira, kadang kala, apabila penggemarnya sedang bermain lalu ditimpa hujan, mereka merasa keberatan untuk menghentikan permainan. Permainan terus saja berlangsung tanpa menghiraukan hujan. Hal ini dapat berlangsung karena penggemarnya terlalu asyik bermain.

Karena pemain dari permainan ini sewaktu waktu membutuhkan penonton tidak jarang terselenggara pada waktu masyarakat kampung tersebut sedang mengadakan upacara perkawinan. Dengan sendirinya orang-orang ramai berdatangan. Kesempatan ini merupakan salah satu contoh yang sering dimanfaatkan oleh anak-anak.

3.4.1. Latar Belakang Sosial Budaya

Dalam daerah administrative suku bangsa Serawai, sejak dulu kala tidak ada perbedaan yang jelas antara kehidupan kaum bangsawan, kaum hartawan dan kaum rakyat jelata. Karenan

itu pada daerah ini tidak terdapat suatu permainan rakyat yang khusus untuk suatu kelompok masyarakat.

Seperti “main tali” adalah permainan yang dapat dilaksanakan oleh setiap orang yang menggemarinya. Tidak ada suatu larangan untuk suatu kelompok masyarakat untuk melakukannya. Karenanya, permainan ini sempat menyerap ke seluruh lapisan masyarakat dan setiap anggota masyarakat merasakan bahwa permainan ini adalah kepunyaan mereka.

Jenis permainan ini dapat secara mudah terlaksana, karena walaupun permainan ini merupakan suatu kegiatan sosial yang bersifat tradisional, namun didalamnya tidak mengandung unsur-unsur kepercayaan. Selain itu dalam penyelenggaraannya juga tidak ada suatu persyaratan yang bersifat sakral yang harus dipenuhi, sehingga kalau tidak dipenuhi mengganggu jalannya permainan. Hal ini merupakan penunjang permainan untuk dapat dinikmati oleh masyarakat dan dapat dikembangkan secara merata.

3.4.2. Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Karena manusia itu makhluk yang selalu merasa membutuhkan hiburan dan kesehatan, tidak heran kalau para nenek moyang tempo dahulu secara bertahap menciptakan suatu permainan. Permainan ini merupakan suatu penghibur dan sekaligus merupakan suatu wadah pendidikan. Penggemar-penggemar permainan akan dapat melatih jasmaninya hingga menjadi seorang yang cekatan dalam bergerak atau terampil pada suatu bidang tertentu.

Jenis permainan ini sudah lama berkembangnya. Sejak zaman pemerintahan zaman belanda tempo dahulu, permainan ini telah berkembang secara merata.

Beberapa orang informan menyatakan bahwa perkembangan “main tali” ini pada masa yang lampau cukup baik. Dimana di daerah kabupaten Bengkulu Selatan selalu ada penggemarnya. Pada umumnya para orang tua masa lampau tidak pernah menghalangi anak-anaknya untuk bermain apa saja, mereka memberikan kesempatan kepada anak-anak mereka untuk bermain.

Ada kelainan orang tua sekarang ini. Pada umumnya mereka menyerahkan kegiatan anak-anak mereka untuk turut membantu diladang, dengan tujuan supaya anak-anak mereka mengetahui

seluk beluk bertani. Atau paling tidak anak-anak akan merasakan bagaimana susah payahnya para orang tua untuk menafkahi mereka.

Hal ini jelas memberikan pengaruh terhadap perkembangan permainan. Ternyata setiap permainan pada khususnya permainan tradisioanl, telah hampir hilang dari muka bumi kabupaten Bengkulu Selatan.

Selain adanya perubahan prinsip orang tua tersebut, sebagian besar kelompok anak-anak sekarang sudah banyak dituntut oleh kesibukan lain, misalnya belajar dan lain lain. Khusus permainan “main tali” sekarang sudah hampir dilupakan masyarakat. Sudah jarang sekali terlihat diselenggarakannya permainan ini. Boleh dikatakan sudah mengalami kemerosotan total.

3.4.3. Peserta/ Pelaku

Permainan ini dapat berlangsung apabila ada pesertanya 3 orang atau lebih. Biasanya yang dianggap sedang baiknya jumlah peserta sebanyak 6 oang. Sedang kalau pada saat itu masih ada penggemar yang belum masuk sebagai peserta, mereka membuat kelompok lain.

Pelakunya berkisar antara umur 7 sampai dengan 15 tahun, yang terdiri dari laki -laki dan perempuan. Dalam penyelenggaraan permainan amak-anak pria membentuk kelompok tersendiri, dan begitu juga anak wanita. Pria dan wanita jarang bermain dalam satu kelompok. Hal ini mungkin untuk mengambil keseimbangan permainannya.

Andaikata juga ada terjadi pria dan wanita bermain dalam suatu kelompok, ini bukanlah suatu masalah. Mereka bukan melanggar suatu peraturan. Hanya saja waktu bermain wanitalah yang lebih cepat menunjukan kelemahan kelayahannya.

Main tali merupakan suatu alat untuk menjadi anak-anak hingga menjadi manusia disiplin atau biasa mematuhi aturan. Banyak lagi manfaat lainnya yaitu:

- Secara langsung anak-anak melakukan gerakan-gerakan jasmani yang akan membawa kepada kesegaran badan atau kesehatan.
- Mengajarkan anak-anak berfikir yang praktis dan menguntungkan bagi dirinya.
- Membiasakan anak-anak untuk konsentrasi dan hati hati

dalam menyelenggarakan dalam permainan ini sangat berfungsi.

- Secara langsung anak-anak akan mendapat hiburan yang betul-betul mengasyikan.
- Membiasakan anak-anak bergerak dengan lincah dan tangkas. Bagi anak-anak yang kurang lincah dan tangkas, pasti sulit untuk bermain tali.
- Dengan permainan, anak-anak akan dapat berkomunikasi antara mereka serta sebagai manfa'at yang paling menonjol adalah anak-anak akan berusaha sekuat tenaganya untuk menjadi juara. Dengan sendirinya anak-anak membiasakan diri untuk membulatkan tekad dalam mencapai suatu tujuan.

3.4.4.Persiapan Permainan

Biasanya anak-anak pada kelompok tertentu ada menaruh potongan rotan yang panjangnya ± 4 meter. Sengaja mereka menaruh rotan tersebut untuk permainan. Rotan yang digunakan baik untuk permainan ini sebesar jari kelingking.

Penggemar permainan memilih jenis rotan yang baik, yaitu rotan yang agak keras dan tidak mudah patah. Rotan yang biasa digunakan ini menjadi mengkilap karena sering dibuat alat bermain.

Selain itu mereka mencari tempat bermain yang memenuhi syarat. Menurut kebiasaannya permainan ini dilakukan di atas halaman rumah yang bebas rerumputan dan tetanaman lainnya yang dapat mengganggu jalannya permainan. Setelah itu mereka mengadakan suatu sistim seleksi, untuk penentuan siapakah yang berhak dahulu bermain.

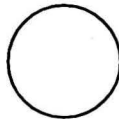
3.4.5.Jalannya permainan

Terlebih dahulu seluruh peserta menyelenggarakan suatu sistim atau cara menyeleksi diantara seluruh peserta, yang berhak mendapat giliran pertama, kedua, ketiga dan seterusnya.

Untuk seleksi ini biasa juga dipakai sistim "ansum" dan sistim "cai cai genuai" seperti yang dijelaskan pada permainan cicigandung. Tetapi untuk penulisan sistim seleksi dalam permainan ini diambilkan dari salah satu sistim lagi yang sering dipakai. Sistimnya dinamakan "pang ilang". Bunyi pang-ilang keseluruhannya adalah sebagai berikut:

- Pang ilang ilang
- Keranjang nasi
- Ilang saying
- Satu injan

Juga kalimat-kalimat tersebut tidak punya arti. Hal ini mungkin disebabkan oleh cara mewariskannya yang sering mengalami perubahan. Dahulunya kalimat-kalimat tersebut mungkin punya arti. Tetapi yang pasti, anak-anak penggemar permainan rata-rata hafal dengan kalimat tersebut. Mereka sering menggunakan sistem ini dalam rangka seleksi. Agar dapat lebih jelas, dimisalkan saja jumlah peserta permainan 6 orang. Keenam orang tersebut berdiri membentuk lingkaran kecil dan masing-masing mengulurkan tangannya ke depan.



Selanjutnya dimisalkan permainannya adalah A, B, C, D, E dan F, dan A ditunjuk untuk menyebutkan “pang ilang”. A boleh memulai sebutannya pada dirinya sendiri atau pada orang lain. Untuk contoh ini A memulai sebutannya pada dirinya sendiri, yaitu sebagai berikut.

Pang jatuh kepada A
 Ilang jatuh kepada B
 Ilang jatuh kepada C
 Ke jatuh kepada D
 Ranjang jatuh kepada E
 Na jatuh kepada F
 Si kembali kepada A
 Ilang kembali kepada B
 Sa kembali kepada C
 Yang kembali kepada D
 Sa kembali kepada E
 Tu kembali kepada F
 In kembali kepada A
 Jan kembali kepada B

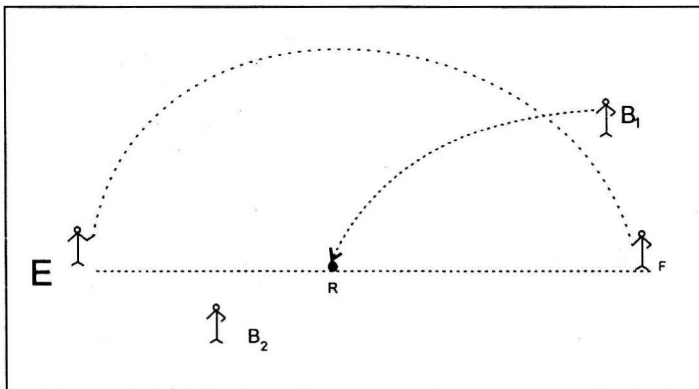
Yang dinyatakan menang pertama adalah yang jatuh pada upacara “Jan” yaitu B. “Jan adalah suku kata terakhir dari

kata “ingin”. Injan artinya tarik. Jadi dalam hal ini B menarik tangannya dan sudah berhak untuk bermain pertama.

Untuk seleksi selanjutnya, A tinggal menyeleksi sebanyak 5 orang lagi. Caranya persis seperti tadi. A menyebutkan kata tersebut diatas sekaligus menunjuk orang-orang nya. Apabila sudah mencapai kata jan, maka orang yang kebetulan terkena adalah yang berhak bermain kedua dan langsung keluar dari seleksi.

Begitulah seterusnya berlangsung cara seleksi sampai menemukan pemenang terakhir. Manakala ternyata A sudah dulu menang dalam seleksi, maka mereka boleh menunjuk orang atau anggota lain untuk menyeleksi.

Perlu diketahui bahwa cara seleksi ini mutlak untuk permainan ini, tetapi juga sering dilakukan pada permainan permainan lain. Dan juga pada seleksi permainan ini sering juga dilakukan dengan cara lain.



Keterangan:

- E dan F = Pemegang tali
Panjang tali ± 4 m
Jarak E dan F ± 3 m
- R = Titik pertengahan antara E dan F
- B₁ = Pemain yang siap untuk masuk dari depan
- B₂ = Pemain yang siap masuk dari belakang

Bilamana pelaksanaan seleksi sudah selesai, permainan segera diselenggarakan dengan cara sebagai berikut:

- Misalkan E dan F yang memegang tali/ rotan
- B adalah seorang pemain yang siap untuk bermain
- Sesuai dengan hasil seleksi yang telah dilakukan, B adalah

yang berhak bermain pertama. Pada contoh ini disajikan 2 tahap permainan yaitu sebagai berikut

- a. Masuk dari arah dengan perputaran tali
 - b. Masuk dari arah belakang perputaran tali. Begitu masuk langsung menghitung loncatan hingga sampai pada bilangan yang ditetapkan. Biasanya bilangan ini ditetapkan sebanyak 10 kali loncatan.
- B siap masuk dari depan perputaran tali. Sedangkan waktu itu tali telah diputar oleh E dan F ke arah kanan. Cara memutar/ memainkan tali adalah sebagai berikut: E dan F masing-masing memegang ujung tali dengan tangan kanan, dan sedikit mengendorkan tali tersebut. Pada saat yang sama, tali diayun dan langsung diputar. Perputaran tali arah ke bawah harus menyentuh tanah dan perputaran tali ke arah atas harus lebih tinggi dari orang yang sedang bermain. E dan F memutar tali tersebut dengan secepatnya. Sehingga sering kali menyebabkan B sulit untuk masuk.
 - Dengan konsentrasi yang tinggi dan keterampilannya, B dapat masuk pada sekitar titik pertengahan antara E dan F
 - Karena perputaran tali tersebut cukup cepat, B harus melompat dengan gencar dan penuh perhitungan. Hal ini dilakukan untuk menghindari terkena dengan tali.
 - Manakala pada waktu masuk dan pada waktu melompat terkena tali, maka B dianggap gugur. Permainan diganti oleh pemain yang kedua. Apabila pemain kedua melakukan hal yang sama maka pemain keduanya pun gugur. Begitulah pelaksanaan permainan berikutnya.
 - Kalau B sukses waktu masuk atau tanpa tersinggung tali dan dalam menghitung loncatan sudah mencapai 10 kali, maka B harus keluar. Waktu keluar inipun tidak boleh tersinggung tali.
 - Andaikat B sudah berhasil masuk, loncatan 10 kali dan keluar dengan tidak menyinggung tali, B dinyatakan berhasil dalam melaksanakan tahap pertama. B berhak untuk melanjutkan permainan pada tahap kedua.
 - Permainan tahap ke dua ini adalah masuk dari arah belakang perputaran tali. Dengan cara masuk begini,

biasanya pemain lebih banyak gugur. Sebab rata rata mereka mengalami kesulitan.

- Sementara itu F dan F terus memutar tali. B berusaha dengan secara penuh perhitungan untuk masuk perputaran tali dari arah belakang. Dalam hal ini kalau perhitungan dan kelincahan kurang, tentu saja akan terkena dengan tali. Kalau sudah terkena tali, bukan saja pemain tersebut gugur, tetapi pemain akan merasa sakit tercambuk oleh rotan tersebut. Justru karena ini pula, seluruh pemain berusaha semaksimal mungkin untuk tidak terkena dengan tali.
- Manakala B dapat masuk dari arah belakang, B terus ketitik pertengahan antara E dan F. seperti tadinya, B harus meloncat dengan gencar dan penuh perhitungan. Kalau tidak demikian B akan kena cambuk tali tersebut.
- Waktu ini juga B melakukan hitungan sampai 10 kali meloncat. Apabila sudah mencapai 10 kali lompatan dengan tidak terkena tali, maka B harus berusaha keluar dari perputaran tali.
- Keluar dalam perputaran tali bukanlah suatu hal yang gampang. Kalau bukan pemain tersebut betul betul terampil tidak jarang pemain akan kena cambuk pada sa'at keluar ini.
- Sebagai kesimpulan yang merupakan peraturan permainan adalah siapa yang tersinggung atau tercambuk oleh tali, dia dianggap gugur. Pemain yang tidak pernah tercambuk tali dalam 2 tahap permainan. Dia dianggap menang.
- Kalau ke enam anggota pemain semuanya sudah mendapat giliran bermain, permainan pertama selesai dan permainan yang kedua segera dilaksanakan.
- Pada sa'at berakhirnya permainan pertama, mereka akan mencatat atau sekurang-kurangnya mengingat, siapakah yang dapat selamat dan yang gugur.
- Begitu juga pada permainan kedua, ketiga, dan seterusnya hingga mereka bosan bermain.
- Yang berhak menjadi juara adalah anggota pemain yang paling banyak menang.

Begitulah selanjutnya, permainan berlangsung dengan seru suasana persaingan yang hebat diantara semua teman-teman.

3.4.6.Peranannya Masa Kini

Bermain tali adalah salah satu jenis permainan yang sangat digemari dan besar jumlah penggemarnya, ini berlangsung pada masa yang lampau. Sedangkan masa sekarang ini, mungkin sedang terlupa dengan masyarakat.

Ada beberapa jenis permainan yang pada suatu sa'at sama sekali tidak pernah dilakukan lagi oleh masyarakat. Tetapi pada sa'at lain permainan tersebut kembali digemari dan sering diselenggarakan. Hal yang serupa ini mungkin disebabkan oleh banyaknya kegiatan- kegiatan lain, yang sempat mengaburkan ingatan mereka kepada suatu permainan. Contohnya saja bermain tali. Penulis yakin pada suatu sa'at. Bermain tali akan kembali hidup dalam masyarakat. Sebagai proses permulaan suatu permainan yang hidup kembali secara baik, adanya beberapa orang yang kembali coba coba bermain. Dalam hal ini katakanlah bermain tali. Dari perbuatan yang isedng tersebut, masyarakat lain jadi teringat pada kegemaran mereka. Sehingga akibatnya bermain tali kembali populer dan secara berangsur daerah perkembangannya yang terdahulu juga kembali menyelenggarakan.

3.4.7.Tanggapan masyarakat

Pada umumnya masyarakat atau orang tua-tua bahwa pelaksanaan permainan bukanlah merupakan suatu hal yang harus mereka perhatikan. Apalagi kalau permainan tersebut merupakan permainan tradisional. Hal ini dapat dicerminkan pada perhatiannya terhadap permainan itu sendiri.

Kalau permainan yang merupakan permainan nasional atau permainan yang sering dipertandingkan di tingkat nasional, mereka lebih memperhatikan. Selain itu anak-anak diwaktu disekolah selalu mendapat bimbingan untuk bermain yang statusnya permainan nasional.

Masalah yang serupa ini akan membawa anak-anak untuk lebih menyenangi permainan nasional dan akibatnya meninggalkan permainan tradisional. Disamping mereka menganggap permainan tradisional sudah ketinggalan zaman, juga mereka berpendapat bahwa yang harus mereka pelajari adalah permainan yang diajarkan disekolah.

Sebenarnya bermain tali ini merupakan tangkai olah raga yang baik dan lagi pula penyelenggaraan permainan ini tidak

mengganggu atau bertentangan dengan adat kebiasaan masyarakat setempat. Untuk usaha pengembangan kembali tidaklah akan mendapat rintangan dari masyarakat.

Selain menyangkut masalah tradisional dan nasioanal tersebut diatas, juga factor kesibukan dapat mempengaruhi digemarinya permainan. Masyarakat pada masa lampau. Dari sebab itu mereka merasakan bahwa waktu itu sangat berguna untuk dimanfaatkan dalam usaha mencapai taraf kehidupan yang lebih baik.

Jelaslah bahwa hal-hal yang telah diuraikan dapat mencerminkan bagaimana tanggapan masyarakat terhadap nilai budaya masyarakat pada sa'at sekarang ini.

3.5. Bedil Ayo

Kata "Bedil Ayo" adalah bahasa lembak, yang berdiam didaerah Kecamatan Padang Ulak Tanding Kabupaten Rejang Lebong. Sedangkan padananya atau artinya dalam bahasa Indonesia "Bedil Air". Permainan ini disebut permainan Bedil air, karena permainan ini dilaksanakan di sungai dan airlah yang menjadi peluru dan pelornya. Kata "pelor" ada hubungannya atau ada kaitannya dengan kata "berperang" atau tembak menembak.

Berperang adalah suatu pekerjaan yang sengaja untuk berlaga atau bertempur. Demikian pula permainan ini, adalah suatu pekerjaan manusia yang posisi berlawanan, berusaha supaya bedil ayo yang dipegang dapat tembak menembak selama bertempur.

Penyelenggaraan permainan ini tidak terikat pada kelangsungan peristiwa tertentu, yang ada hubungan dengan terlaksanannya permainan itu sendiri. Suasana yang baik adalah suasana gembira. Penggemar-penggemarnya tidak akan melakukan permainan, apabila pada desa tersebut ada ditimpa musibah.

Sebagai waktu yang paling disenangi untuk menyelenggarakan permainan ini yakni pada sore hari antara jam 16.00 sampai jam 17.00 atau pada tengah hari antara jam 11.00 sampai jam 13.00. Waktu-waktu tersebut adalah waktu kebiasaan mereka turun mandi kesungai, permainan ini dilaksanakan pada tempat pemandian yang dalam sungainya lebih kurang dari 1 meter yang bebas dari bahaya tenggelam

3.5.1.Latar Belakang Sosial Budaya

Bedil ayo atau bedil air adalah permainan khas daerah suku bangsa lembak yang terdiam di Kabupaten Rejang Lebong Kecamatan Padang Ulak Tanding.

Permainan ini dapat menyebar luas keseluruh lapisan masyarakat. Karena persyaratan untuk menyelenggarakan permainan tersebut tidak ada yang memberatkan.

Selain itu permainan ini boleh dilakukan oleh setiap orang atau setiap penggemarnya, dengan tidak memandang kelompok sosial tertentu. Disepanjang jalannya permainan, tidak ada mengandung persyaratan persyaratan yang sifatnya harus dipenuhi, yang ada hubungannya dengna kepercayaan. Karena itu jenis permainan ini adalah permaianan rakyat yang dapat terselenggara dengan tidak ada rintangan-rintangan dan dapat tersebar serta tumbuh diseluruh lapisan masyarakat.

3.5.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Untuk menguraikan semuanya ini sangat diperlukan, beberapa informan yang sudah lanjut usia, karena merekalah sebagai sumber infromasi yang dianggap memadai.

Hal ini dikarenakan tidak adanya suatu tulisan atau naskah yang dapat berfungsi sebagai sumber. Jelas permainan ini telah berkembang dikalangan masyarakat sejak zaman penjajahan belanda. Menganalisa pendapat dari beberapa orang informan bahwa permainan sudah berkembang sejak satu setengah abad yang lalu. Pada waktu itu peperangan-peperangan terjadi antara suku Lembak melawan Belanda dengan memakai senjata bedil kecepek, sehingga timbullah ide anak-anak untuk membuat bedil ayo sebagai alat untuk permainan perang-perangan.

Pada zaman yang lampau telah terdapatnya kelompok masyarakat yang menghendaki hiburan. Tidak heran kelompok anak-anak mempunyai ide tertentu yang dapat menghibur mereka.

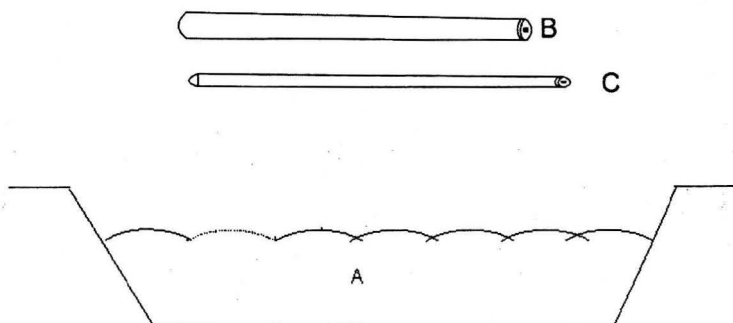
Akhirnya timbullah macam-macam permainan, dan permianan itu sendiri bertambah hari bertambah banyak penggemarnya. Selain itu daerah perkembangannya semakin meluas. Begitu juga permainan ini diciptakan oleh masyarakat itu sendiri, hingga menjadi wadah untuk mendapatkan keterampilan, hiburan dan lain lain.

3.5.3.Deskripsi Permainan

- a. Persiapan Permainan
 - b. Jalannya Permainan
- a. Untuk menguraikan jalannya permainan, sebelumnya perlu mengadakan persiapan-persiapan untuk terselenggaranya permainan itu sendiri yaitu sebagai berikut:
- Anggota permainan
Penggemar-penggemar permainan berkumpul pada suatu tempat, mereka bersepakat untuk menyelenggarakan permainan.
Khusus untuk pemain bedil ayo atau bedil air cukup dimainkan dua orang. Tetapi andaikata pada waktu itu banyak penggemarnya, juga dapat dilaksanakan oleh beberapa orang dalam jumlah yang genap atau dapat dibagi menjadi dua regu atau pasukan.
Seluruh pemainnya akan bermain secara serentak tembak menembak satu sama lain.
 - Peralatan Permainan
Seluruh pemain mempersiapkan bedil ayo, bedil ini dibuat sendiri oleh pemain dengan bahan “bamboo serik”. Bamboo tersebut dibikin sedemikian rupa hingga terbentuk sebuah bedil.
Dalam pelaksanaan pembuatan bedil ini, sebaiknya dipilih bamboo serik yang tua. Karena bamboo serik yang tua ini akan lebih tahan dari pada bamboo serik mudah.
Mula-mula diambil seruas bamboo serik panjangnya lebih kurang 50 cm dan besar lebih kurang 15 cm. buku bambunya dipotong sebelah. Kemudian buku bambu yang masih tinggal pada ruasnya dibuat beberapa lubang kira-kira sebesar pangkal lidi kelapa. Selanjutnya di cari lagi seruas bamboo serik yang lebih kecil sehingga dapat dimasukkan kedalam ruas bambu yang pertama, ruas bamboo tersebut tidak dibuang bukannya.

Jika diisi dengan air lalu didorong ruas bamboo yang didalam, maka mencuratlal air keluar melalui lubang-lubang tadi seperti air mancur. Air yang mencurat itu umpamakan pelor atau pelurunya. Untuk lebih jelas lihat gambar bamboo sebagai bedil dibawah ini.

Dena permainan Bedil ayo



Keterangan:

- A = air sungai
- B = bamboo yang diisi air
- C = bamboo penumbur / pendorong

▪ Lokasi Permainan

Seperti yang telah dijelaskan seelumnya, bahwa permainan ini di laksanakan di pemandian tepian sungai yang bebas dari gangguan bahaya terbenam dan binatang air.

Selain itu penggemar-penggemar permainan ini memilih pemandian yang tidak berlumpur yang terhindar dari kotoran.

▪ Cara Memilih Regu Atau Pasukan

Kalau pemainnya hanya berjumlah dua orang, tentu saja tidak perlu memilih pasangan lagi. Terjadi pemilihan regu atau pasukan apabila jumlah pemainnya banyak. Dalam hal ini dimisalkan saja jumlah pemain 10 orang.

Pertama kali 2 orang diantara seluruh peserta melakukan suit, yang menang melakukan sut di anggap regu A dan regu b yang kalah.

Seterusnya kedelapan pemain lainnya secara berpasangan melakukan sut. Yang menang dalam melakukan sut otomatis masuk regu A dan yang kalah sebagai anggota regu B.

b. Jalannya Permainan

Kalau pemain berjumlah 10 orang, tentu saja regu A beranggota 5 orang, mereka akan mempunyai bedil masing-masing regu 5 bedil ayo, kedua regu atau pasukan inilah nantinya akan saling tembak menembak atau bertempur.

Sebelum menembak bedil diisi dengan pelor air. Caranya ialah bagian kepala bedil direndamkan kedalam air. Bagian laras bedil yakni bagian buku bamboo yang di lubang diangkat keatas permukaan air.

Ruas bambu bagian dalam yang berfungsi sebagai dip didorong dan di tarik berulang-ulang sehingga air mencurur-curur keluar. Bertambah cepat dan kuat kip didorong dan di tarik, bertambah kuat dan kencang pula air mencurur keluar.

Seluruh tubuh lawan boleh ditembak, tidak ada bagian-bagian yang terlarang. Dalam hal ini dapat diterima oleh akal pikiran kita secara logis, sebab air yang berfungsi sebagai pelor itu tidak membahayakan. Sudah jelas disini bahwa bagian badan yang dapat ditembak yakni bagian badan yang berada pada permukaan air.

Lama permainan berlangsung tidak terbatas waktunya bergantung pada kemauan pemain itu sendiri. Regu atau pasukan yang dianggap kalah apabila regu A dan B yang lebih dahulu menyerah. Misalnya, regu A salah seorang anggotanya sudah menyerah, akibat banyak sekali terkena tembak matanya. Sehingga tidak tahan merasakan pedih lalu menyerah.

Seterusnya begitulah anggota regu A, menyerah satu persatu sampai anggota regu habis kelimanya. Maka anggota regu atau pasukan A dianggap kalah. Sebaliknya begitu pula anggota regu B.

3.5.4.Peranan Masa Kini

Pada zaman sekarang permainan ini sudah hampir tidak terlihat lagi diselenggarakan. Mungkin semua ini disebabkan oleh banyaknya jenis permainan yang berkembang di daerah pedesaan. Misalnya volley ball, bola kaki, catur, domino dan lain lain.

Selain itu disebabkan, oleh sebahagian dari daerah pedesaan sudah terjangkau oleh jaringan komunikasi, walaupun belum sempurna. Dimasa lampau, jenis permainan sangat disenangi oleh masyarakat khusus kelompok anak-anak yang berumur 10 sampai dengan 14 tahun. Permainan ini tampak menonjol di kalangan anak-anak. Mereka bermain dengan suasana gembira, apabila kalau jumlah pemainnya cukup banyak. Pemain akan berjalan lebih seruh, lebih lama apabila tidak ada gangguan.

Tetapi sekarang permainan ini sudah hampir terlupa oleh anak-anak, apalagi bambu serik hampir punah diambil penduduk dan tanahnya dijadikan lading. Hanya sebahagian kecil masyarakat yang masih pernah melaksanakan permainan ini.

3.5.5.Tanggapan Masyarakat

Sejak berkembangnya permainan ini tidak terdapat suatu tantangan/ larangan dari masyarakat untuk menyelenggarakannya. Para orang tua akan lebih senang melihat anak-anak nya bermain, daripada mereka bermalas malasan di rumah.

Hanya sebahagian kecil para orang tua berpandangan bahwa jenis permainan dapat membahayakan pemainnya. Karenanya para orang tua selalu memberi peringatan pada anak-anaknya supaya hati hati dalam bermain.Memang kita sadari bahwa sebahagian dari permainan yang selalu menghendaki resiko atau bahaya, tetapi justru adanya bahaya, menjadikan pemain membiasakan dirinya untuk bekerja dengan penuh kensentrasi dan teliti.

Alangkah baiknya kalau permainan ini dapat digemari anak-anak seperti masa lampau. Selain mereka asyik bermain dan mendapat keterampilan, biasanya mereka berusaha untuk menanam bamboo. Bamboo ini bias dimanfaatkan untuk bahan bahan rumah dan untuk pagar dan lain lain sebagainya.

Jelas disini bamboo menunjang perekonomian rakyat pedesaan khususnya kaum petani. Jadi dengan alasan tersebut orang tua selalu menganggap permainan ini baik.

3.6. Boye - Boye

Kata “Boye- Boye” adalah bahasa lembak, yang berdiam didaerah Kecamatan Padang Ulak Tanding Kabupaten Rejang Lebong. Sedangkan padananya dalam bahasa Indonesia adalah “buaya-buaya”. Permainan ini disebut permainan buaya-buaya karena permainan dilaksanakan di sungai dan meniru gerak badan buaya kapan ingin menangkap mangsanya.

Penyelenggaraan permainan ini tidak terikat pada kelangsungan peristiwa tertentu, yang ada hubunganya dengan terlaksananya permainan itu sendiri. Suasana adalah suasana gembira. Penggemar-penggemarnya tidak akan melakukan permainan, apabila pada desa tersebut ada ditimpa musibah.

Sebagai waktu yang paling disenangi untuk menyelenggarakan permainan ini yakni pada sore hari antara jam 16.00 sampai dengan jam 17.30 atau pada tengah hari antara jam 11.00 sampai dengan jam 13.00. waktu waktu tersebut adalah waktu kebiasaan mereka turun mandi kesungai.

3.6.1.Latar Belakang Sosial Budaya

Jenis permainan ini merupaka jenis permainan yang bebas dilakukan, baik mengenai waktu pelaksanaan maupun dipandang dari sudut penggemarnya. Penggemar permainan ini tidak terbatas pada suatu kebiasaan yang mengikat. Selain itu penyelenggaraan permainan ini tidak dibebani oleh suatu persyaratan yang bersifat sakral. Penggemar-penggemarnya terlepas dari semua masalah yang ada sangkut pautnya dengan masalah kepercayaan.

3.6.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Berdasarkan infomasi yang terkumpul dari beberapa orang informan bahwa permainan ini sejak berabad-abad yang lalu sudah digemari masyarakat. Pada zaman dahulu, masyarakat membuat suatu perkembangan selalu dipinggir sungai yang memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai sarana perhubungan

3.6.3.Peserta/ Pelaku

Tidak ada suatu aturan yang menentukan batas jumlah perserta permainan, hanya saja permainan ini jarang dilakukan oleh dua orang saja. Makin banyak jumlah pemainnya, permainan akan berjalan lebih lama dan lebih semangat.

Penggemar permainan ini terdiri dari laki laki dan perempuan yang berusia antara umur 10 sampai dengan 15 tahun. Sesuai dengan tata karma dan kebiasaan masyarakat daerah ini, pemain wanita dan pria tidak bercampur baur. Mereka akan membikin kelompok masing-masing.

Permainan ini bermanfaat sekali bagi penggemarnya, karena mereka dituntut oleh keterampilan keterampilan sebagai berikut:

- Pemain harus mahir berenang. Dalam hal ini renangnya adalah gaya bebas. Mereka harus dapat berenang dengan cepat baik yang dikejar maupun yang mengejar.
- Pemain harus dapat menyelam didalam air atau lari sambil menyelam, mau tidak mau penggemar permianan ini berusaha bagaimana supaya menyelam tersebut lebih tahan lama dan dapat berlari dengan cepat.
- Karena tuntutan tersebut diatas, penduduk pedesaan tersebut rata rata mahir berenang dan menyelam di dalam air. Adaklanya anak-anak yang berumur 4 sampai dengan 7 tahun bias berenang.

3.6.4. Perlengkapan Permainan

Perlengkapan permainan yang harus ada adalah sebuah batu yang dianggap paling besar disekitar tempat bermain. Batu tersebut terletak ditengah tengah air. Sebahagian batu tersebut tenggelam dan sebahagian diatas air. Batu tersebut dinamakan "batu cit"

Tinggi batu cit tersebut adalah sebagai benteng atau rumah. Kapan pemainnya sudah berpegang kepada batu tersebut sang buaya tidak boleh menangkapnya lagi.

3.6.5. Jalannya Permainan

a. Persiapan Permainan

Seperti pelaksanaan permainan permainan lain anak-anak yang menggemari permainan ini terlebih dahulu berkumpul pada suatu tempat dan bersepakat untuk menyelenggarakan permainan. Biasanya penggemar permainan ini sudah ada lokasi permainan yang menetap. Misalnya pada pemandian suatu perkampungan.

Lokasi permainan tersebut harus memenuhi syarat yaitu;

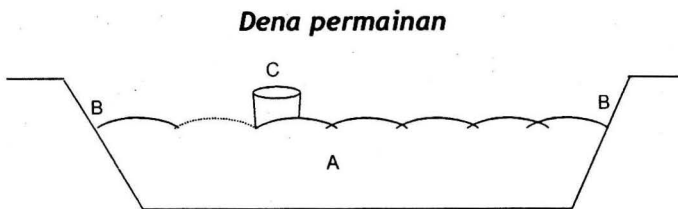
- Adanya air yang agak dalam atau ada lubuknya
- Ditepi lubuk tersebut atau ditengah tengah sungai ada sebuah batu besar, batu besar ini dijadikan sebagai benteng atau rumah.
- Pada sekeliling lubuk, adanya tepian yang agak landai.

Penggemar-penggemar permainan sama sama pergi menuju ke pemandian. Dan setelah tiba dipemandia tersebut, seluruh penggemar permainan tersebut mengadakan seleksi untuk menentukan siapakah yang bertindak sebagai buaya untuk pertama kalinya. Atau mereka cukup menunjuk salah seorang pemain untuk terlebih dahulu bertindak sebagai “buaya”.

b. Pelaksanaan permainan

- Mula mula seluruh pemain berkumpul pada batu cit tersebut. Setelah selesai menentukan siapa yang menjadi buaya, maka seluruh pemain bersebar di air menjauh dari buaya.
- Selanjutnya buaya mengejar mangsa mangsanya
- Dalam kejar mengejar ini, seluruh pemain harus bertidam cekatan. Kalau misalnya buaya tersebut tidak cekatan atau kurang terampil, tentu saja dia akan sulit untuk menangkap mangsanya. Manakala buaya tidak dapat menangkap mangsanya. Orang bersangkutan selalu menjadi buaya.
- Kalau pada kejar mengejar tersebut ternyata buaya dapat menangkap mangsanya, maka orang yang tertangkap itu langsung menjadi buaya, dan buaya yang tadi berbalik menjadi mangsanya.
- Buaya tidak diperkenankan menangkap mangsanya yang sudah berpegang/ sedang berpegang atau berpijak pada “batu cit” atau benteng. Berarti, buaya hanya berhak menjagarmangsanya yang sedang berkeliaran.
- Dalam permainan ini siapa yang lemah berlari renang atau menyelam, dailah yang sering menjadi buaya.
- Sedangkan dalam permainan ini kedudukan buaya adalah hina. Jadi masing-masing pemain berusaha keras untuk tidak menjadi buaya.

- Pemain yang sangat cepat dalam berenang dan menyelam di dalam air, sering tidak pernah menjadi buaya. Dan pemain inilah yang dianggap menjadi pemenangnya.
- Kalau seluruh pemainnya sudah menjadi buaya, maka yang dianggap menang adalah pemain yang paling sedikit menjadi buaya.
- Demikianlah seterusnya permainan itu berlangsung sampai lama. Biasanya permainan akan berakhir pada saat seluruh pemain sepakat untuk menghentikan permainan.



Keterangan:

- A. Air sungai dan lubuk
- B. Tepian sungai yang landai
- C. Batu cit

3.6.6. Peranannya Masa Kini

Pada masyarakat pedesaan yang lokasinya tidak jauh dengan sungai, permainan ini masih sering terlihat dilaksanakannya. Jenis permainan ini merupakan suatu jenis permainan yang bertahan lama, hingga sampai saat ini masih menjadi kegemaran mereka.

Secara kurang idadari, masyarakat menginginkan anak-anak mereka supaya bias berenang. Kali tidak bisa berenang merupakan suatu kelemahan besar bagi mereka. Jadi hal ini adalah tradisi, bilaman anak tersebut telah berumur 5 tahun atau 6 tahun, dengan sendirinya dia mencintai renang ini.

Sebagai salah satu sarana untuk belajar berenang ini adalah bermain disungai. Bagi anak-anak yang belum begitu bisa berenang mereka bermain pada tepat yang agak dangkal.

3.6.7. Tanggapan Masyarakat

Sebagian besar orang tua-tua menganggap bahwa permainan ini baik, dan mereka tidak menghalangi anak-anak mereka untuk bermain. Tetapi ada sebagian kecil para orang tua yang berpendapat bahwa permainan ini cukup membahayakan anak-anaknya. Biasanya bahaya yang di takuti adalah tenggelam dan terus hanyut.

Tetapi pendapat yang kedua ini tidak begitu mempengaruhi, karena mereka juga masih punya pertimbangan bahwa anak-anak mereka tetap membutuhkan pembinaan jasmani. Permainan ini merupakan suatu permainan renang yang dapat menyegarkan jasmani dan dapat berfungsi sebagai hiburan yang mengasyikan.

3.7. Serebut Benteng

Nama permainan ini adalah sebutan dalam bahasa Serawai. Serebut artinya berebut-rebutan, sedangkan benteng adalah tempat pertahanan. Sesuai dengan kelangsungan permainan yang selalu ingin menguasai benteng, maka permainan ini dinamakan "serebut benteng".

Penggemar permainan ini sering melakukannya pada sa'at suasana riang gembira atau tidak ada suatu peristiwa yang menyedihkan. Sebenarnya permainan ini tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu.

Sebagai waktu yang paling tepat untuk menyelenggarakan permainan ini yaitu pada waktu tengah hari. Karena pada waktu itu sedang enak-enaknya mandi dan sukar untuk mereka dingin. Tetapi mereka sering juga melakukan permainan ini pada waktu sore hari antara jam 16.00 sampai 18.00 disaat orang-orang turun mandi kesungai di sore hari.

3.7.1. Latar Belakang Sosial Budaya

Sebagai suatu permainan tradisional, jenis permainan ini sangat digemari masyarakat, dan pada umumnya mereka merasakan bahwa permainan ini merupakan peninggalan budaya para leluhur mereka. Penggemar-penggemar permainan ini merupakan suatu kelompok masyarakat yang biasanya hidup rukun dan damai.

Melalui permainan, mereka merasakan suatu rasa persahabatan, persamaan hak dan mereka secara tidak langsung memupuk rasa tanggung jawab, berbuat jujur dan bermasyarakat dengan baik. Jenis permainan ini boleh dilakukan oleh siapa saja yang menyenangkannya, tanpa adanya suatu larangan bagi kelompok sosial tertentu untuk melakukannya. Merupakan tradisi sejak dahulu, bahwa dalam pelaksanaan permainan ini tidak memerlukan persyaratan yang sifatnya harus dipenuhi yang ada hubungannya dengan kepercayaan.

3.7.2. Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Serabut benteng adalah jenis permainan tradisional yang khas daerah Kecamatan Talo kabupaten Bengkulu Selatan. Permainan ini sejak zaman dahulu atau berabad-abad yang lalu sudah hadir di tengah-tengah masyarakat. Hingga saat sekarang ini permainan ini masih dikenal masyarakat walaupun telah jarang kelihatan diselenggarakan.

Pada zaman dahulu kala, perkara adu tenaga adalah hal yang digemari masyarakat. Karena tenaga yang perkasa merupakan modal hidup yang paling didambakan. Karena faktor-faktor demikianlah tercipta suatu cara untuk mengadu tenaga atau berlatih untuk memiliki tubuh yang kuat dan kekar.

Jika dilihat pada saat sekarang, jenis permainan ini sangat bermanfaat bagi kesehatan jasmani, mungkin ada kesamaannya dengan olah raga gulat. Tetapi dewasa ini, penggemar permainan ini sudah jauh mengalami kemerosotan, hal ini disebabkan oleh adanya perkembangan dunia yang pesat.

3.7.3. Peserta/ Pelaku

Permainan ini akan lebih meriah kalau pemainnya berjumlah agak banyak. Jumlah yang sedang berkisar antara 8 sampai 12 orang. Biasanya permainan ini dilaksanakan oleh kaum pria. Tetapi ini hanya merupakan kebiasaan saja, atau bukan berarti wanita dilarang menyelenggarakannya.

Penggemar-penggemar permainan ini berkisar antara umur 8 sampai dengan 15 tahun, dan terdiri dari anak-anak yang tidak cacat jasmani. Karena permainan ini membutuhkan tenaga yang besar dan kecekatan berlari dan bergulat.

Permainan ini adalah salah satu permainan yang mengandung unsur-unsur pendidikan antara lain:

- Penggemar permainan ini secara langsung dapat melatih diri untuk membela diri dari serangan lawan.
- Pemain harus mahir berenang dan menyelam didalam air.
- Pemain harus berjiwa besar untuk menjatuhkan lawan dan mereka secara langsung menggembelng tubuhnya untuk dapat mengeluarkan tenaga yang lebih besar.
- Secara tidak disadari mereka telah melaksanakan tenaga gulat dengan gerak bebas.
- Pemain membiasakan tubuhnya untuk lebih bertahan dengan kedinginan air. Pemain yang gampang deinginan pasti akan lebih mudah menyerak atau kalah.

3.7.4.Jalannya Permainan

a. Persiapan permainan

Setelah penggemar-penggemar permainan ini berkumpul pada suatu tempat, dan telah bersepakat untuk melakukan permainan, mereka secara berbondong bondong menuju kelokasi permainan.

Lokasi permainan yang memenuhi persyaratan adalah sebagai berikut;

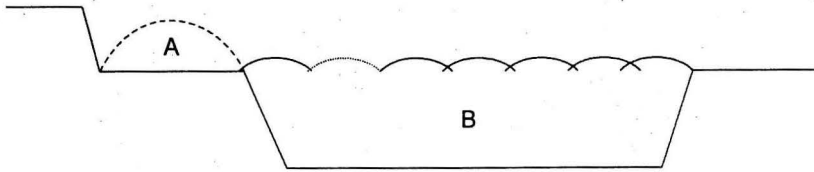
- Adanya sungai yang berlubuk.
- Ditengah tengah sungai atau lubuk tersebut ada batu yang besar hingga muncul diatas air, cukup dengan tepian yang ada batunya atau yang lebih baik adalah sejenis Nepal. Nepal yang ditepian lubuk inilah yang dijadikan "benteng".

kalau lokasi dan persyaratan diatas telah ditemukan, mereka terus mengadakan seleksi untuk membagi seluruh anggota menjadi 2 kelompok. Cara menentukan kelompok ini boleh dengan jalan melakukan sut. Siapa yang menang dalam melakukan sut adalah kelompok A dan yang kalah adalah kelompok B.

b. Pelaksanaan permainan

Setelah menentukan kelompok tersebut, mereka tersu memakai pakaian mandi dan sekali lagi mengadakan sut. Wakil dari kelompok A dan kelompok B melakukan sut, dan yang menang dalam sut ini adalah yang pertama kalai berhak untuk mengawasi benteng.

Dena serabut benteng



Keterangan:

- A. Tepian air yang dianggap sebagai benteng
 - B. Air yang berlubuk.
-
- Dimisalkan saja jumlah pemain 12 orang. Jadi kelompok A berjumlah 6 orang dan B juga berjumlah 6 orang.
 - Diumpamakan yang menang dalam melakukan sut adalah kelompok A. dalam hal ini kelompok A menguasai benteng. Sedangkan kelompok B harus terjun ke air.
 - Permainan dapat segera dimulai dan kelompok B berusaha untuk mendarat kebenteng atau berusaha merebut benteng.
 - Usaha kelompok B untuk merebut benteng tersebut bukanlah suatu hal yang gampang, karena kelompok A pasti bertahan dengan gigih.
 - Selama usaha usaha merebut benteng tersebut, peain hanya diperkenankan bergulat untuk saling menatuhkan kedalam ait. Dilarang keras meninju, mencpeak/ menerjang. Yang diperkenankan adalah memegang dan melemparkan lawan ke dalam air.
 - Andaikata serangan B dapat mematahkan pertahanan A, maka A harus mengaku kalah, dan giliran A yang harus berada di dalam air dan B menghuni benteng. Keududukan sekarang sudah 1-0, kemenangan di pihak B. sedangkan kalau kelompok B dapat dipukul mundur ooleh kelompok A, maka B di nyatakan kalah dan B harus berada didalam air.
 - Kelompok A yang dinyatakan kalah, apabila seluruh anggota A tersbut sudah dapat dijatuhkan semua ke dalam air.
 - Dalam hal ini dimisalkan saja kelompok B yang menang. Tnetu kelompok B menghuni benteng dan keolompok A berada di air dan berusaha menyerang B

- Kalau kelompok A berhasil menjatuhkan seluruh anggota kelompok B, maka kelompok B dinyatakan kalah dan kelompok B yang harus menyerang benteng lagi.
- Demikianlah seterusnya permainan itu berlangsung, sampai seluruh pemain merasa dingin, capek dan merasa tidak mampu lagi untuk meneruskan permainan.
- Kelompok yang paling banyak menguasai benteng, kelompok tersebutlah yang menang dalam pertempuran.

3.7.5. Peranannya masa kini

Pada masa yang lampau, permainan ini sangat digemari masyarakat. Hal ini disebabkan oleh butuhnya masyarakat akan suatu sarana yang dapat membina jasmani yang kuat sesuai dengan kehidupan pada waktu itu. Selain itu masyarakat juga membutuhkan suatu hiburan atau pengisi kekosongan yang bermanfa'at bagi mereka.

Sebagai factor yang menunjang kemajuan permainan ini pada masa lampau adalah berkisar antara masalah bela diri, yang sa'at itu bela diri merupakan suatu hal yang penting didalam kehidupan. Tetapi sekarang perhatian masyarakat terhadap permainan ini sudah banyak berkurang. Hal ini disebabkan oleh banyaknya permainan atau jenis hiburan yang baru, yang nampaknya lebih mereka senangi. Dengan bukan disengaja, permainan tradisional ini hampir dilupakan masyarakat.

3.7.6. Tanggapan Masyarakat

Generasi muda menanggapi permainan ini merupakan suatu permainan yang tidak ada nilai dan manfa'atnya. Mereka lebih cenderung untuk melakukan jenis permainan yang sering dipertandingkan, atau permainan-permainan yang sering diajarkan disekolah.

Pada umumnya orang tua-tua masih menginginkan anak-anak mereka untuk tetap mengingat dan melakukan permainan tersebut. Tetapi pendukungnya sendiri sudah tidak menyenangi lagi. Sekarang ini permainan ini belum hilang sama sekali. Sekali sekali masih ada kelihatan orang yang menyelenggarakannya. Tetapi penyelenggaraannya sudah terlalu jarang terjadi.

Disamping permainan ini merupakan suatu yang mengasyikkan, juga ada mengandung unsur bahaya. Bisa bisa menyebabkan ada yang mati tenggelam. Tetapi hal serupa ini bukanlah merupakan suatu penyebab kemunduran permainan.

Karena itu didikan dan disiplin dalam permainan ini sangat kuat da merekalah disiplin tersebut tidak dipatuhi tentu menimbulkan mara bahaya. Sedangkan orang yang mengatu permainan atau berupa wasit tidak ada. Jadi pemain itu sendiri yang harus mengerti aturan yang semestinya berlaku.

3.8.Genuk-genukan

Genuk-genukan adalah bahasa daerah rejang, yang artinya ialah bisik bisikan. Nama permainan ini diambil dari pelaksanaan permainan itu sendiri. Selama bermain, pemain selalu berbisik-bisik yang maksudnya supaya jangan dapat didengar oleh pihak lawan.

Berlangsung nya permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa tertentu ataupun peristiwa yang ada hubungannya dengan upacara upacara adat atu upacara agama. Penggemar permainan ini dapat bermain disembarangan watu, dengan tidak ada memenuhi kewajiban untuk memenuhi persyaratan persyaratan tertentu pula.

Penyelenggaraan permainan ini biasanya terselenggara pada waktu-waktu atau suasana yang gembira. Andaikata ada suatu peristiwa dalam suatu kelompok masyarakat yang berupa musibah, maka penyelenggaraan permainan ini akan tertunda. Hal ini merupakan suatu kebiasaan masyarakat yang selalu menghormati sesama mereka. Apalagi kalau peristiwa tersebut memerlukan bantuan tenaga orang banyak, tentu saja masyarakat akan meninggalkan permainan.

Penggemar-penggemar permainan ini dapat menyelenggarakannya pada waktu cuaca yang cerah atau tidak turun hujan. Sebagai waktu yang sangat mereka senangi adalah pada waktu sore hari, disa'at teriknya sinar matahari tidak mengganggu lagi. Permainan ini juga dapat dilakukan pada malam hari, disaat bulan sedang memancarkan sinarnya. Kalau permainan ini diselenggarakan pada malam hari waktu nya agak terbatas, kira kira puul 20.00 sampai dengan puul 22.00.

3.8.1.Latar Belakang Sosial Budaya

Didaerah Rejang Lebong, jenis permainan ini masih sering diselenggarakan oleh anak-anak, untuk melaksanakan permainan ini, tidak ada suatu ikatan tertentu yang merupakan suatu peraturan adat kebiasaan. Seluruh lapisan masyarakat boleh menyelenggarakannya tanpa membedakan golongan masyarakat tertentu.

Sejak zaman dahulu, didaerah provinsi Bengkulu tidak terdapat suatu perbedaan golongan masyarakat yang berupa kata-kata. Dalam hal penyelenggaraan permainan, tidak ada suatu peraturan atau kebiasaan yang menyebutkan bahwa suatu permainan tidak boleh diselenggarakan oleh sekelompok masyarakat.

Dengan tidak adanya perasaan perbedaan golongan atau kasta, anak-anak akan dapat bermain dengan baik tanpa adanya yang merasa rendah diri ataupun yang merasalebih tinggi dan lebih berkuasa. Juga karena hal demikian, permainan ini dapat disenangi oleh seluruh lapisan masyarakat dan dapat tersebar luas.

Selain tidak adanya perbedaan kasta kasta tersebut, penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan suatu persyaratan atau peralatan yang memberatkan pemainnya. Hal ini merupakan suatu factor penunjang digemarinya permainan ini. Penggemar-penggemarnya tidak memerlukan pembiayaan dan disamping itu tidak adanya suatu persyaratan yang harus dipenuhi yang ada hubungannya dengan masalah kepercayaan. Jadi didalam penyelenggaraan permainan ini jelas tidak ada terdapat unsur-unsur kepercayaan itu sendiri.

3.8.2.Latar Belakang Sejarah Perkembang

Semenjak daerah Bengkulu ditingkatkan statusnya menjadi daerah propinsi, merupakan suatu kesempatan bagi warga daerah untuk membangun daerahnya sendiri. Setelah peningkatan status ini, daerah Bengkulu telah banyak mengalami kemajuan baik disektor pertanian, pendidikan atau disektor sektor lainnya. Tetapi akibat daripada kemajuan ini tidak mustahil kalau ada salah satu perobahan kearah kemunduran dari segi lain. Dalam hal ini termasuk aspek permainan rakyat tradisional, merupakan aspek yang mengalami kemunduran bila dipandang dari segi penggemar-penggemarnya.

Genuk genukan merupakan suatu permainan yang diwariskan dari nenek moyang secara lisan. Hal ini merupakan suatu masalah dalam usaha menginventarisir permainan rakyat itu sendiri. Karena untuk mengetahui asal usul permainan, dan perkembangan permainan di masa yang lampau sering mengalami kesulitan.

Beberapa informasi yang didapat dari beberapa orang informan, bahwa permainan ini sejak zaman penjajahan kolonial Belanda telah hadir di tengah tengah masyarakat. Malahan pada zaman itu, permainan ini tampak populer sekali di kalangan masyarakat pribumi. Di pihak penjajah tidak melarang diselenggarakannya permainan ini. Karena itu perkembangan permainan ini dapat menyeluruh dan dapat bertahan serta diwariskan kepada generasi berikutnya.

Dewasa ini, jenis permainan ini masih disenangi masyarakat dan masih diselenggarakan. Tetapi jika dibandingkan dengan masa lampau, jumlah penggemarnya mengalami kemerosotan. Hal ini disebabkan oleh banyak factor antara lain; dengan terbukanya komunikasi yang lancar jelas akan membawa pengaruh kepada rakyat yang belum menyadari betapa tingginya nilai budaya yang diwariskan oleh nenek moyang mereka.

Sebagian dari anggota masyarakat lebih menyenangi jenis-jenis permainan yang baru datang atau yang sifatnya bukan tradisional lagi. Sebagai suatu permainan yang sangat besar pengaruhnya terhadap permainan tradisional ini adalah seluruh permainan yang biasa dipertandingkan misalnya; catur, bola kaki, volley, bulu tangkis dan lain lain.

Permainan rakyat masih berkembang baik terdapat di daerah daerah pedalaman, atau yang masih agak jauh dengan pengaruh kemajuan zaman sekarang. Juga manusia-manusia sumber untuk kepentingan inventarisasi masih ada terdapat di daerah-daerah pedalaman tersebut.

3.8.3. Peserta/ Pelaku

Penggemar permainan ini biasanya anak laki laki yang berusia antara 8 sampai 14 tahun. Sesungguhnya bukan berarti anak-anak perempuan dilarang bermain, tetapi rupanya anak-anak perempuan kurang menyenangi.

Permainan ini dapat diselenggarakan paling sedikit lima 5 orang atau setiap kelompok beranggotakan 2 orang dan ditambah

dengan 1 orang rajanya. Makin banyak pemainnya, permainan akan bertambah meriah, dan akan dapat berlangsung lebih lama.

Pemainnya yang dianggap sedang jumlahnya berkisar antara 13 sampai 17 orang. Kalau pemainnya sudah terlalu banyak jumlahnya, biasanya mereka membuat dua grub permainan. Tetapi menurut ukuran pedesaan, mengumpulkan jumlah pemain mencapai 17 orang tersebut sering mengalami kesulitan. Karena dipedesaan tidak begitu padat penduduknya, jadi jarang sekali mengalami kelebihan pemainnya.

3.8.4. Perlengkapan/ Persiapan Permainan

Jenis permainan ini boleh dikatakan tidak memakai peralatan. Mereka hanya menggunakan garis-garis permainan dan tempat duduk. Tempat duduk inipun boleh ada dan boleh tidak ada. Biasanya pemain masing-masing mengambil tempat duduk yang berupa batu -kali atau potong-potongan kayu/ balok, kalau benda tersebut ada disekitar tempat bermain. Tetapi kalau benda-benda tersebut tidak ada terdapat disekitar tempat bermain, mereka cukup dengan berdiri saja, atau duduk berjongkok. Sepanjang penyelenggaraan permainan ini tidak ada iringan-iringan yang berupa nyanyian nyanyian ataupun iringan dalam bentuk lain. Mereka bermain dapat secara bebas dan hidmat serta penuh disiplin.

3.8.5. Jalannya permainan

a. Persiapan permainan

Sebagai langkah pertama untuk penyelenggaraan permainan, seluruh penggemar-penggemar permainan tersebut berkumpul pada tempat tempat tertentu. Mereka bersepakat untuk menyelenggarakan permainan tersebut. Kalau jumlah anggotanya sudah dianggap kelompok A dan anggota kelompok B, serta sekaligus menentukan raja.

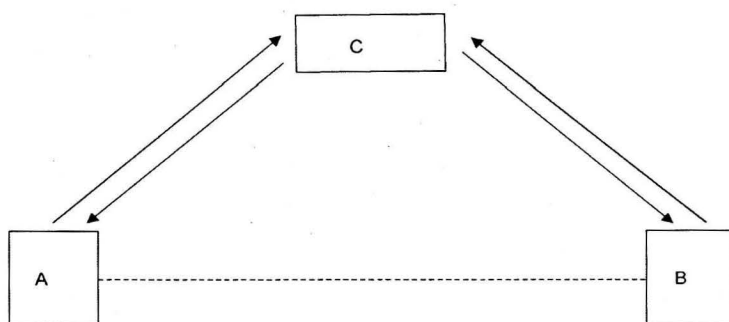
Untuk menentukan anggota kelompok A dan kelompok B tersebut biasanya mereka melakukan sut. Dalam hal ini, yang menang dalam melakukan sut dinyatakan menjadi anggota kelompok A dan yang kalah otomatis menjadi anggota kelompok B. sedangkan cara memilih "raja" harus disepakati oleh kedua belah pihak.

Seorang yang terpilih menjadi raja harus bertindak disiplin dan jujur. Kalau raja ternyata tidak jujur atau bersekongkol

dengan salah satu kelompok, maka raja tersebut dapat dengan mudah mengalahkan kelompok lainnya. Sedangkan perbuatan yang semacam ini sangat terlarang dalam permainan ini. Permainan tidak akan berlangsung baik, apabila raja tidak jujur. Jadi raja sangat memegang peranan dalam suksesnya permainan.

Seluruh anggota pemain harus saling kenal mengenal nama terlebih dahulu. Kalau ada diantara pemain yang tidak mengenali nama pemain lainnya, maka permainan tidak akan dapat berlangsung secara merata dan baik. Setelah membagi kelompok dan menentukan raja selesai, pemain menentukan kelompok A dan kelompok B serta tempat raja.

Untuk jelasnya berikut ini disajikan dena permainan tersebut:



Keterangan:

Jarak AC dan BC = 5 meter

Jarak A dan B = 8 meter

A = kelompok A

B = kelompok B

C = Raja.

Tanda pena = adanya hubungan langsung dari setiap kelompok kepada raja.

Bilamana tempat kelompok A dan kelompok B serta tempat raja sudah ditentukan, maka salah seorang anggota dari dua kelompok melakukan sut. Yang melakukan sut tersebut adalah mewakili kelompok masing-masing. Yang menang dalam melakukan sut, dialah yang berhak untuk lebih dahulu datang kepada raja.

a. Jalannya permainan

Untuk dapat menjelaskan jalannya permainan ini dimisalkan anggota pemainnya sebagai berikut:

- Kelompok A = D, E, F, G, dan H
- Kelompok B = L, M, N, O, dan P
- Dimisalkan dalam melakukan sut tadi yang menang adalah kelompok A
- Salah seorang anggota kelompok A pergi datang kepada raja. Dalam hal ini dimisalkan "D". D langsung membisikkan kepada raja, siapakah yang dikehendaknya. Misalkan yang dikehendaki D adalah "M".
- Setelah D selesai berbisik kepada raja, D kembali ketempat kelompoknya. Berbarengan dengan waktu itu, raja memanggil kelompok B supaya datang menghadap raja.
Dimisalkan yang datang dari kelompok B adalah "N", maka berarti apa yang dikehendaki D adalah tidak benar. Sedangkan N berhak membisikkan kepada raja, siapakah yang dikehendaknya diantara anggota kelompok A. dimisalkan saja pada waktu ini N menghendaki G.
- Setelah membisikkan kepada raja, N kembali kepada kelompoknya. Bersamaan dengan waktu itu, raja memanggil salah seorang anggota kelompok A. kelompok B akan bermufakat, siapakah yang akan pergi kepada raja atau sebagai utusan kelompok. Misalkan saja yang mewakili kelompok A adalah H. Dalam hal ini juga yang dikehendaki N tidak benar. Berarti H berhak membisikkan kepada raja, siapakah yang dia kehendaki. Dimisalkan yang dikehendaki H adalah "P".
- Untuk pelaksanaan berikutnya sama dengan jalannya di atas. Kita misalkan saja yang datang dari kelompok B adalah "P". dengan kejadian yang seperti ini, berarti kehendak H tadi adalah benar. Berarti kelompok B kalah karena P tertangkap.
- Sedangkan untuk sanksi yang tertangkap adalah menggendong yang menang. Dalam hal ini P harus

menggendong H dari tempat kelompok A sampai tempat raja pulang pergi.

- Begitulah permainan seterusnya, dan kalau yang menjadi raja ingin menjadi anggota kelompok, dapat diganti dengan pemain lain. sedangkan pemain biasa boleh menjadi raja asal diseoakati oleh kedua belah pihak.
- Permainan akan berhenti apabila sudah habis waktu atau pemain pemainnya sudah lesuh, bosan, dan lain lain.

Dengan terselenggaranya permainan ini, ada manfaatnya bagi pemain pemainnya antara lain;

- Penggemar permainan dilatih berbuat jujur, disiplin, patuh dan ta'at kepada peraturan. Pemain yang bertindak sebagai raj harus lebih jujur lagi dan tidak boleh memihak pada kelompok tertentu. Kalau rajanya tidak jujur. Permainan tidak akan berjalan pada semestinya.
- Penggemar permainan ini secara langsung membiasakan diri menyelesaikan suatu pekerjaan dengan kerja sama yang baik.
- Mendidik mental seluruh penggemarnya untuk dapat mengendalikan emosi pada saat sial atau kalah, dan mendidik anak-anak menjadi seorang yang bertanggung jawab atas hasil pekerjaan mereka.
- Dengan keasyikan bermain, anak-anak akan langsung mendapat hiburan serta dapat mengisi waktu luang.

3.8.6.Perananya Ada Masa Kini

Pemainan ini masih banyak terdapat penggemarnya, tetapi jika dibandingkan dengan masa lalu sudah mengalami kemerosotan. Kemerosotan ini disebabkan oleh beberapa hal antara lain:

- Dengan terbukanya jaringan komunikasi kedaerah pedesaan, bentuk permainan yang baru menurut mereka telah dapat masuk dan mempengaruhi perhatian mereka terhadap permainan tradisional.
- Dengan pengaruh perkembangan zaman sekarang,

masyarakat banyak mengalihkan menitik beratkan perhatian mereka kepada masalah masalah perekonomian. Kesibukan untuk mendapatkan nafkah akan dapat mempengaruhi perhatian masyarakat kepada permainan. Para orang tua mengarahkan perhatian anak-anak mereka kepada kegiatan yang lebih bermanfa'at menurut mereka.

3.8.7. Tanggapan masyarakat

Seluruh lapisan masyarakat menyadari bahwa permainan ini merupakan warisan dari leluhur mereka dan para orang tua tidak sampai melarang diselenggarakannya permainan ini. Hanya Karena perobahan situasi kehidupan yang harus mereka terima, sebagian para orang tua lebih banyak mengarahkan kegiatan anak-anak mereka kepada masalah perekonomian.

Permainan ini berlangsung dengan hidmat dan jelas tidak ada mengganggu ketertiban masyarakat, selain itu kemungkinan membahayakan pemainnya boleh dikatakan tidak ada. Hal ini merupakan suatu pendukung permainan hingga tidak adanya suatu larangan dari kelompok masyarakat.

Sebagian kecil para orang tua mengerti bahwa permainan itu ada gunanya bagi anak-anak mereka, paling tidak kegunaanya adalah mengalihkan kegiatan anak-anak kepada kegiatan yang bersifat negative.

3.9. Hitam Hijau

Nama permainan ini diambil dari sebutan komando permainan,. Komando permainan selalu memberikan aba aba atau kata kata " hitam atau hijau". Ditilik dari nama permainan ini sudah memakai bahasa Indonesia. Sedangkan bahasa daerah dari kata hitam hijau adalah "meluo-ijo"

Jenis permainan ini merupakan permainan rakyat yang berdiri sendiri, karena tidak ada hubungannya dengan peristiwa tertentu. Permainan dapat dilaksanakan tanpa ada sangkut pautnya dengan unsur-unsur kepercayaan lainnya. Permainan ini bebas dari pengaruh kepercayaan, karena itu penggemar-penggemarnya tidak diberati suatu kewajiban untuk memenuhi suatu persyaratan tertentu.

Biasanya permainan ini diselenggarakan oleh penggemar-penggemarnya dalam suasana gembira. Apabila kampung

tersebut ada mengalami malapetaka atau ada orang yang meninggal, mereka tidak akan melakukan permainan. Karena seluruh warga kampung akan turut berduka cita atas malapetaka tersebut.

Hal ini merupakan suatu kebiasaan penduduk yang turun temurun dari leluhur mereka. Sifat kekeluargaan sangat menonjol pada daerah pedesaan. Rasa kekeluargaan ini juga nampak pada saat suasana gembira, misalnya adanya pesta perkawinan. Dalam mempersiapkan pesta perkawinan, masyarakat bergotong royong sehingga pembiayaan dan pekerjaan tidak akan terasa berat.

Pada suasana yang gembira ini, penggemar-penggemar permainan mendapat kesempatan yang sangat baik untuk menyelenggarakan permainan. Karena mereka pada waktu itu berkumpul pada suatu tempat. Tidak jarang permainan akan berlangsung secara meriah, karena anggota pemainnya cukup banyak, serta penontonnya juga banyak.

Permainan juga akan dapat berlangsung baik apabila cuaca cerah atau tidak turun hujan. Selain itu tempatnya harus mengizinkan, yaitu pada halaman rumah yang agak luas dan tidak becek serta bebas dari tumbuh tumbuhan yang dapat menghalangi jalannya permainan.

Biasanya permainan ini dilakukan pada sore hari dan malam hari. Kalau pelaksanaan pada malam hari, dimulai lebih kurang pukul 19.30 sampai dengan pukul 22.00. Kalau kebetulan hari libur sekolah, juga anak-anak sering melakukan pada pagi hari.

3.9.1.Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan hitam hijau ini merupakan warisan budaya dari nenek moyang suku bangsa rejang yang sampai saat ini masih sempat dinikmati oleh generasi penerusnya. Permainan ini juga dapat bertahan lama dikalangan masyarakat, karena seluruh lapisan masyarakat boleh melakukannya. Jadi permainan ini bukan merupakan permainan suatu kelompok masyarakat tertentu saja, misalnya; misalnya khusus permainan kaum bangsawan.

Sepanjang diselenggarakannya permainan ini, tidak menghendaki suatu persyaratan tertentu yang ada hubungannya dengan masalah kepercayaan. Karena itu permainan ini gampang dilakukan karena tidak memberatkan penggemar-penggemarnya. Pelaksanaan permainan ini tidak ada

hubungannya dengan peristiwa-peristiwa tradisional lainnya.

Dengan masih adanya peninggalan atau warisan dari nenek moyang ini, kita akan dapat bayangan nilai budaya masyarakat dahulu kala dan akan dapat membandingkan dengan nilai budaya masyarakat sekarang. Melihat keadaan masyarakat sekarang nilai nilai budaya yang ada tempo duhulu sedikit mengalami perobahan. Hal ini dapat ditinjau dari perhatian masyarakat terhadap permainan tradisional yang ada.

3.9.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Nilai nilai budaya yang terkandung dikalangan masyarakat dahulu kala hanya diwariskan secara lisan kepada generasi penerusnya. Hal ini seringkali menyebabkan hilangnya suatu bentuk kegiatan masyarakat yang pernah menjadi tradisi di masa lalu.

Untuk usaha inventarisasi permainan rakyat ini dengan jalan mengumpulkan informasi informasi dan beberapa orang informan yang dianggap memenuhi syarat. Informan yang memenuhi syarat tersebut adalah informan yang sudah lanjut usia dan informan itu sendiri pernah menjadi penggemar permainan tersebut.

Menurut informasi yang didapat dari informan, permainan hitam-hijau ini sudah tua usianya. Sejak zaman penjajahan colonial belanda dahulu, permainan ini sudah populer di kalangan masyarakat. Jadi jelas bahwa permainan ini telah berkembang pada zamannya pemerintahan belanda atau sudah berabad abad lamanya.

Perkembangan permainan ini cukup baik dan merata di kalangan suku bangsa rejang. Tetapi sekarang ditinjau segi penggemarnya sudah mengalami kemerosotan. Hal ini tiak mengherankan karena pengaruh perkembangan zaman sekarang merupakan pengaruh umum yang merupakan suatu tantangan bagi generasi sekarang.

3.9.3.Peserta/ Pelaku

Untuk dapat terlaksananya permainan ini paling sedikit pemainnya berjumlah 5 orang. Karena pemainnya terbagi 2 kelompok dan satu orang komando. Sedangkan untuk jumlah pemain yang dianggap baik adalah berkisar antara 9 sampai 17 orang. Jumlah pemain yang banyak, menyebabkan pemain akan

lebih bergairah dan jalannya permainan akan lebih baik serta akan berlangsung lebih lama.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak pria. Dalam hal ini bukan berarti bahwa anak-anak wanita dilarang bermain. Biasanya jenis permainan yang digemari oleh anak-anak wanita adalah permainan yang tidak memerlukan tenaga yang kuat. Sedangkan permainan ini perlu mempunyai tenaga lari yang cepat.

Seperti permainan permainan lain, permainan ini juga mempunyai latar belakang sosial bagi pemainnya, antara lain:

- Secara langsung anak-anak berlatih lari cepat, dan lari berkelok kelok untuk menghindari kejaran lawan. Secara langsung pula anak-anak melakukan olah raga untuk kesehatan jasmani.
- Pemain membiasakan diri melakukan disiplin, patuh dan taat kepada peraturan peraturan. Hal ini sangat berguna bagi kelangsungan hidup mereka pada masa depannya.
- Komunikasi antara pribadi satu dengan pribadi yang lain terjalin baik, dan mereka membiasakan kerjasama dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Kerja sama yang baik adalah factor yang penting dalam masyarakat.
- Pemain secara langsung mendapat hiburan yang mengasikan dan sekaligus dapat mengisi waktu luang.
- Melalui permainan ini sedikit banyaknya mental anak-anak akan terbina. Anak-anak akan diajar bertanggung jawab atas hasil pekerjaan mereka sendiri.

3.9.4.Peralatan/ Perlengkapan Permainan

Peralatan permainan ini tidak ada. Sedangkan perlengkapannya, harus ada lokasi permainan yang mengizinkan serta garis-garis permainan. Biasanya permainan ini dilaksanakan pada halaman/ pekarangan rumah yang luas. Selama permainan berlangsung, komando selalu mengaba Abakan dengan menyebut "hitam-hijau". Sedangkan untuk iringan permainan sama sekali tidak ada.

3.9.5.Jalannya Permainan

a. Persiapan Permainan

- Untuk langkah pertama, seluruh penggemar-penggemar permainan berkumpul pada suatu tempat

tertentu dan bersepakat untuk menyelenggarakan permainan.

- Setelah anggota permainan sudah dianggap cukup, mereka akan segera menentukan anggota kelompok. Untuk menentukan anggota kelompok ini, mereka melakukan sut. Siapa yang menang melakukan sut bertindak sebagai anggota kelompok hitam, sedangkan yang kalah, bertindak sebagai anggota kelompok hijau.
- Bilmana seleksi pembagian kelompok ini sudah selesai, untuk selanjutnya mereka memilih satu orang yang disebut “komando”. Jadi dalam hal ini jumlah seluruh pemain ditambah komando, harus ganji atau misalnya 9 orang, 11 orang, 13 orang dan seterusnya.
- Selanjutnya mereka akan memilih lokasi permainan yang dianggap memenuhi persyaratan. Biasanya lokasi ini terletak dipekarangan rumah yang bersih dan agak luas. Selanjutnya mereka menentukan tempat kelompok hijau dan tempat kelompok hitam. Selain itu juga menentukan tempat komando.
- Di dalam permainan ini ada terdapat istilah tahanan. Untuk tahanan kelompok hijau, tempatnya diletakkan disebelah kelompok hijau. Begitu juga tempat tahanan kelompok hitam, harus ditempatkan di dekat tempat kelompok tersebut.
- Untuk dapat dimengerti lebih jelas atau untuk melengkapi keterangan keterangan tersebut diatas, disajikan permainan seperti disebelah. Jika garis permainan selesai disiapkan, mereka segera melaksanakan permainannya.

b. Jalannya permainan

- Untuk memudahkan penjelasan jalannya permainan, dimisalkan anggota pemain berjumlah 13 orang. Jadi kelompok hitam beranggota sebanyak 6 orang dan kelompok hijau sebanyak 6 orang, ditambah dengan 1 orang komando.
- Selanjutnya seluruh anggota kelompok berdiri dengan posisi berjejer pada suatu garis yang sudah ditentukan. Juga komandonyo beridiri pada tempat

yang telah ditentukan juga (lihat dena permainan).

- Kemudian seluruh anggota kelompok bersiap siaga untuk mengejar atau dikejar, sementara komando menyebut kata aba aba yaitu hitam atau hijau.
- Komando menyebut kata hiiiiii agak panjang. Tentang kelanjutan sebutan tersebut terserah dengan komando. Apakah dia mau menyebut hitam atau mau menyebut hijau.
- Kalau andaikata komando menyebut “hiiiiiiiitam”, maka seluruh anggota kelompok hitam berlari dengan waspada, karena seluruh anggota hijau berhak menangkap atau mengejar.
- Kalau anggota kelompok hitam ada yang tertangkap atau seluruh anggota kelompok hitam sudah dibelakang garis batas tidak boleh ditangkap, maka seluruh pemain kembali berjejer seperti sedia kala.
- Anggota yang tertangkap, harus meringkuk di tempat tahanan.
- Anggota klompok yang paling cepat habis atau sudah tertahan semua, dinyatakan kalah. Pada waktu ini telah tercapai game set pertama.
- Kalo komando ingin bermain, anggota pemain lainnya boleh menggantikannya.
- Game set permainan ini tidak ada ketentuan angkanya. Manakala pemainnya sudah bosan bermain atau tidak ada waktu lagi, maka permainan akan segera dihentikan.

3.9.6.Peranannya Masa Kini

Pada masa-masa yang baru lalu, permainan hitam hijau ini sangat digemari oleh masyarakat, khususnya bagi anak-anak pria yang pendidikannya masih tingkat sekolah dasar dan sekolah lanjutan pertama. Dewasa ini sedikit mengalami kemerosotan dipandang dari jumlah penggemarnya.

Pada zaman sekarang ini adanya kemunduran ini pada umumnya tidak sampai menghilangkan seluruh permainan tradisional. Tetapi kemunduran ini pada umumnya tidak sampai menghilangkan jenis permainan itu sendiri. Ada juga jenis permainan yang telah mengalami kemunduran, tetapi oleh karena ada kelompok masyarakat yang memulainya kembali, jenis permainan tersebut digemari kembali. Hal ini

mencerminkan bahwa permainan tradisional tersebut masih tetap berkenan dihati masyarakat.

3.9.7. Tanggapan masyarakat

Jarang sekali terdapat suatu kelompok masyarakat yang mengerti apakah manfa'atnya bagi anak-anak yang menyenangi suatu permainan. Karena itu masyarakat tidak ada kegiatan yang mengarah kepada pelestarian budaya dari leluhur mereka

Pada umumnya kemunduran itu bukan merupakan suatu pekerjaan yang disengaja oleh masyarakat, tetapi kesenangan mereka itu sendiri sering dihapus oleh kesibukan kesibukan lain. misalnya ada muncul permainan baru yang sangat mereka gemari, dengan sendirinya permainan lama tersebut dengan berangsur angsur akan menghilang pada ingatan mereka.

3.10. Batu Limo

Nama permainan ini diambil dari banyaknya buah atau batu yang dimainkan. Permainan ini dilakukan oleh masyarakat suku bangsa Serawai. Sedangkan di daerah suku bangsa Serawai bahagian selatan, permainan ini sering juga disebut "setapak".

Permainan ini boleh dilakukan dengan bebas, tanpa adanya hubungan dengan peristiwa sosial tertentu. Didalam pelaksanaan permainan tidak ada mengandung unsur-unsur kepercayaan. Penggemar-penggemar permainan ini menyelenggarakannya pada saat saat mereka sedang gembira, pada waktu waktu senggang.

Pada jam jam istirahat disekolahpun, permainan ini sering dilakukan. Tetapi sebagai waktu yang paling sering dipakai adalah sa'at anak-anak pulang sekolah dan pada malam hari.

3.10.1. Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini merupakan suatu permainan tradisional yang boleh dilakukan oleh siapa saja, dengan tidak memandang kedudukannya di dalam masyarakat. Permainan rakyat ini dapat menyebar luas dan populer dikalangan masyarakat. Karena disamping tidak adanya persyaratan yang memberatkan juga tidak ada suatu batasan yang menyebabkan orang tidak bisa melakukannya.

Permainan ini tidak mengandung unsur unsur kepercayaan, didalamnya juga tidak terdapat suatu persyaratan yang sifatnya

sakral atau harus dipenuhi. Jadi jelas bahwa permainan ini gampang terlaksana.

3.10.2.Latar Sejarah Perkembangan

Sejak berabad abad yang silam, jenis permainan ini sudah berada dikalangan masyarakat dan sangat disenangi oleh masyarakat. Hingga sekarang ini, permainan ini masih dilakukan oleh masyarakat, walaupun kepopulerannya sudah jauh berkurang.

Pada umumnya setiap permainan tradisioanl sudah mengalami kemunduran bila ditinjau dari segi jumlah penggemarnya. Hal ini tidaklah mengherankan, karena dinamika masyarakat sekarang tidak dapat disamakan dengan masa masa yang jauh lampau.

3.10.3.Peserta/ Pelaku

Permainan ini dapat dilakukan oleh sedikit dikitnya oleh dua orang. Sedangkan pembatasan banyak pemainnya tidak ada ketentuan, tetapi untuk jumlah yang dianggap paling baik adalah berkisar antara 2 sampai 6 orang. Kalau jumlah pemainnya mencapai 6 orang maka mereka akan melakukan permainan secara bergiliran.

Pesertanya adalah pria dengan pria, wanita dengan pria atau wanita dengan wanita. Sedangkan pemain yang menggemari permainan ini berusia antara 6 tahun sampai 15 tahun. Permainan ini merupakan suatu sarana untuk sedikit membantu kecerdasan anak dan dapat mengisi kekosongan kekosongan waktu. Anak-anak membiasakan diri bekerja dengan konsentrasi yang tinggi dan membiasakan diri untuk berdisiplin, memupuk rasa tanggung jawab dan lain lain. selain itu mereka akan mendapat hiburan yang cukup mengasyikkan yang sangat bermanfaat bagi perkembangan mereka.

3.10.4.Peralatan/ Perlengkapan

Untuk mendapatkan peralatan permainan ini tidaklah akan mengalami kesulitan, karena peralatannya sangat sederhana, yaitu 5 buah batu yang bulat lebih kurang sebesar ibu jari tangan. Selain itu mengenai tempat bermain juga tidak memberatkan, karena mereka dapat bermain dilantai rumah atau dihalaman

rumah yang tidak ada rumputnya atau halaman rumah yang bersih

3.10.5.Jalannya Permainan

a. Persiapan Permainan

Sebagai langkah pertama, penggemar-penggemar permainan ini bersepakat untuk melakukan permainan. Manakala mereka telah bersepakat, maka mereka langsung mengumpulkan batu bulat sebesar jempol sebanyak 5 buah. Setelah itu mereka menentukan tempat bermain. Kalau tempat bermain sudah didapatkan, mereka terus duduk berhadapan, langsung melakukan sut.

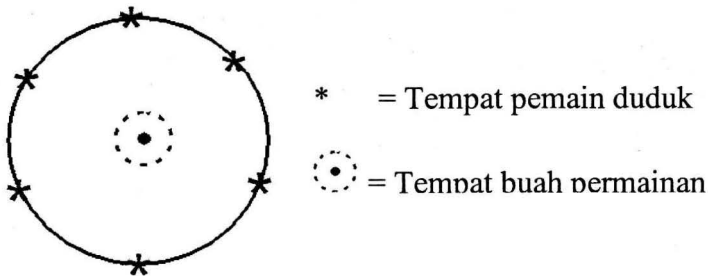
b. Pelaksanaan Permainan

Dalam permainan pertama yang berhak dahulu bermain adalah yang menang dalam melakukan sut. Untuk penjelasan jalan permainan ini dimisalkan pemain ini, misalkan saja jumlah pemainnya 6 orang.

Pertama kali ke 6 pemain tersebut mengadakan seleksi dengan jalan sut, untu menentukan siapakah yang menjadi pemain pertama, kedua, ketiga, dan ke empat, kelima dan ke enam. Setelah seleksi selesai, seluruh pemain duduk dengan posisi berhadap hadapan dan terus melaksanakan permainan yakni sebagai berikut:

- Tahap pertama = pungut;
 - buah satu
 - Buah dua
 - Buah tiga
 - Buah empat
- Tahap kedua = Dabik:
 - Buah satu
 - Buah dua
 - Buah tiga
 - Buah empat
 - Buah lima

Denah permainan



Misalkan saja ke enam pemain itu A, B, C, D, E, dan F setelah seleksi A mendapat giliran pertama untuk bermain.

Ad. Tahap Pungut

- Batu (buah) sebanyak 5 buah diserakkan di tempat bermain di ambil satu sebagai gundu atau ibunya. Gundu dilambungkan ke udara lebih kurang 30 cm kemudian di tangkap lagi, apabila sudah mengambil buah yang di halaman atau dilantai.
- Buah satu yaitu mengambil buah satu persatu sampai habis
- Buah dua yaitu mengambil buah dua-dua
- Buah tiga yaitu mengambil buah pertama tiga buah kedua satu buah.
- Buah empat yaitu mengambil buah sekaligus ke empatnya, sehingga selesailah tahap pungut.

Ad. Tahap Dabik

- Buah satu yaitu dengan cara melambungkan satu buah lebih kurang 30 cm kemudian tangan menepuk halaman tempat bermain setelah itu menangkap buah yang dilambungkan berulang ulang sebanyak 5 kali, begitulah seterusnya buah tiga, buah empat dan buah lima, sehingga selesailah tahap dabik
- Didalam melakukan pungut buah yang dipungut tidak boleh salah satu buah nya jatuh. Apabila buah tersenggul atau jatuh maka pemain dianggap melakukan kesalahan, diteruskan dengan pemain kedua begitulah seterusnya, sehingga kembali ke pada pemain pertama.

- Pemain yang dianggap dapat nilai satu apabila telah menyelesaikan tahap pungut dan tahap dabik.
- Pemain yang dianggap pemenang adalah pemain yang terbanyak mengumpulkan nilai.

3.10.6. Peranannya Masa Kini

Dewasa ini sekali kali masih terlihat anak-anak menyelenggarakan permainan ini. Pada masa lampau, permainan ini merupakan permainan yang sangat disenangi anak-anak.

Sekarang telah nampak kemerosotan dalam segi penggemarnya. Memang pada umumnya seluruh jenis permainan tradisional telah mengalami kemerosotan. Hal ini disebabkan oleh hal antara lain:

- Banyaknya jenis permainan yang sifatnya nasional masuk ke daerah pedesaan. Nyatanya permainan yang lebih digemari. Sebagian rakyat berpendapat bahwa permainan tradisional adalah permainan ketinggalan zaman.
- Adanya pengaruh zaman sekarang. Orang-orang mengarahkan perhatiannya kepada sekolah dan mencari modal atau nafkah untuk masa depan.
- Banyaknya penduduk berpindah pindah tempat untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik.

Semua faktor-faktor diatas jelas dapat mempengaruhi perkembangan permainan ini. Perlu diketahui bahwa terjadinya kemerosotan permainan ini bukan karena rakyat membencinya atau bukan karena ada pihak yang melarang dilaksanakan. Andaikata pada suatu sa'at jenis permainan ini dapat digalakkan dengan bermacam cara, anak-anak adak dapat menggemari kembali seperti sediakala.

3.10.7. Tanggapan Masyarakat

Apabila ditinjau dari nilai nilai adat kebiasaan rakyat suku bangsa Serawai, pelaksanaan permainan ini tidak bertentangan. Karenanya untuk kelangsungan permainan ini akan mendapat dukungan seadanya dari masyarakat. Masyarakat menganggap permainan ini adalah warisan dari nenek moyangnya, yang patut kita hargai dan diwariskan secara terus menerus. Tetapi yang

menimbulkan kemerosotan adalah pihak yang menerima warisan. Yaitu anak-anak sekarang.

Selain itu segelintir kecil para orang tua berpendapat bahwa anaknya yang gemar bermain merupakan suatu peborosan waktu. Alangkah baiknya kalau tenaga anaknya dimanfa'tkan untuk membantu mereka.

Memang kalau dibandingkan dengan masa jauh lampau, manusia sekarang lebih banyak dituntut oleh pemenuhan kebutuhan. Hal ini mulai terasa oleh rakyat sa'at-sa'at Negara mulai berkembang dan adanya jaringan komunikasi kedaerah pedesaan sedikit terbuka. Jadi jelas dinamika masyarakat tempo dulu jauh berbeda dengan sekarang. Anak-anak sekarang pada umumnya lebih gemar dengan sesuatu yang bau, misalnya permainan volley, bola kaki, domino dan lain lain. permainan ini merupakan permainan yang baru berkembang di daerah pedesaan.

3.11. Ding Dingan

Ding Dingan adalah jenis permainan rakyat khas daerah kabupaten rejang lebong yang berdomisili di kecamatan curup. Permainan ini dinamakan ding dingan, karena dalam garis-garis permainan buah diletakkan diatas pertemuan sudut garis serta system pembunuhan buah berjalan berputar

Jenis permainan ini dapat diselenggarakan setiap waktu dengan terikat pada suatu peristiwa ataupun pada peristiwa sosial lainnya. Juga didalam pelaksanaan permainan ini tidak ada mengandung unsur unsur kepercayaan. Karenanya jenis permainan ini dapat secara mudah dilaksanakan.

Dalam penyelenggaraan permainan ini sebaiknya dipilih tempat yang terlindung dari teriknya sinar matahari. Ini kalau permainan dilakukan pada waktu tengah hari.

Biasanya permainan ini dilakukan pada beranda depan ataupun pada ruang tamu pokonya permainan ini dapat dilaksanakan dimana saja, kalau sket permainan sudah dibuat. Jenis permainan ini diselenggarakan pada siang atau malam hari. Hal ini disebabkan sketnya dapat dibawa kemana saja, sama hal dengan permainan catur dimana saja, kapan saja boleh melakukan permainan asalkan ada buah dan sketnya.

Pada suasana gembira, penggemar-penggemar permainan mendapat kesempatan yang sangat baik untuk menyelenggarakan permainan. Karena mereka pada waktu itu

berkumpul pada suatu tempat. Tidak jarang permainan akan berlangsung secara meriah.

3.11.1.Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ding-dingan ini merupakan warisan budaya dari nenek moyang suku Bangsa Rejang. Yang sampai sa'at ini masih sempat dinikmati oleh generasi penerusnya. Permainan ini juga dapat bertahan ama dikalangan masyarakat. Karena seluruh lapisan masyarakat boleh melakukannya. Jadi permainan ini bukan merupakan permainan suatu kelompok masyarakat tertetu saja, misalnya; khusus permainan kaum bangsawan.

Sepanjang terselenggaranya permainan ini tidak menghendaki suatu persyaratan tertentu yang ada hubungannya dengan masalah kepercayaan. Karena itu permainan ini gampang dilakukan karena tidak memberatkan penggemar-penggemarnya. Pelaksanaan permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa tradisional lainnya.

Dengan masih adanya peninggalan atau warisan nenek moyang ini, kita akan dapat bayangkan nilai budaya masyarakat dahulu kala dan akan dapat membandingkan dengan nilai budaya masyarakat sekarang. Melihat keadaan masyarakat sekarang nilai nilai budaya yang ada temo dahulu sedikit telah mengalami perubahan. Hal ini dapat ditinjau dari perhatian masyarakat terhadap permainan permainan tradisional yang ada.

3.11.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Nilai nilai budaya yang tekandung dikalangan masyarakat dahulu kala hanya diwariskan secara lisan kepada generasi penerusnya. Hal ini sering kali menyebabkan hilangnya suatu bentuk kegiatan masyarakat yang pernah menjadi tradisi pada masa lampau.

Untuk usaha inventarisasi permainan rakyat ini dengan jalan mengumpulkan informasi informasi dan beberapa orang informan yang dianggap memenuhi sayarat. Informan yang memenuhi syarat tersebut adalah informan yang sudah lanjut usia dan informan itu sendiri pernah menjadi penggemar permainan tersebut.

Menurut informasi yang didapat dari informan, permainan ding dingan ini sudah tua usianya. Sejak zaman penjajahan colonial belanda dahulu, permainan ini sudah populer dikalangan

masyarakat. Jadi jelas bahwa permainan ini telah berkembang pada jamannya pemerintahan belanda atau sudah berabad abad lamanya.

Perkembangan permainan ini cukup baik dan merata dikalangan suku bangsa rejang. Tetapi sekarang ditinjau dari segi penggemarnya sudah mengalami kemerosotan. Hal ini tidak mengherankan karena pengaruh umum yang merupakan suatu tantangan bagi gerasi sekarang.

3.11.3.Peserta/ Pelaku

Untuk dapat terlaksananya permainan ini cukup dua orang. Tetapi kalau pada saat itu banyak jumlah peminatnya untuk bermain, maka pemain yang bersangkutan harus membuat tempat dan garis sket permainan lain sehingga nampaklah kelompok kelompok yang terdiri dari 2 orang. Sedangkan untuk jumlah pemain yang dianggap baik adalah berkisar antara 7 sampai 35 orang.

Permainan ini biasa dilakukan anak pria dan wanita atau pria dewasa dan wanita dewasa. Biasanya jenis permainan ini paling digemari anak-anak pria dan pria dewasa. Sedangkan permainan ini memerlukan konsentrasi yang mantap dan tenang.

Seperti permainan-permainan lain, permainan ini juga mempunyai latar belakang sosial bagi pemainnya, antara lain:

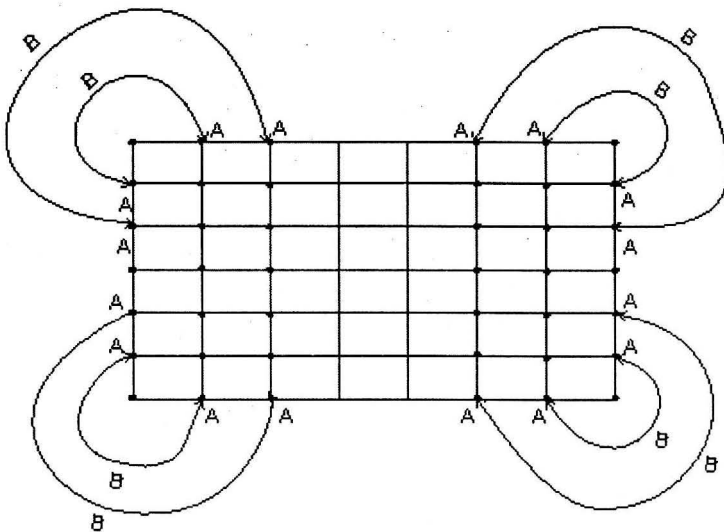
- Secara langsung pemainnya berlatih konsentrasi dalam melakukan gerakan baik waktu menyerang atau diserang.
- Pemain membiasakan diri melakukan disiplin, patuh dan taat kepada peraturan peraturan. Hal ini sangat berguna bagi kelangsungan hidup mereka pada masa depannya.
- Pemain membiasakan diri berpikir praktis dan obyektif. Hal ini terdapat pada waktu diserang dan menyerang lawan.
- Pemain seara langsung mendapat hiburan yang mengasyikan dan sekaligus dapat mengisi waktu luang.
- Melalui permainan ini sedikit banyak nya mental anak-anak atau penggemarnya terbina. Anak-anak akan di ajar bertanggung jawab atas hasil pekerjaan sendiri.

3.11.4. Peralatan/ Perlengkapan Permainan

Jenis permainan ini tidak banyak membutuhkan peralatan dan peralatan yang diperlukan adalah sebagai berikut:

- Papan yang sudah diketam berukuran 35 x 35 cm langsung dibuat garis garis permainan.
- Buah permainan berjumlah 42 buah, masing-masing 21 buah yang berlainan, warna atau bentuk berasal dari dari batu atau kayu.

Denah permainan



- Panjang 35 cm
- Lebar 25 cm
- A pertemuan sudut garis tempat meletakkan buah
- B garis lingkaran serta jalan buah untuk membunuh atau kena bunuh.

3.11.5. Jalannya Permainan

- Persiapan Permainan
 - Untuk melakukan permainan ini sekurang kurangnya 2 orang bersepakat untuk melakukan permainan, lebih banyak penggemarnya lebih baik. Kalau mereka

ingin melakukan permainan mencari pula lawan mereka untuk bermain, seandainya mereka tidak mau main mereka berkumpul tidak ikut bermain tetapi mereka selaku penonton.

- Mereka menyiapkan buah permainan yaitu batu kerikil sebesar ujung jari kelingking sebanyak 21 buah masing-masing pemain dua belah pihak tidak boleh serupa, sebaiknya jenis buah permainan berlainan.
- Setelah selesai menyiapkan buah permainan, mereka mengambil papan yang sudah dibuat sebagai meja permainan atau mereka membikin garis garis di halaman yang tidak ditumbuhi rerumputan.

b. Jalannya permainan

- Permainan untuk pertama kalinya kedua pemain duduk berhadapan atau sama sama menghadapi garis permainan, mereka melakukan sut lebih dahulu siapa yang menang melakukan sut ini mendapat penghargaan untuk pertama kali menjalan buah.
- Pemain dalam hal ini kita misalkan saja X dan Y, X an Y sama sama meletakkan buah permainan itu pada ke 42 buah titik pertemuan garis permainan.
- Untuk menjalankan buah permainan selalu menyusuri garis permainan seperti: kemuka, kebelakang, samping, kiri, dan kanan serta jalan buah tersebut selalu diatas pertemuan garis atau sudut garis, jadi buah tersebut selalu dipertemuan sudut garis.
- Buah lawan harus dimakan sampai habis, kalau telah habis, salah satu diantara kedua pemain berarti sudah dinyatakan mendapat nilai satu.
- Pemain didalam menjalankan buah sangat hati hati harus dapat mematikan langkah lawan, atau dapat memperhitungkan langkah berikutnya supaya tidak dimakan lawan.
- Pemain dalam menjalankan buah selalu berusaha mematikan langkah lawan dan berusaha memakan buah lawan.
- Dalam permainan berlaku system game set, adakalanya 3 set atau 5 set. Kalau terjadi pemain X game set tiga kali beturut turut berarti 3-0 untuk X maka Y dinyatakan kalah, begitulah sebaliknya.

- Biasanya dalam mencapai game set paling kurang memakan waktu 20 menit.
- Pemain berhak/ boleh melangkahkan buahnya kalau mengizinkan secara otomatis seperti perputaran jarum jam kalau memungkinkan samapi membunuh buah lawan.
- Setelah X menjalankan buah satu langkah, maka disusul silih berganti menjalankan buah masing-masing.
- Kedua pemain tersebut sama sama memeras tenaga oikiran, langkah mana yang harus diambil untuk mematikan buah lawan.
- Begitulah seterusnya permainan ini berjalan dengan suasana tertib serius dan penuh konsentrasi.

3.11.6.Perananya Masa Kini

Pada masa masa yang lalu, permainan ding dengan ini sangat digemari oleh masyarakat, khususnya bagi anak-anak pria dan wanita yang pendidikannya masih tingkat sekolah dasar dan sekolah lanjutan pertama. Dewasa ini sedikit mengalami kemerosotan dipandang dari jumlah penggemarnya.

Pada zaman sekarang ini adanya kemunduran hampir seluruh permainan rakyat tradisional. Tetapi kemunduran ini pada umumnya tidak sampai menghilangkan jenis permainan itu sendiri. Ada juga jenis permainan yang telah mengalami kemunduran, tetapi oleh karena ada kelompok masyarakat yang memulainya kembali, jenis permainan tersebut menjadi digemari kembali. Hal ini mencerminkan bahwa permainan tradisional tersebut masih tetap berknan di hati masyarakat.

3.11.7.Tanggapan Masyarakat

Jarang sekali terdapat suatu kelompok masyarakat yang mengerti apakah manfa'atnya bagi anak-anak yang menyenangi suatu permainan. Karena itu masyarakat tidak ada kegiatan yang mengarah kepada pelestarian peninggalan budaya dari leluhur mereka. Permainan rakyat tradisional tersebut diwariskan dengan cara tidak disengaja kepada generasi penerus.

Pada umumnya masyarakat atau para orang tua tidak menghalangi kalau penggemar-penggemarnya mau bermain, kecuali permainan yang membahayakan. Tetapi juga sebaliknya

para orang tua tidak menunjang keinginan anak mereka untuk bermain. Karena hal-hal yang demikian, sering menjadi penyebab kemunduran permainan rakyat itu sendiri.

Kemunduran itu pada umumnya bukan merupakan suatu pekerjaan yang disengaja oleh masyarakat, tetapi kesenangan mereka itu sendiri sering dihapus oleh kesibukan kesibukan lain. misalnya munculnya permainan baru yang sangat mereka gemari, dengan sendirinya permainan lama tersebut dengan berangsur angsur akan menghilang pada ingatan mereka.

3.12. Imeo Kambing

Imeo kambing yang artinya harimau kambing, permainan ini adalah permainan khas suku bangsa Lembak yang berdomisili di Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Utara. Mulanya terjadi permainan ini berasal dari seekor harimau yang ingin memakan seekor kambing didalam kandangnya, tetapi justru sangat kuatnya kandang tersebut dan cepat diketahui pemiliknya, maka kambing tersebut selamat dari marah bahaya.

Berlangsungnya permainan ini tidak terikat pada suatu peristiwa tertentu dan tidak ada mengandung unsur-unsur suatu kepercayaan atau relegio magis, oleh karena itu jenis permainan ini dapat secara gampang dilaksanakan.

Penyelenggaraan permainan ini biasanya terselenggara pada waktu waktu atau suasana yang gembira. Andaikata ada usatu peristiwa dalam suatu kelompok masyarakat yang berupa musibah, maka penyelenggaraan permainan ini akan tertunda. Hal ini merupakan suatu kebiasaan masyarakat yang selalu menghormati sesama mereka. Apalagi kalau peristiwa tersebut memerlukan bantuan tenaga orang banyak, tentu saja masyarakat akan meninggalkan permainan.

Penggemar-penggemar permainan ini dapat menyelenggarakannya pada waktu cuaca yang cerah dan tidak turun hujan. Sebagai waktu yang sangat mereka senangi adalah pada waktu pagi hari yaitu jam 09.00 dan 10.00 waktu setempat atau sore hari, disa'at bulan memancarkan sinarnya. Kalau permainan ini diselenggarakan pada malam hari waktunya agak terbatas, kira kira pukul 20.00 sampai dengan pukul 22.00.

3.12.1.Latar Belakang Sosial Budaya

Di daerah kabupaten Bengkulu Utara, jenis permainan ini masih pernah diselenggarakan oleh anak-anak. Untuk melaksanakan permainan ini, tidak ada suatu ikatan tertentu yang merupakan suatu peraturan adat kebiasaan. Seluruh lapisan masyarakat boleh menyelenggarakannya tanpa membedakan golongan masyarakat tertentu.

Sejak zaman dahulu, di daerah propinsi Bengkulu tidak terdapat suatu perbedaan golongan masyarakat yang berupa kasta kasta. Dalam hal penyelenggaraan permainan, tidak ada suatu peraturan atau kebiasaan yang menyebabkan bahwa suatu permainan tidak boleh diselenggarakan oleh sekelompok masyarakat.

Dengan tidak adanya perasaan perbedaan golongan atau kasta, anak-anak akan dapat bermain dengan baik, tanpa adanya yang merasa rendah diri ataupun yang merasa lebih tinggi dan lebih berkuasa. Karena hal demikian, permainan ini dapat disenangi oleh seluruh lapisan masyarakat dan dapat tersebar luas.

Selain tak ada perbedaan kasta kasta tersebut, penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan suatu persyaratan yang memberatkan pemainnya. Hal ini merupakan suatu factor penunjang digemarinya permainan ini. Penggemar-penggemarnya tidak memerlukan pembiayaan dan disamping itu tidak adanya suatu persyaratan yang harus dipenuhi yang ada hubungannya dengan masalah kepercayaan. Jadi didalam penyelenggaraan permainan ini jelas tidak ada terdapat unsur unsru kepercayaan itu sendiri.

3.12.2.Latar belakang sejarah perkembangan

Sejak daerah Bengkulu ditingkatkan statusnya menjadi daerah propinsi, merupakan suatu kesempatan bagi warga daerah ini untuk membangun daerahnya sendiri. Setelah peningkatan status ini, daerah Bengkulu telah banyak mengalami kemajuan baik disektor pertanian, pendidikan atau disektor sector lainnya. Akibat dari pada kemajuan ini tidak mustahil kalau ada salah satu perobahan kearah kemunduruan di segi lain. dalam hal ini termasuk aspek permainan rakyat tradisional, merupakan aspek yang mengalami kemunduruan bila dipandang dari segi penggemar-penggemarnya.

Harimau kambing merupakan suatu permainan yang diwariskan dari nenek moyang dengan cara lisan. Hal ini merupakan suatu masalah dalam usaha menginventarisasi permainan rakyat itu sendiri, karena untuk mengetahui asal usul permainan, perkembangan permainan dimasa yang lampau sering mengalami kesulitan .

Beberapa informasi yang didapat dari beberapa orang informan, bahwa permainan ini sejak penjajahan colonial belanda telah hadir di tengah tengah masyarakat. Bahkan pada zaman itu permainan ini tampak populer sekali dikalangan masyarakat pribumi. Pihak penjajah tidak melarang diselenggarakannya permainan ini. Karena itu perkembangan permainan ini dapat menyeluruh dan dapat bertahan serta diwarikan kepada generasi berikutnya.

Dewasa ini, jenis permainan ini masih disenangi masyarakat dan masih sering diselenggarakan. Tetapi jika di bandingkan dengan masa lampau, jumlah penggemarnya mengalami kemerosotan. Hal ini disebabkan oleh banyak factor antara lain; dengan terbukanya komunikasi yang lancer jelas akan membawa pengaruh kepada rakyat yang belum menyadari betapa tingginya nilai budaya yang diwariskan oleh nenek moyang mereka.

Sebagian dari anggota masyarakat lebih menyenangi jenis jenis permainan yang baru datang yang sifatnya bukan tradisional. Sebagai suatu permainan yang sangat besar pengaruhnya terhadap permainan tradisional ini adalah seluruh permainan yang biasa dipertandingkan misalnya; catur, bola kaki, volley, bulu tangkis dan lain lain.

Permainan rakyat masih berkembang baik terdapat di daerah daerah pedalaman, atau yang masih jauh dengan pengaruh kemajuan zaman sekarang. Juga manusia manusia sumber untuk kepentingan inventarisasi masih ada terdapat di daerah daerah pedalaman tersebut.

3.12.3.Peserta/ pelaku

Penggemar permainan ini biasanya anak-anak laki laki dan perempuan yang berusia antara 8 sampai dengan 14 tahun. Sungguhpun begitu bukan berarti anak-anak 15 sampai 20 tahun dilarang bermain, tetapi rupanya anak-anak 15 tahun keatas kurang menyenangkinya.

Permainan ini dapat diselenggarakan paling sedikit 12 sampai 20 orang. Bahkan kalau pemainnya banyak bertambah meriahlah

permainan, tetapi menurut ukuran pedesaan, mengumpulkan jumlah pemain mencapai 20 orang tersebut sering mengalami kesulitan. Karena dipedesaan tidak begitu padat penduduknya. Jadi jarang sekali mengalami kelebihan pemain.

3.12.4.Peralatan/ Perlengkapan Permainan

Jenis permainan ini boleh dikatakan tidak memakai peralatan. Mereka hanya menggunakan garis lingkaran sebagai tempat berdiri kandang kambing. Sebab bagi seluruh pemain berdiri diatas garis lingkaran sambil berpegang pegangan sehingga terbentuk lingkaran atau bundaran. Lingkaran atau bundaran inilah yang idanggap sebagai kandang/ pagar kambing tersebut.

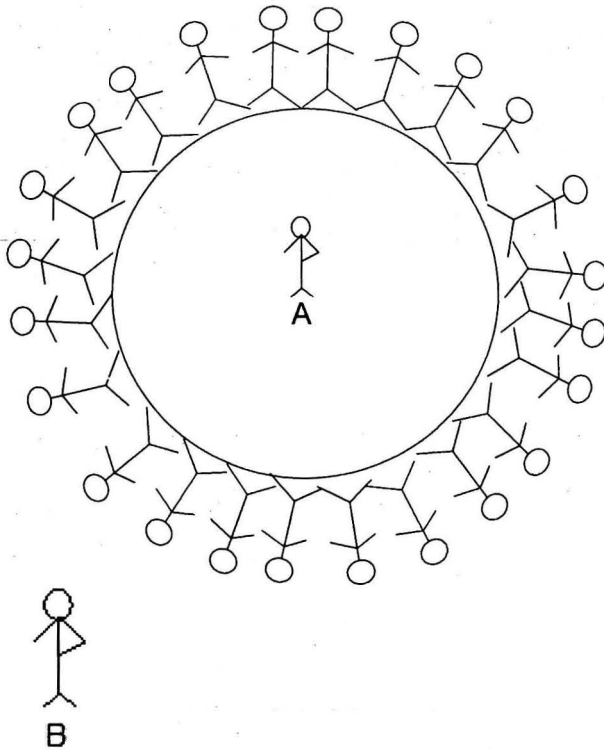
3.12.5.Jalannya Permainan

a. Persiapan permainan

Sebagai langkah pertama untuk penyelenggaraan permainan, seluruh penggemar-penggemar permainan ersebut berkumpul pada satu tempat tertentu. Mereka bersepakat untuk menyelenggarakan permainan tersebut. Kalau jumlah anggotanya sudah dianggap mencukupi, mereka akan menuju tempat bermain, yaitu halaman rumah atau halaman sekolah yang bebas dari rerumputan. Dan tidak becek.

Untuk menentukan siapa yang akan menjadi kambing dan siapa yang akan menjadi harimau, mereka cukup menunjuk dua orang saja. Apabila kedua orang tersebut telah disetujui, maka mereka berdua sut terlebih dahulu, siapa yang menang dia dihak untuk menjadi seekor kambing dan yang kala menjadi harimau.

Setelah selesai pemilihan seekor kambing dan seekor harimau, penggemar-penggemar lain berpegang-pegangan tangan membentuk sebuah lingkaran yang dianggap sebagai kandan gkambing. Untujk jelasnya berikut ini disajikan permainan tersebut:



A = seekor kambing
 B = seekor harimau
 C = kandang/ pagar

a. Pelaksanaan Permainan

Untuk dapat menjelaskan jalannya permainan ini dimisalkan anggota pemainnya sebagai berikut:

- Seekor kambing = A
- Seekor harimau = B
- Kandang/ pagar = C
- Misalkan dalam melakukan sut tadi yang menang adalah A dan yang kalah adalah B
- Pemain pemain C otomatis membentuk sebuah kandang tempat kambing tidur.
- Pertama seekor kambing sedang tidur dalam kandang, kemudian terkejutlah kambing tersebut karena tiba tiba datang seekor harimau yang mengintai dan ingin memakannya.

- Harimau tersebut berusaha mau masuk kedalam kandang dan kambing saking ketakutan mengembek sekencang kencangnya dalam keadaan demikian datanglah pemilik sambil memanggil manggil beberapa orang tetangga minta bantuan serta memeberikan pertolongan. Maka selamatlah kambing tersebut.
- Walaupun demikian harimau terus ingin masuk kedalam kandang dengan segala usaha dan kekuatan, maka masuklah harimau kedalam kandang. Dalam keadaan demikian kambing sempat keluar dan berlari sekencang kencangnya, sedangkan harimau terkurung di dalam kandang tersebut disebabkan kandang nya cepat ditutup oleh pemiliknya.
- Harimau berusaha untuk keluar sekuat tenaga, tetapi apabila harimau tidak dapat keluar berarti harimau telah meyerah kalah.
- Kambing yang dikejar oleh harimau, apabila harimau lolos keluar langsung mengejar kambing dengan sekuat tenaga dan cekatan.
- Apabila kambing dapat ditangkap oleh harimau berarti kambing telah meyerah kalah, sebaliknya kambing menjadi seekor harimau, harimau menjadi kambing dan terus terjadi kejar mengejar sepanjang permainan diselenggarakan.
- Permainan dianggap kalah apabila harimau tidak dapat menangkap kambing atau harimau tidak dapat keluar dari kandang kambing, kalau kambing lebih dahulu keluar sebelum harimau dapat menangkapnya.
- Batas waktu permainan dilaksanakan tidak ada, hanya tergantung kepada kemampuan mereka.

Dengan terselenggaranya permainan ini, ada manfaatnya bagi pemain pemainnya antara lain:

- Anggota pemain secara otomatis berlatih lari cepat
- Penggemar pemain yang bertugas menjadi pagar kandang dilatih berbuat jujur, disiplin, patu dan ta'at kepada peraturan.
- Penggemar permainan ini secara lansung membiasakan diri menyelesaikan suatu pekerjaan dengan kerja sama yang baik.

- Mendidik mental seluruh penggемarnya untuk dapat mengendalikan emosi pada sa'at sial atau kalah, dan mendidik anak-anak menjadi seorang yang bertanggung jawab atas hasil pekerjaan mereka.
- Dengan keasyikan bermain, anak-anak akan langsung mendapat hiburan serta dapat mengisi waktu luang.

3.12.6.Peranan Pada Masa Kini

Permainan ini masih banyak terdapat penggемarnya, tetapi jika dibandingkan dengan masa lalu sudah mengalami sedikit kemerosotan. Kemerosotan ini disebabkan oleh beberapa hal:

- Dengan terbukanya jaringan komunikasi kedaerah pedesaan, bentuk permainan yang baru menurut mereka telah dapat masuk dan mempengaruhi perhatian mereka terhadap permainan tradisional.
- Dengan pengaruh perkembangan zaman sekarang, masyarakat banyak mengalihkan menitik beratkan perhatian mereka kepada masalah perekonomian. Kesibukan untuk mendapat nafkah, akan dapat memperngaruhi perhatian anak-anak mereka kepada kegiatan yang lebih bermanfa'at menurut mereka.

3.12.7.Tanggapan Masyarakat

Seluruh lapisan masyarakat menyadari bahwa permainan ini merupakan warisan dari leluhur mereka dan para orang tua tidak sampai melarang diselenggarakannya permainan ini. Hanya karena perubahan situasi kehidupan yang harus mereka terima, sebagian para orang tua lebih banyak mengarahkan kegiatan anak-anak mereka kepada masalah perekonomian.

Permainan ini berlangsung dengan hidmat dan jelas tidak akan mengganggu ketertiban masyarakat. Selain itu kemungkinan membahayakan pemainnya boleh dikatakan tidak ada. Hal ini merupakan suatu pendukung permainan hingga tidak adanya suatu larangan dari kelompok masyarakat.

Sebahagian kecil para orang tua mengerti bahwa permainan itu tidak ada gunanya bagi anak-anak mereka. Paling tidak kegunaannya adalah mengalihkan kegiatan anak-anak kepada kegiatan yang bersifat negative.

3.13.Gasing

Kata “ Gasing” adalah bahasa daerah propinsi Bengkulu. Sedangkan dalam bahasa Indonesia adalah “berputar putar”. Permainan ini disebut permainan gasing karena permainan dilaksanakan dililitkan tali pada gasing lalu dilemparkan dan ditarik kembali sehingga berputar sangat kencang.

Penyelenggaraan permainan ini tidak terikat pada kelangsungan peristiwa tertentu, yang ada hubungannya dengan terlaksananya permainan itu sendiri. Suasana yang baik adalah suasana gembira. Penggemar-penggemar nya tidak akan melakukan permainan, apabila didesa tersebut ada ditimpa musibah.

Sebagai waktu yang paling baik atau disenangi untuk menyelenggarakannya permainan ini yakni pada sore hari antara jam 16.00. sampai jam 17.30 atau pada tengah hari antara jam 09.00 sampai jam 11.00. waktu waktu tersebut adalh waktu kebiasaan mereka sibuk mengadakan permainan.

3.13.1.Latar Belakang Sosial Budaya

Jenis permainan ini merupakan jenis permainan yang bebas dilakukan, baik mengenai waktu pelaksanaan maupun dipandang dari sudut penggemarnya. Penggemar permainan ini tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu saja. Semua kelompok masyarakat boleh menyelenggarakannya, tanpa adanya suatu kebiasaan yang mengikat.

Selain itu untuk menyelenggarakan permainan ini tidak dibebani oleh suatu persyaratan yang bersifat sakral. Penggemar-penggemarnya terlepas dari semua masalah yang ada sangkut pautnya dengan masalah kepercayaan.

3.13.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangannya

Berdasarkan informasai yang terkumpul dari beberapa orang informan, bahwa prmainan ini sejak berabad abad yang lalu sudah digemari masyarakat. Pada zaman dahulu kala, masyarakat membuat suatu kegemaran yang memungkinkan akan bermanfa'at bagi penggemar-penggemarnya.

Pada masa yang lampau tersebut kegiatan kegiatan penduduk belum terlalu sibuk seperti sekarang ini. Karena pada masa lampau tersebut, permainan ini merupakan suatu kegemaran masyarakat yang menonjol.

3.13.3.Peserta/ Pelaku

Biasanya penggemar-penggemar permainan ini adalah anak laki laki, tetapi bukan berarti anak perempuan tidak boleh. Penggemar permainan ini merupakan anak-anak berumur kisar 8 sampai 17 tahun, permainan ini boleh dilakukan sebanyak mungkin tetapi paling sedikit dilakukan dua orang dan kalau lebih banyak terlalu lama menunggu giliran, justru itu kadang kadang dibatasi paling banyak 6 orang dalam satu grub. Kalau banyak penggemar-penggemar ingin melaksanakan permainan mereka membuat kelompok kelompok untuk melakukan permainan tersebut.

Permainan ini dilakukan dengan cara mengadu gasing yang satu dipasang di dalam garis lingkaran, sedangkan yang mendapat penghargaan dahulu bermain melempar gasing tersebut dengan gasing siap ditangan.

3.13.4.Persiapan Permainan

Setiap anak-anak harus menyiapkan gasing, masing-masing minimal mempunyai satu buah gasing. Kadang kadang mereka mempunyai empat, lima gasing per anak.

Penggemar atau pemain menyiapkan sebuah leingkraran yang dibuat diatas tanah dengan ukuran jari jari lebih kurang 50 cm.

Gasing tersebut terbuat dari kayu yang keras yang diukir sebaik mungkin sehingga merupakan kepada tiang ranjang/ katil pada zaman dahulu. Permainan ini biasanya dilakukan pada halaman rumah yang tidak ada tumbuh rerumputan, dan bebas dari becek.

3.13.5.Jalannya Permainan

Seperti pelaksanaan permainan permainan lain, anak-anak yang menggemari permainan ini terlebih dahulu berkumpul pada suatu tempat dan bersepakat untuk menyelenggarakan permainan. Biasanya penggemar permainan ini sudah ada lokasi permainan yang menetap, misalnya pada halaman rumah tidak ada tumbuh rerumputan dan bebas dari becek.

Kalau pemainnya hanya dua orang mereka mula melakukan sut siapa yang menang mendapat penghargaan lebih dahulu bermain. Sedangkan yang kalah sut memasng gasing nya ditengah

tengah garis lingkaran, begitulah seterusnya. Untuk menentukan habis atau mati adalah sebagai berikut:

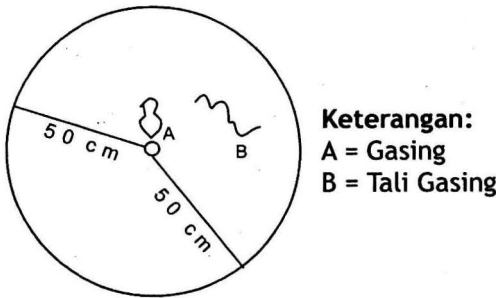
- Misalkan saja yang kalah sut A dan menang sut B
- A memasan gasing dititik pusat lingkaran atau ditengan lingkaran.
- B mendapat giliran dahulu melakukan pembidikan atau pelemparan dengan gasing siap ditangan sudah diikat dengan tali bagian kepalanya.
- Setelah dilaksanakan pembidikan/ pelemparan, maka gasing pembidik pertama tidak berputar atau gasing pelempar tidak berputar maka gasing pembidik mati (gasing B).
- Kalau gasing yang dipasang didalam lingkaran atau gasing A sewaktu dilempar tidak keluar lingkaran juga dinyatakan mati sebagai pelempar B.
- Seandainya gasing pembidik atau gasing B sewaktu dibidikan mengalami patah/ pecah juga dinyatakan mati.
- Sewaktu B melakukan pelemparan bisa mengeluarkan gasing A, tetapi gasing B juga tidak berputar maka gasing B juga dinyatakan mati.
- Sebaliknya apabila gasing B melakukan pelemparan mengeluarkan gasing yang dipasang atau A, sedangkan gasing pelempar B berputar maka A dinyatakan mati.
- Begitu juga apabila yang dipasang tau gasing A pecah sewaktu kena bidik gasing B sedang gasing B terus berputar maka gasing A dinyatakan mati.
- Jenis permainan ini dilakukan perorangan tidak beregu dan siapa yang mati itulah yang memasang gasing di tengah lingkaran.
- Permainan ini dinyatakan kalah apabila gasingnya mati atau pecah.
- Permainan ini berhenti apabila kehabisan gasing atau waktu tidak mengizinkan lagi.

Dengan terselenggaranya permainan ini dapat sedikit mendidik anak-anak :

- Anak-anak dapat berlatih memanah sehingga menjadi cekatan dalam melempar.

- Penggemar permainan ini secara langsung membiasakan diri bekerja dengan tekun dan jujur, disiplin, patuh, dan ta'at pada peraturan.
- Mendidik mental seluruh penggemarnya untuk dapat mengendalikan emosi pada sa'at sial atau kalah, dan mendidik anak-anak bertanggung jawab atas pekerjaan mereka.
- Dengan keasyikan bermain, anak-anak akan langsung mendapat hiburan serta dapat mengisi waktu kosong.

Untuk jelasnya lihat dena dibawah ini:



3.13.6.Peranan Pada Masa Kini

Permainan ini masih banyak terdapat penggemarnya, tetapi jika dibandingkan dengan masa lalu sudah mengalami kemerosotan. Kemerosotan ini disebabkan oleh beberapa hal antara lain:

- Dengan terbukanya jaringan komunikasi ke daerah pedesaan, bentuk permainan baru menurut mereka telah dapat masuk dan mempengaruhi perhatian mereka terhadap permainan tradisional.
- Dengan pengaruh perkembangan zaman sekarang, masyarakat banyak mengalihkan dan menitik beratkan perhatian mereka kepada masalah perekonomian. Kesibukan untuk mendapatkan nafkah, akan mempengaruhi perhatian anak-anak mereka kepada kegiatan yang lebih bermanfa'at menurut mereka.

3.13.7.Tanggapan Masyarakat

Seluruh lapisan masyarakat menyadari bahwa permainan ini merupakan warisan dari leluhur nenek moyang, sehingga

para orang tua tidak sampai melarang diselenggarakannya permainan ini. Hanya karena perubahan situasi kehidupan yang haru mereka terima, sebahagian orang tua lebih banyak mengarahkan kegiatan anak-anak mereka kepada masalah perekonomian.

Permainan ini berlangsung dengan khidmat dan jelas tidak akan mengganggu ketertiban masyarakat. Selain itu kemungkinan membahayakan pemainnya boleh dikatakan tidak ada. Hal ini merupakan suatu pendukung permainan hingga tidak adanya suatu larangan dari kelompok masyarakat.

Sebahagian kecil para orang tua mengerti bahwa permainan itu ada gunanya bagi anak-anak mereka. Paling tidak kegunaannya adalah mengalihkan kegiatan anak-anak kepada kegiatan yang bersifat negative.

3.14. Suruk Anak

Suruk anak adalah bahasa daerah suku lembek yang berdiam dikelurahan Prostin XII Kecamatan Talang IV Kabupaten Bengkulu Utara. Suruk anak artinya sembunyi anak. Jadi asal kata nama permainan ini adalah sesuai dengan jalannya permainan yaitu menyembunyikan anak. "Anak" dalam permainan ini dimisalkan dengan sebuah benda kecil, misalnya sebuah batu yang besarnya lebih kurang sebesar induk jari kaki.

Permainan ini sering dimainkan oleh anak-anak kapan dalam suasana gembira. Mereka jarang melakukannya permainan kalau pada desa mereka terdapat suatu musibah yang menyedihkan. Penggemar-penggemar permainan ini biasanya melakukan permainan pada sa'at mereka pulang dari sekolah atau pada sore hari.

Penyelenggaraan permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu. Baik peristiwa tersebut bersifat gembira atau peristiwa yang ada hubungannya dengan masalah kepercayaan. Jadi jelas bahwa permainan ini tidak ada mengandung unsur-unsur magis.

3.14.1. Latar Belakang Sosial Budaya

Jenis permainan ini memungkinkan untuk berkembang dimasyarakat pedesaan, karena tidak memerlukan peralatan yang sukar didapat serta tidak memerlukan biaya. Hal ini menguntungkan bagi masyarakat pedesaan yang perekonomian

nya kurang baik.

Selain itu penyelenggaraan permainan ini dapat menyebar keseluruh lapisan masyarakat, karena tidak ada suatu kelompok sosial tertentu yang dilarang menyelenggarakannya. Sebagai suatu peninggalan orang-orang yang terdahulu, sampai sekarang permainan ini masih dikenal masyarakat dan pada umumnya orang tua-tua bangga sekali manakala permainan ini dapat dilestarikan kembali.

Suatu permainan yang pernah populer dimasa lampau mungkin dapat populer kembali apabila ada suatu pihak yang mengajak melakukannya kembali. Hal ini menggambarkan bahwa tertingganya permainan tersebut bukan karena kesengajaannya.

3.14.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Permainan suruk anak ini merupakan sebahagian dari peninggalan budaya dari para leluhur mereka, yang dapat diwariskan secara turun temurun diluar kesengajaan atau bukanlah suatu program yang direncanakan. Permainan ini diwariskan seakan akan kehendak alam. Generasi muda melihat generasi yang lebih tua menyelenggarakannya, dan generasi muda tersebut dengan spontan ingin juga melakukannya.

Informasi yang didapat dari beberapa orang informan, bahwa permainan ini sejak berabad abad yang lampau sudah berada dikalangan masyarakat. Jadi jelas permainan ini merupakan suatu permainan tradisional yang hingga sekarang masih dikenal masyarakat. Tetapi jika dibandingkan dengan masa masa lampau, permainan ini sudah jauh mengalami kemerosotan.

Pada zaman yang sudah lampau tersebut, permainan ini merupakan suatu permainan yang populer dikalangan masyarakat, hal ini disebabkan belum banyak permainan permainan yang dapat dilakukan dan masih sesuai dengan perkembangan masyarakat pedesaan pada waktu itu. Daerah pedesaan yang masih terisolir dan nilai nilai budaya yang ada masih murni atau sepenuhnya warisan dari generasi yang terdahulu.

Lain halnya dengan zaman sekarang. Komunikasi telah lancar, isolasi daerah telah terbuka. Orang luar sudah banyak yang masuk kepedesaan dan orang pedesaan sudah banyak yang dapat keluar ke daerah lain, baik yang menuntut ilmu,

berdagang dan lain lain. pengaruh semuanya ini jelas akan mewarisi budaya yang asli tadi, hingga adakalanya pengaruh mencemarkan nilai nilai tradisional yang ada.

3.14.3.Peserta/ Pelaku

Permainan ini telah menjadi kesenangan orang yang berusia antara 7 sampai 13 tahun. Kalau didaerah pedesaan, anak-anak yang berumur tersebut sangat senang bermain main di halaman rumah. Apalagi kalau halaman rumah tersebut bersih atau bebas dari tanaman rerumputan atau tanaman lain.

Pelaku permainan ini bukan hanya anak pria, tetapi anak wanita tidak mau ketinggalan dalam menyelenggarakan permainan ini. Malah kadang kala anak-anak wanita yang lebih menyukai permainan ini, karena penyelenggaraanya tidak memerlukan tenaga yang kuat.

Permainan ini dilakukan sedikit dikitnya oleh 2 orang dan banyaknya tidak ada batasnya yang tertentu. Sebagai jumlah yang paling baik untuk permainan ini antara 2 orang sampai 6 orang.

3.14.4.Peralatan/ Perlengkapan

Peralatan permainan ini tidak ada yang menyulitkan penggemarnya, yaitu cukup dengan sebuah batu sebesar ibu jari kaki dan 5 buah tempurung kelapa. Tempurung yang dapat dipakai untuk permainan ini adalah tempurung yang tidak berlobang.

Selain peralatan tersebut diatas, juga diperlukan tempat bermain yang memenuhi syarat yaitu di halaman rumah yang bersih dan tidak ditumbuhi rumput. Pada halaman tersebut harus terdapat tanah yang rata dan tidak lumpur. Kalau andaikata hari hujan, dan menyebabkan permainan tidak bisa dilakukan di halaman, maka permainan ini dapat juga di lakukan dilantai rumah atau diatas meja.

3.14.5.Jalannya Permainan

a. Persiapan Permainan

Sebelum permainan berlangsung, penggemar-penggemar permainan ini harus mempersiapkan lebih dahulu peralatan peralatan yang tersebut diatas. Apabila peralatan tersebut diatas sudah siap maka mereka langsung melakukan seleksi.

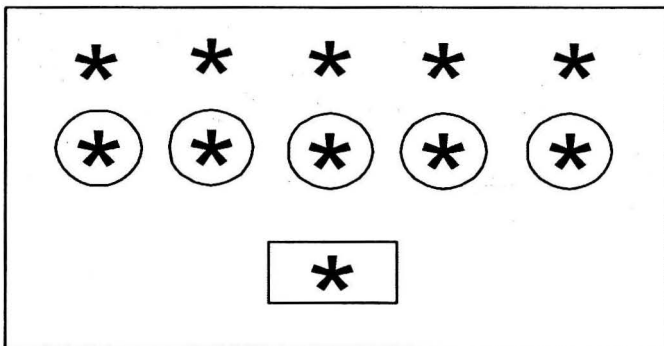
Seleksi ini dilakukan untuk menentukan sipakah yang berhak bermain pertama, kedua, ketiga, keempat dan seterusnya.

Seleksi ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara antara lain; melakukan sut, ansum, dan lain lain. untuk permainan ini yang paling sering dilakukan yaitu sut, kalau pemainnya hanya dua orang. Kalau pemainnya lebih dari dua orang maka seleksi dilakukan dengan cara ansum.

Ansum adalah cara untuk menyeleksi pemain yang sifatnya untung utungan yaitu sebagai berikut:

- Dimisalkan jumlah pemain sebanyak 6 orang.
- Ke-enam orang tersebut sama sama mengulurkan tangan kedepan dengan tapak tangan terlentang.
- Seluruh peserta sama sama mengangkat tangan serentak dan masing-masing mengembalikan tangan ke posisi semula. Mereka dengan bebas menelentangkan atau menelungkupkan tangan. Siapa yang kebetulan menelentangkan tangan atau menelungkupkan tapak tangan hanya dia sendiri, maka para ansum tersebut dialah yang menang. Andaikata belum ada yang menang ansum dilanjutkan/ diulang lagi. Tetapi kalau ada yang menang, orang yang menang tersebut keluar dari permainan ansum. Sedangkan yang melakukan ansum hanya lima orang lagi.
- Selanjutnya kalau yang mengansum sudah empat orang, berarti yang belum tentu kedudukannya ada 2 orang lagi. Peserta yang 2 orang ini langsung melakukan sut. Orang yang kalah dalam melakukan sut ini adalah eserta yang paling kemudian bermain.

Denah permainan



Keterangan :

- ⊛ : tempurung untuk menyembunyikan buah
- * : Posisi pemain
- ⊞* : Pemain yang siap menyembunyikan buah

b. Pelaksanaan permainan

- Dimisalkan jumlah pemain sebanyak 6 orang yaitu terdiri dari A, B, C, D, E, dan F
- Dalam keterangan ini dimisalkan yang berhak bermain yaitu sebagai berikut

Pertama yaitu A
Kedua yaitu B.
Ketiga yaitu C
Keempat yaitu D
Kelima yaitu E
Keenam yaitu F

- A menghadapi 5 buah tempurung dan memegang sebuah batu yang siap untuk disembunyikan ke bawah tempurung tersebut. Dengan segala cara A berusaha memasukkan batu tersebut supaya kelima orang peserta lainnya tidak mengetahui dimanakah letak batu tersebut.
- Selesai dimasukkan ke bawah tempurung tersebut, A mempersilahkan kepada B, C, D, E, dan F secara bergiliran untuk menebak, dibawah tempurung manakah batu tersebut disembunyikan.

- Siapa yang betul menebak tempat batu tersebut, dialah yang menang. Kalau kelima peserta tersebut salah tebakannya, maka yang menang adalah A.
- Permainan berikutnya dilakukan oleh B. pada waktu ini, jalannya permainan sama dengan tadi. Tetapi A telah bertindak sebagai penebak, sama sama dengan C, D, E , dan F.
- Permainan terus bergantian dan untuk pemain yang paling banyak menang , dialah yang menjadi juara dalam permainan ini.
- Permainan dapat berlangsung lama sehingga mereka sepakat untuk menghentikan permainan. Setelah permainan selesai, mereka menghitung, siapakah yang paling banyak menang.

3.14.6.Peranannya Masa Kini

Pada masa yang lampau, permainan ini sangat digemari oleh masyarakat. Hal ini disebabkan oleh butuhnya masyarakat akan suatu sarana yang dapat membina jasmani yang sehat dan kuat sesuai dengan keadaan kehidupan pada waktu itu. Selain itu juga masyarakat pada waktu itu membutuhkan suatu hiburan atau pengisi waktu yang senggang bagi mereka.

Sebagai faktor yang menunjang kemajuan permainan ini pada masa lampau adalah berkisar antara masalah bisa merahasiakan sesuatu terhadap orang lain.. tetapi sekarang perhatian masyarakat terhadap permainan ini sudah banyak berkurang. Hal ini dikarenakan sudah banyaknya permainan lain yang lebih mengasikkan bagi mereka.

Dengan bukan disengaja, permainan tradisioanal ini sudah hampir hilang dikalangan masyarakat. Apalagi pada sa'at sekarang ini sudah banyak hiburan hiburan baru yang bisa mengisi kekosongan mereka.

3.14.7.Tanggapan Masyarakat

Generasi muda menanggapi permainan ini meupakan suatu permainan yang tidak bermanfa'at bagi mereka. Mereka lebih senang dan hoby untuk melakukan permainan permainan yang bisa dipertandingkan, atau yang bisa dipertontonkan oleh masyarakat ramai.

Pada umumnya orang tua-tua masih sangat mendambakan agar anak-anaknya tetap mengingat dan melakukan permainan tersebut, karena ia mengharapkan agar supaya anak-anaknya bermain tidak jauh dari lingkungan rumah. Akan tetapi hal ini tidak banyak yang akan mendukungnya kembali.

Sekarang permainan ini belum hilang sama sekali, terutama dipedesaan, masih ada juga yang melakukannya. Tetapi permainan ini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak.

3.15. Seka Keak

Seka keak adalah bahasa daerah Suku Bangsa Rejang Lebong yang berdiam di Kecamatan Curup. Seka keak arti ya dalam bahasa Indonesia buah kemiri. Jadi asal kata nama permainan ini sesuai dengan buah kemiri yang dimainkan. Selama dalam permainan seka keak atau buah kemirilah yang dimainkan.

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak dan orang dewasa dalam keadaan suasana gembira. Permainan ini dilakukan pada musim buah kemiri yaitu dalam satu tahun dalam satu kali musim. Mereka tidak akan melakukan permainan kalau pada desa mereka ada terdapat musibah yang menyedihkan. Penggemar-penggemar permainan ini biasanya melakukan permainan pada waktu sore hari, menjelang sholat ashar jelasnya hari tidak turun hujan.

Penyelenggaraan permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu. Baik peristiwa tersebut bersifat gembira atau peristiwa ada hubungannya dengan masalah kepercayaan. Jelas bahwa permainan ini tidak ada mengandung unsur-unsur religio magis.

3.15.1. Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini memungkinkan untuk berkembang dimasyarakat pedesaan, karena iklim propinsi Bengkulu sesuai ditanam kemiri, boleh dikatakan seluruh pedesaan terdapat tanam pohon kemiri. Hal ini sangat menguntungkan bagi masyarakat pedesaan khususnya masyarakat propinsi Bengkulu pada umumnya.

Sehingga bertambah banyaknya pohon kemiri ditanam bertambah pula income mereka, sebab kemiri dijual di pasar bahkan di export keluar propinsi yang digunakan berbagai macam misalnya minyak kemiri. Selain itu penyelenggaraan

permainan ini dapat menyebar luas keseluruh lapisan masyarakat, karena tidak ada suatu kelompok sosial tertentu yang dilarang menyelenggarakan. Sebagai suatu peninggalan orang-orang yang terdahulu, sampai sekarang permainan ini masih dikenal masyarakat dan pada umumnya orang tua-tua bangga sekali. Manakalah permainan ini dapat dilestarikan kembali.

Suatu permainan yang pernah populer dimasa yang lampau, mungkin dapat populer kembali apabila ada suatu pihak yang mengajak untuk melakukannya kembali. Hal ini menggambarkan bahwa tertinggalnya permainan tersebut bukan karena kesengajaan.

3.15.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Permainan seka keak ini merupakan sebagian dari peninggalan budaya dari para leluhur mereka, yang dapat diwariskan secara turun temurun diluar kesengajaan atau bukanlah suatu program yang direncanakan. Permainan ini diwariskan seakan akan kehendak alam. Generasi muda melihat generasi yang lebih tua menyelenggarakannya, dan generasi muda tersebut juga melakukannya.

Informasi yang didapat dari beberapa orang informan, bahwa permainan ini sejak berabad abad yang lampau sudah berada dikalangan masyarakat. Jadi jelas permainan ini merupakan suatu permainan tradisional yang hingga sekarang masih dikenal masyarakat. Tetapi jika dibandingkan dengan masa masa lampau, permainan ini sudah jauh mengalami kemerosotan.

Pada zaman yang sudah lampau tersebut, permainan ini merupakan suatu permainan yang populer dikalangan masyarakat, hal ini disebabkan belum banyak permainan permainan yang dapat dilakukan dan masih sesuai dengan perkembangan masyarakat pedesaan pada waktu itu. Daerah pedesaan yang masih terisolir dan nilai nilai budaya yang ada masih murni atau sepenuhnya warisan dari generasi yang terdahulu.

Lain halnya dengan zaman sekarang. Komunikasi telah lancar, isolasi daerah telah terbuka. Orang luar sudah banyak yang masuk kepedesaan dan orang pedesaan sudah banyak yang dapat keluar ke daerah lain, baik yang menuntut ilmu, berdagang

dan lain lain. pengaruh semuanya ini jelas akan mewarisi budaya yang asli tadi, hingga adakalanya pengaruh mencemarkan nilai nilai tradisional yang ada.

3.15.3.Peserta/ Pelaku

Permainan ini adalah menjadi kesenangan orang yang berusia antara 9 sampai 40 tahun. Kalau di daerah pedesaan anak-anak atau orang dewasa sangat senang bermain main di halaman rumah. Apalagi halaman rumah tersebut bersih atau bebas dari rerumputan atau tanaman lain.

Pemmainan ini dilakukan sedikit dikitnya 2 orang dan banyak nya tidak terbatas, bertambah banyak penggemarnya bertambah asyik, sehingga bertambah ramailah suasana bermain.

3.15.4.Persiapan/ Perlengkapan

Peralatan permainan ini tidak ada yang menyulitkan, karena permainan dilakukan pada musim buah kemiri. Jadi tiap penggemar permainan menyiapkan buah kemiri sekurang kurangnya 2 buah, biasanya mereka pada musim kemiri setiap hari mereka memetik buah kemiri langsung bagi penggemar-penggemar permainan menyeleksi buah yang dipakai untuk melakukan permainan yaitu khusus untuk bermain seka keak dan bagus menurut penilaian mereka, bukan kemiri sembarangan.

Selain peralatan tersebut diatas, juga diperlukan tempat bermain yang memenuhi syarat yaitu di halaman rumah yang bersih dan tidak ada tumbuh rerumputan. Pada halaman tersebut harus tanah yang rata tidak lumpur.

3.15.5.Jalan Permainan

a. Persiapan Permainan

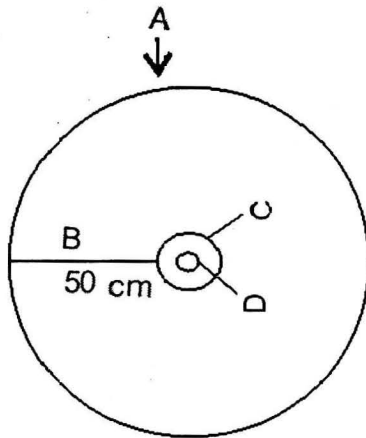
Sebelum permainan berlangsung, penggemar-penggemar permainan ini harus mempersiapkan lebih dahulu peralatan peralatan yang tersebut diatas. Apabila peralatan tersebut sudah siap maka mereka langsung melakukan seleksi. Seleksi ini adalah untuk menentukan siapa yang berhak bermain pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima, ke enam, dan seterusnya.

Seleksi ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara antara lain; melakukan sut, ansum dan lain lain

tetapi untuk permainan ini biasanya sering dilakukan dengan sut.

Seluruh peserta ikut sut tetapi dalam melakukan sut yang pertama mendapat penghormat untuk melempar lebih dahulu, peserta lain meneruskan sut sehingga terdapatlah giliran kedua, ke tiga, dan seterusnya.

Penggemar-penggemar biasanya melakukan permainan apalagi penggemarnya dari pedalaman pedesaan tidak memakai baju dengan kain digulung diikatkan dipinggang, diujung kain tersebut dibuat seperti kantong yang disebut kuncang yang berfungsi sebagai kantong kemiri tersebut.



Keterangan:

A = garis lingkaran/ batas

B = jari jari 50 cm

C = garis gundu/ guncu

D = buah kemiri



a. Pelaksanaan Permainan

- Untuk lebih jelas misalkan hanya 2 orang yaitu terdiri dari A dan B.
- Dalam keterangan ini dimisalkan yang berhak bermain yaitu sebagai berikut:

Pertama yaitu A

Keuda yaitu B

- B memasang buah dititik tengah linkaran, sedangkan A siap siap untuk melakukan pelemparan.
- Seandainya buah yang dipasang ternyata pecah, maka B dinyatakan kalah.
- Pemain yang dapat giliran melempar siap siap di pinggir garis, sebab tiap melakukan lemparan harus dari pinggir garis yang telah ditentukan.
- Apabila B dinyatakan kalah, maka B harus memasang buah; tetapi ternyata kedua duanya pecah maka kedaunya dinyatakan draw.
- Kalau keduanya dinyatakan draw maka maka yang mendapat giliran memasang adalah pemain yang memasang pertama, beginilah seterusnya silih berganti.
- Permainan akan berakhir kalau persiapan buah habis.

3.15.6. Peranan Masa Kini

Pada masyarakat pedesaan yang lokasi masih terdapat pohon kemiri, permainan ini masih sering dilakukan orang. jenis permainan ini merupakan suatu jenis permainan yang bertahan lama, hingga sampai sa'at ini masih menajdi kegemaran mereka.

Secara kurang disadari, masyarakat menginginkan anak-anak ataupun orang dewasa mereka supaya mau menanam pohon kemiri. Karena kalau tidak mempunyai pohon kemiri suatu kerugian besar bagi mereka. Jadi hal ini adalah tradisi, bilamana anak tersebut telah berumur 9 tahun keatas telah dilatih bekerja di kebun.

Sebagai salah satu sarana untuk bertambah baiknya perekonomian adalah berkebun kemiri. Bagi anak-anak yang belum bisa berdiri sendiri untuk membuat perkebunan maka mereka akan membantu orang tuanya memelihara kebun tersebut.

3.15.7. Tanggapan Masyarakat

Sebagian besar orang tua-tua menanggapi bahwa permainan ini baik, dan mereka tidak melarang anak-anak atau orang dewasa untuk bermain. Tetapi ada sebahagian kecil para orang tua yang berpendapat bahwa permainan ini sedikit mengandung bahaya, karena kadang kadang mereka memakai taruhan jadi jelas hal ini sedikit mengandung unsur perjudian.

Tetapi pendapat yang kedua ini tidak begitu mempengaruhi, karena mereka juga masih punya pertimbangan bahwa anak-anak mereka berlatih memanah. Permainan ini merupakan suatu permainan panah yang dapat melatih jasmani terampil dan dengan melaksanakan permainan ini mereka akan terhibur.

3.16. Belacik

Belacik adalah sebutan bahasa daerah propinsi Bengkulu khususnya Suku Bangsa Melayu yang berdiam di Kota Madya Bengkulu. Kata “belacik” yang artinya kira kira kelereng, jadi permainan ini menyerupai permainan kelereng. Selama dalam melakukan permainan belak=ciklah yang menjadi buahnya.

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak dalam keadaan suasana gembira. Mereka tidak akan melakukan permainan kalau pada desa/ kampung mereka ada terdapat musibah yang menyedihkan. Penggemar-penggemar permainan ini biasanya melakukan pada waktu jam 09.00 sampai 11.00 dan jam 16.30 sampai 17.30.

Penyelenggaraan permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa sosial tertentu. Baik peristiwa tersebut bersifat gembira atau peristiwa ada hubungannya dengan masalah kepercayaan. Jelas bahwa permainan ini tidak ada mengandung unsur-unsur religion magis.

3.16.1. Latar Belakang Sosial Budaya

Jenis permainan ini memungkinkan untuk berkembang dimasyarakat pedesaan, sebab permainan ini permainan yang bebas dilakukan, baik mengenai waktu pelaksanaan maupun dipandang dari sudut penggemarnya. Penggemar permainan ini tidak terbatas pada suatu kelompok sosial tertentu saja. Semua kelompok masyarakat boleh menyelenggarakannya, tanpa adanya suatu kebiasaan yang menyelenggarakannya, tanpa adanya suatu kebiasaan yang mengikat.

Selain itu untuk penyelenggaraan permainan ini tidak dibebani oleh suatu persyaratan yang bersifat sakral. Penggemar-penggemarnya terlepas dari semua masalah yang ada sangkut pautnya dengan masalah kepercayaan.

3.16.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Berdasarkan informasi yang terkumpul dari beberapa orang informan, bahwa permainan ini sejak berabad-abad yang lalu sudah digemari masyarakat. Pada zaman dahulu kala, masyarakat membuat suatu perkampungan selalu diikuti dengan permainan-permainan untuk menarik perhatian/ hiburan anggota masyarakat lainnya.

Pada masa yang lampau tersebut kegiatan penduduk belum terlalu sibuk seperti sekarang ini. Karenanya pada masa lampau tersebut, permainan ini merupakan suatu kegemaran masyarakat yang menonjol.

3.16.3.Peserta/ Pelaku

Tidak ada suatu aturan yang menentukan batas jumlah peserta permainan. Hanya saja permainan ini jarang dilakukan oleh dua orang saja. Makin banyak jumlah pemainnya, permainan akan berjalan lebih lama dan lebih bersemangat.

Penggemar-penggemar permainan ini terdiri dari anak laki-laki yang berusia 10 sampai 15 tahun. Permainan ini bukan berarti anak-anak wanita tidak boleh melakukannya, tetapi apabila mereka melakukannya harus terpisah dari kelompok laki-laki, mereka akan membentuk kelompok masing-masing.

3.16.4.Persiapan/ perlengkapan

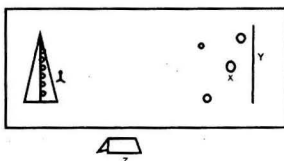
Peralatan permainan ini tidak ada yang menyulitkan, hanya tiap penggemar harus menyediakan peralatan:

- Mereka mencari bekas kertas pembungkus segaret Kansas atau komdore setelah berkumpul, mereka lipat segitiga sama kaki sehingga berbentuk sebuah mubungan rumah.
- Mereka mencari batu selebar tiga jari atau tidak dapat batu, mereka mencari penggantinya pecahan genteng. Batu atau genteng berfungsi sebagai gundu/ pelempar buah yang dipasang.
- Selain peralatan tersebut diatas, juga diperlukan tempat bermain yang memenuhi syarat yaitu di halaman rumah

yang bersih dan tidak ada tumbuh rerumputan dan terhindar dari becek. Pada halaman tersebut harus tanah yang rata.

- Pada halaman tersebut garis segi tiga sama kaki, dari sudut puncak segitiga sama kaki, dari sudut puncak segi tiga sama kaki ditarik garis lurus ke garis dasar segi tiga sama kaki.
- Garis tersebut berfungsi sebagai tempat meletakkan buah.

Untuk lebih jelas dibawah ini dibuat dena permainan.



3.16.5. Jalan Permainan

a. Persiapan permainan

Sebelum permainan berlangsung, penggemar-penggemar permainan ini harus mempersiapkan lebih dahulu peralatan tersebut sudah siap maka mereka langsung melakukan seleksi. Seleksi ini adalah untuk menentukan siapa yang berhak bermain/ melempar pertama, kedua, ketiga, ke empat, ke lima, dan seterusnya.

Seleksi ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara antara lain; melakukan sut, ansum dan lain lain, tetapi untuk permainan ini hal biasanya sering dilakukan:

- Untuk pertama kali dilakukan sut, siapa yang memang mendapat penghargaan pertama.
- Kalau telah selesai set pertama untuk mendapatkan giliran pertama, set kedua dengan cara melemparkan gundu/ pelempar siapa yang terdekat dengan garis batas melempar dialah yang mendapat giliran pertama. Begitulah set- set berikutnya sampai permainan berhenti.

b. Pelaksanaan permainan

- Untuk lebih jelas dimisalkan pemainnya berjumlah 6 orang yaitu terdiri dari A, B, C, D, E, dan F.
- Dalam keterangan ini dimisalkan yang berhak melempar pertama dalam set pertama adalah sebagai berikut:

Pertama yaitu	A
Kedua yaitu	B
Ketiga yaitu	C
Keempat yaitu	D
Kelima yaitu	E
Keenam yaitu	F

- Dalam pelaksanaan permainan biasanya mereka berjanji jumlah buah yang akan dipasang, misalnya pasang dua.
- Kalau pasang dua berarti jumlah buah adalah 12 (dua belas buah, buah yang dianggap nomor satu adalah buah yang dipasang diatas sudut puncak segit tiga sama kaki sedangkan nomor berikutnya adalah menurut urutan buah yang dipasang.
- Buah yang boleh menjadi hak milik A, apabila A melakukan pelemparan kena buah nomor satu, maka buah nomor berikutnya menjadi milik A atau A dinyatakan menang.
- Apabila A melakukan pelemparan ternyata kena buah nomor 3, tetapi gundu/ pelemparnya tidak keluar garis berarti buah/gundu A mati. Kalau buah mati maka diteruskan dengan giliran kedua atau B sehingga begitulah sampai baris set pertama.
- Kalau C melakukan lemparan terkena motor enam berarti C hanya berhak memenangkan dari nomor enam sampai dengan nomor 12 (dua belas). Sedangkan sisa buah dilakukan pelemparan oleh pemain D.
- Seandainya D tidak berhasil, diteruskan dengan E, sehingga terjadilah pergantian sampai dengan F kalau buah belum habis yang dipasang kadang kadang kembali kepada A pokoknya sampai buah yang pasang habis.

- Apabila buah yang dipasang telah habis, maka mereka meneruskan set berikutnya. Kalau pemainnya merasa kalah kadang kadang mereka minta naikan banyaknya pasangan buah.
- Permainan akan berakhir atau berhenti apabila buah persiapan sudah habis disebabkan menderita kekalahan.

Dengan terselenggaranya permainan ini akan dapat sedikit bermanfaat bagi anak-anak yaitu:

- Anak-anak berlatih bekerja dengan penuh konsentrasi dan disiplin.
- Anak-anak berlatih menahan emosi karena menderita kelelahan.
- Anak-anak akan terampil dalam melakukan pemanahan. Pelemparan.
- Anak-anak akan terhibur dengan melakukan permainan dan akan dapat mengisi waktu yang luang.

3.16.6. Peranan Masa Kini

Pada masyarakat pedesaan permainan ini masih sering dilakukan orang. Jenis permainan ini merupakan suatu jenis permainan yang bertahan lama, hingga sampai saat masih menjadi kegemaran mereka. Ada beberapa jenis permainan yang pada suatu saat sama sekali tidak pernah dilakukan lagi oleh masyarakat. Tetapi pada saat lain permainan tersebut kembali digemari dan sering diselenggarakan.

Hal yang serupa ini mungkin disebabkan oleh banyaknya kegiatan lain, yang sempat mengaburkan ingatan mereka kepada suatu permainan. Contohnya saja bermain belacik. Penulis yakin bermain belacik masih akan bertahan lama, kalau beberapa orang saja selalu ingat dengan permainan belacik.

Dari pada melakukan perbuatan yang iseng, lebih baik mereka ingat dengan kegemaran mereka. Sehingga akibatnya bermain belacik kembali populer dan secara berangsur daerah perkembangannya dahulu juga kembali menyelenggarakannya.

3.16.7. Tanggapan Masyarakat

Pada umumnya masyarakat pedesaan atau orang-orang tua-tua bahwa pelaksanaan permainan bukanlah merupakan suatu hal yang harus mereka perhatikan. Apalagi kalau permainan tersebut merupakan permainan tradisional.

Kalau permainan yang merupakan permainan nasional atau permainan yang sering dipertandingkan ditingkat nasional, mereka lebih memperhatikan. Selain itu anak-anak di waktu sekolah selalu mendapat bimbingan untuk bermain yang satu-satunya permainan nasional.

Masalah yang serupa ini membawahkan anak-anak untuk lebih menyenangi permainan nasional dan akibatnya akan meninggalkan permainan tradisional. Disamping mereka menanggapi permainan tradisional sudah ketinggalan zaman, juga mereka berpendapat bahwa yang harus mereka pelajari adalah permainan yang diajarkan di sekolah.

Jelas bahwa hal hal yang diuraikan di atas dapat mencerminkan bagaimana tanggapan masyarakat terhadap permainan tradisional dan mencerminkan nilai-nilai budaya sekarang ini.

3.17. Teng Bukuk

Nama permainan ini diambil dari judul lagu (nyanyian yang mengiringi permainan itu) yaitu, *Teng Bukuk*. Teng bukuk tidak mempunyai arti tertentu, jadi khusus untuk permainan ini dinamakan teng bukuk. Walaupun arti kata Tang, menurut arti kata sebenarnya adalah ikat pinggang (bahasa Rejang) dan buku artinya bunguk.

Permainan ini terdapat di daerah Lebong selatan sampai ke Lebong Utara dan beberapa Daerah di Bengkulu. Permainan ini dimainkan pada waktu yang senggang. Bila saja ada waktu anak-anak untuk berkumpul, baik sore, maupun di kala terang bulan.

Permainan ini tidak bersifat lomba, tidak ada kalah menangnya, dan tidak ada pula unsur magisnya. Tidak ada pula hubungannya dengan aliran kepercayaan dan tidak terikat pada musim-musim tertentu.

3.17.1. Latar Belakang Sosial Budaya

Dapat diikuti oleh anak-anak perempuan dan anak-anak laki-laki. Permainan ini juga dapat diikuti oleh setiap tingkatan dan

semua golongan. Tidak memerlukan persyaratan sosial budaya yang memberatkan pelaksanaannya.

3.17.2.Latar belakang sejarah dan perkembangan

Menurut keterangan orang tua-tua, permainan ini sudah lama terdapat di daerah ini. Sebab ada beberapa orang tua yang masih ingat akan sejarah dan cara memainkannya. Tetapi tidak dapat dengan pasti ditentukan kapan permainan ini mulai dilakukan dan dari mana asal mulanya permainan ini didapati oleh penduduk.

Akan tetapi permainan ini hingga saat ini masih tetap disenangi oleh penduduk. Karena permainan ini tidak memerlukan biaya dan tenaga. Yang penting bagi mereka dalam hal ini adalah sebagai hiburan sambil berkumpul kumpul.

3.17.3.Peserta/ Pelaku

Terutama pelakunya adalah anak-anak. Terdiri dari anak perempuan dan anak laki laki. Kelompoknya boleh anak-anak perempuan saja atau anak laki laki saja, mulai dari umur enam sampai dua belas tahun.

Mengenai jumlah pemain permainan ini paling sedikit 6 orang. Kalau terlalu sedikit, permainannya kurang meriah. Sebab sambil bermain mereka bernyanyi dan akhirnya akan terbagi dua kelompok. Lebih banyak pesertanya lebih meriah permainan ini. Apalagi pelaksanaannya di waktu malam hari dibawah sinar bulan purnama. Biasanya makin malam makin riuhlah suara anak-anak dalam bermain. Mereka tidak merasa bahwa hari telah larut malam.

3.17.4.Peralatan/ Perlengkapan

Permainan ini tidak membutuhkan peralatan untuk dipegang ataupun dilemparkan. Hanya membutuhkan tempat atau lapangan yang luas dan datar. Sebab anak-anak akan berbaris sambil berkeliling. Akan tetapi biasanya mereka akan melaksanakan permainan ini dibawah sinar lampu, umpamanya lampu petromak. Apalagi anak-anak desa, pergaulan antara anak perempuan dan anak-anak laki laki sangat teliti pengawasannya.

Dalam bermain ini juga tidak memerlukan kostum tertentu. Peserta cukup dengan pakaian biasa. Akan tetapi permainan ini diiringi oleh lagu yang tertentu yang dinyanyikan oleh anak-

anak sambil berbaris berkeliling. Untuk lebih meriahnya suasana tidak boleh ada yang tidak bernyanyi. Barang siapa yang kedapatan tidak bernyanyi diberi peringatan sampai tiga kali. Kalau ternyata ia tetap membisu, terpaksa peserta ini diberhentikan.

Adapun lagu yang dinyanyikan sebagai berikut:

3 3 3/ 2 1 2/ 3 3 3 3/ 2 1 1 2/ 3
Teng tengbu kuk seleret tiang bo tu patah pe

3 3 3 3/ 2 1 1 2/ 3 1 1 1/ 1 0
ning pe tah pe ku o nak ble kang tangkap satu

3.17.5.Jalannya permainan

- Mula mula ditetapkan dua orang yang paling besar diantara anak-anak yang akan bermain “bulan” dan “bintang”. Bulan dan Bintang ini berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan. Kedua orang ini nanti menangkap anak yang paling belakang yang sedang mengelilingi kedua orang yang sedang berpegangan tangan tersebut. Caranya dengan mengurung diantara kedua tangan bulan dan bintang.
- Sejumlah pemain lainnya berbaris sambil memegang pinggang teman yang didepannya. Sambil bernyanyi mereka ini mengeliling bulan dan bintang. Setelah satu keliling, barisan itu masuk diantara kedua bulan dan bintang. Bulan dan bintang mengangkat tangannya agak tinggi. Tiba pada saat anak yang paling belakang, tangannya di turunkannya. Sehingga anak itu tadi tertangkap.
- Anak yang tertangkap itu ditanyakan oleh bulan atau bintang: “pihak bulan atau pihak bintang?”. Kalau anak itu menjawab pihak bulan maka ia harus berdiri di belakang bulan. Begitu pula sebaliknya, kalau ia menjawab pihak bintang, maka ia berdiri di belakang bintang. Sebelum permainan ini tadi berlangsung, bulan dan bintang merahasiakan dirinya, yang mana bulan dan yang mana bintang. Anak-anak yang lain bernyanyi terus tanpa menghiraukan yang sedang dalam pertanyaan. Tiap sekeliling masuk kembali diantara bulan dan bintang, lalu ditanya lagi seperti tadi. Demikianlah seterusnya

sehingga semua anak-anak yang berbaris sambil bernyanyi tadi habis tertangkap satu persatu dibelakang bulan dan bintang. Sehingga pemain terbagi atas dua regu.

- d. Akhir nya kedua regu tadi melakukan tarik menarik tangan dengan jalan saling berpegangan tangan sambung menyambung. Bulan dan bintang sebagai pusat tempat penarikan. Regu yang kalah disoraki dengan kata : “Mbuk Cundang” (Makanlah kemenangan). Sampai disini permainan selesai dan bila anak-anak amasih ingin untuk bermain, maka diulang kembali dari awalnya. Permainan itu dihentikan bila anak-anak itu merasa lelah.

3.17.6.Peranannya Masa Kini

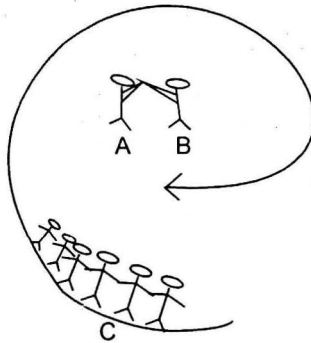
Seperti telah diuraikan diatas bahwa permainan ini hanya permainan anak-anak dan tidak terikat oleh suatu kepercayaan atau sosial budaya, maka permainan ini masih gemar dilakukan oleh penduduk. Lagi pula tidak mengandung unsur-unsur negative baik dibidang adat istiadat dan lain lainnya, maka masyarakat (orang tua- tua) tidak melarangnya. Maka permainan ini mengandung unsur pendidikan kerja sama dan disamping itu juga untuk melatih jasmani.

3.17.7.Tanggapan Masyarakat

Masyarakat menilai bahwa permainan ini baik untuk anak-anak. Tampak pada permainan ini disiplin, menunggu dengan sabar, menjawab pertanyaan dengan baik.

Dalam pelaksanaannya kelihatan pula siapa yang disenangi banyak mendapat penggiring. Permainan ini tidak pernah dilakukan oleh orang dewasa, karena tidak baik dipandang dalam masyarakat.

Dena permainan



Keterangan:

- a. Bintang
- b. Bulan
- c. Peserta yang main sambil bernyanyi.

3.18. Ninik

Ninik artinya: NENEK. Nama permainan ini berasal dari bahasa rejang, terdapat di daerah kecamatan lebong selatan. Nama permainan disesuaikan dengan lagu/ nyanyian yang mengiringi permainan ini.

Permainan ini terdapat di kecamatan lebong selatan kabupaten rejang. Sifatnya tidak mempunyai unsur magis dan tidak ada hubungannya dengan kepercayaan. Dimainkan di waktu senggang sedang anak-anak berkumpul. Baik siang maupun pada malam hari ketika terang bulan. Anak-anak bersuka ria dengan riang dan gembira apabila di daerah kediamannya ada perayaan perkawinan. Biasanya mereka berkumpul di rumah tempat yang akan diadakan perayaan. Baik orang tua maupun anak-anaknya semuanya berada disana. Dalam kesempatan yang baik inilah dilakukan bermacam macam permainan, diantaranya main ninik ini.

Mereka jarang sekali bermain apabila di daerahnya ada salah satu tetangga ditimpa musibah. Permainan ini dilakukan di halaman rumah dan tidak memerlukan tempat yang tertentu.

3.18.1. Latar Belakang Sosial Budaya

Permainan ini tidak ditentukan oleh suatu golongan atau tingkat. Dan tidak pula memerlukan syarat yang mengikat, asal mereka dapat bermain bersama dengan damai.

3.18.2.Latar Belakang Sejarah Dan Perkembangan

Menurut keterangan orang tua-tua, permainan ini adalah bersumber dari cerita rakyat atau andai andai.

Isi ceritanya: ada seorang nenek laki laki dyang ditinggal oleh istrinya, sehingga tidak ada lagi yang membantu dirumahnya untuk memasak. Nenek ini berusaha mencari pembantu untuk dijadikan tukang masak.

Pada suatu hari lewatlah tujuh orang gadis yang melihat nenek sedang masak didapur, maka terjadilah dialog. Nenek terpaksa berbaik hati pada gadis gadis ini, dengan harapan agar dapat memikat salah satu diantara gadis gadis ini. Jadi dari bahan cerita inilah asal terjadinya permainan nenek ini.

3.18.3.Peserta/ Pelaku

Terdiri dari satu orang anak laki laki yang akan menjadi nenek dari tujuh orang anak perempuan yang akan memegang peranan tujuh gadis bersaudara. Para pemain biasanya mulai dari umur Sembilan sampai dua belas tahun. Karena apabila umur tiga belas tahun, anak perempuan sudah dianggap gadis, dan anak laki laki sudah bisa menolong orang tuanya dirumah atau diladang.

3.18.4.Peralatan / Perlengkapan

- Sebuah periuk yang terletak diatas tempat masak (tungku). Biasanya bahan periuk ini terbuat dari pada tanah.
- Pasir diumpamakan jewawat (dawai atau seko)

Disamping itu diiringi oleh suatu lagu yang saling bersahutan. Adapun lagunya adalah sebagai berikut:

Putri :

3 3 3/ 2 1 2/ 3 3 3 3/ 2
Nik nik ni nik gen u leek ku nu ni nik

Ninik :

1 2 / 3 1 1 1/ 1 0
ke me sok bu bus da wai

Lagu ini dinyanyikan bersahut sahutan antara tujuh orang putrid dan nenek tadi dengan semangat dan gembira. Nek, nek, nenek apa kerjamu nek (oleh tujuh orang putri). Sedang masak bubur jewawut (oleh nenek).

3.18.5. Jalannya permainan

a. Perisapan permainan

1. Seorang anak laki laki yang sedang duduk menghadapi periuk bubur yang sedang terjerang diatas tungku.
2. Tujuh orang anak perempuan (tujuh putri) berbaris mengelilingi ninik dengan periuk bubur ditengah tengah. Mereka berbaris bertepuk tangan sambil bernyanyi.

b. Pelaksanaan permainan

1. Putrid tujuh beradik ini berjalan bertepuk tangan mengelilingi ninik sambil bernyanyi: "nik, nik, ninik gen uleek kumu ninik".
Lalu dijawab ninik: "kemsok bubua dawai"
Artinya: nek, nenek, apa kerjamu nenek? "
Jawab nenek: "memasak bubur dawai (jawawut)".
2. Setelah lagu itu diulangi tiga kali maka putrid sulung bertanya: "bi masok nik?" (sudah masak nek?) jawab ninik : "ati, dong ngelogok uyo". (belum sedang mendidih sekarang).
Putri bungsu bertanya lagi: " bi masok nik?"
Jawab ninik: " bi mesok" (sudah masak)
Putri tujuh: "bagiak didik nik". (minta sedikit nek)
Ninik : " ne, cubo be". (nah, cobalah)
Putrid tujuh: "timo kasiak nik?" (terima kasih nek).
Kemudian puteri bertanya lagi: " bi mesok nik?"
Ninik : "ati, pei sene ang". (belum, baru dijerang).
Putrid putrid lalu berkeliling sambil bernyanyi, setelah tiga keliling lalu bertanya kembali seperti tadi. Demikianlah permainan berlangsung lagi sampai nenek tadi menjawab bahwa bubur telah masak.
3. Bubur itu lalu di bagi bagikan kepada puteri tujuh. Sampai pada giliran putrid bungsu, nenek tertarik karena kecantikannya, ketika menerima pembagian

bubur, putrid bungsu tersenyum sambil mengucapkan terima kasih.

4. Sambil mengucapkan terima kasih puteri bungsu bertanya:

Putri : Ipe ipe sebiei, nik?" (mana nenek perempuan nek).

Ninik : "Bi matei". (sudah mati)

Putri : Ipe anak kumu?" (mana anakmu)

Ninik : "Bi matei" (sudah mati)

Putri : Ipe kepau kumu?" (mana cucumu)

Ninik : "Bi matei, tinggal uku su ang igai" (sudah mati, tinggal saya sendiri saja lagi)

5. Putri : Gen kelok kumu?" (apa maumu)

Ninik : "lok bioa" (mau air)

Putri : bioa coa gen" (air tidak ada)

Ninik : Meii" (nasi)

Putri: : "mei coaa" (nasi tidak ada)

Ninik : "lepen" (gulai)

Putri : lapen coa (gulai tidak ada)

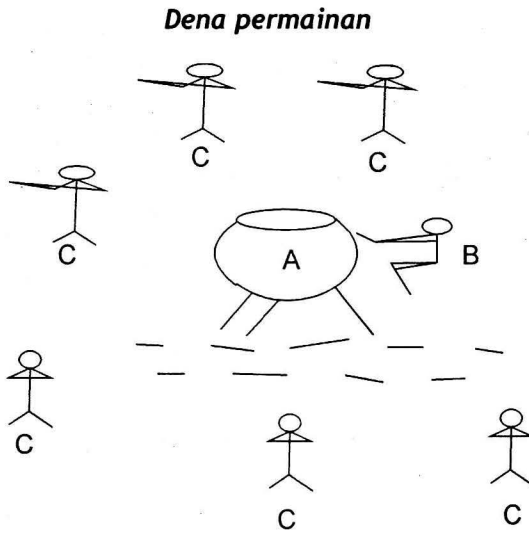
Ninik : uku lok tukang kesokku". (saya mau tukang masak). Ketika itu nenek menunjuk putri bungsu..

Putri : coa nam amen wei o, but ite". (tidak bisa kalau begitu , berebut kita)

Maka terjadilah perebutan putri bungsu. Ke enam putri ini melingkari adiknya sambil berpegangan tangan sesama nya. Nenek segera hendak menangkap putri bungsu, akan tetapi selalu dihalangi oleh kakak-kakaknya.

Peristiwa ini sama halnya dengan permainan harimau dengan kambing.

Bila nenek berhasil menerobos keluar. Maka putri bungsu diberi kesempatan untuk masuk lingkaran. Demikianlah sampai akhirnya putri bungsu berhasil tertangkap dan sampai disini permainan berakhir.



Keterangan:

- a. Periuk terbuat dari tanah untuk tempat bubur.
- b. Nenek yang sedang memasak bubur.
- c. Tujuh orang putri.

3.18.6. Peranan masa kini

Permainan ini terdapat di dusun tanjung bunga, kecamatan lebong selatan. Oleh karena permainan ini tidak mengandung unsur negative, baik dipandang dari segi adat istiadat maupun dari segi kepercayaan, maka permainan ini masih tetap digemari dan tidak dilarang oleh orang tua-tua. Lagi pula mengandung unsur pendidikan, seperti gemar mengunjungi orang tua-tua, latihan dalam percakapan. Disamping itu pula melatih jasmani.

3.18.7. Tanggapan masyarakat

Masyarakat sangat menyenangi permainan ini, karena tidak memakan biaya dan tidak memakai lapangan yang khusus serta waktu-waktu yang tertentu. Dengan adanya permainan ini tampak bahwa perdamaian dan kerukunan dalam desa tersebut. Orang tua para anak-anak sangat senang, karena anak-anaknya bermain hanya dilingkungan halaman rumahnya saja. mereka bernyanyi bergembira sambil bermain dengan sopan.

Akan tetapi akibat banyak nya hiburan hiburan lain, maka permainan ini sudah hampir hilang. Sebab mereka beranggapan, lebih baik pergi mengunjungi hiburan hiburan yang lain.

3.19. Bebaling Jung

Nama permainan ini ialah bebeling jung, berasal dari bahasa daerah marga semitul kec. Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Utara. Pengertian dari permainan ini ialah : bebeling= baling baling, jung = diangkat (diputar dengan tangan). Permainan ini tidak memakai biaya akan tetapi mempergunakan peralatan seperti tutup botol limun atau bier dan sepotong tali yang terbuat dari kulit kayu sekap atau benang kasar.

Jenis permainan ini tidak memilih waktu yang tepat, akan tetapi sifatnya musiman. Apabila sedang tiba musimnya hampir semua anak membuat permainan ini. Permainan ini dapat dilakukan kapan saja asal ada waktu yang terluang, seperti disaat istirahat sekolah baik dipagi hari ataupun sorenya. Pada malam hari jarang dilakukan permainan ini, sebab agak membahayakan. Keadaan di malam hari agak gelap, sedang permainan ini sebaiknya dilakukan ditempat yang terang. Tempat memainkannya juga tidak memakai lokasi tertentu, baik didalam rumah, di halaman dan dilapangan biasa.

3.19.1.Latar Belakang Sosial Budaya

Untuk melakukan permainan ini tidak memandang sesuatu golongan, apakah ia orang kaya atau miskin. Akan tetapi barang siapa yang berminat boleh melakukannya. Juga permainan ini tidak ada larangan dari pihak manapun untuk mempermainkannya. Disamping itu permainan ini tidak ada hubungannya dengan kepercayaan dari suatu golongan.

3.19.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Menurut keterangan dari orang tua-tua, jenis permainan ini memang sejak zaman dahulu sudah menjadi kegemaran penduduk. Terutama ditinjau dari segi ekonomisnya permainan ini tidak memakan biaya dan lapangan yang tertentu. Anak-anak sangat menyenangi karena permainan ini bisa mengeluarkan suara dengung. Dengan alat yang kecil dan cukup praktis bisa dikantongi, apabila ada lawan baru di keluarkan.

3.19.3. Peserta/ Pelaku

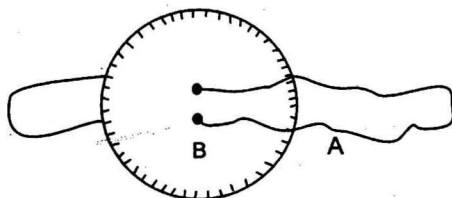
Jenis permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak kaum lelaki, jarang sekali anak perempuan memainkan permainan ini. Permainan ini dilakukan oleh anak laki laki berumur kira kira 7 sampai 13 tahun. Pelaku permainan ini bisa juga dilakukan oleh dua orang atau lebih. Sifatnya harus bergiliran satu lawan satu. Apabila yang satu ini kalah baru diganti dengan yang lain lagi.

3.19.4. Peralatan/ Perlengkapan Permainan

Alat utama dari permainan ini ialah tutup botol bier, botol kecap, dan boto limun. Sebagai talinya bisa dari benang kasar atau tali yang dibuat dari kulit kayu terap. Tutup botol tadi dikembangkan dengan cara menokok sama batu atau kayu yang keras. Setelah bulat dan rata bentuk nya baru ditengah-tengah nya dilubangi dengan besi paku sebanyak dua buah lubang. Gunanya untuk memasukkan tali sebagai alat untuk memegang dan memutar.

Dibagian pinggiran tutup botol tadi biasanya diasah agar tajam, guna untuk menandingi lawan. Apabila nantinya di saat pertandingan asal kena sedikit saja tali pihak lawan bisa putus dibuatnya. Untuk jelasnya bersama ini kami buat bentuk peralatan permainan ini.

Contoh peralatan permainan



Keterangan:

- A. Tali untuk memutar.
- B. Tutup botol limun atau binder

Biasanya setiap anak kadang membawa sampai tiga buah bebaling, gunanya kalau yang satu sudah tidak tajam lagi pemain dapat mengganti dengan yang baru. Peserta harus banyak membawa benang untuk tali, sebab setiap putus talinya pasti diganti.

3.19.5. Iringan Permainan

Dalam permainan ini tidak mempergunakan iringan iringan tertentu baik berupa musik ataupun irama irama lainnya. Dan juga tidak diadakan teriak teriakan bagi pemain.

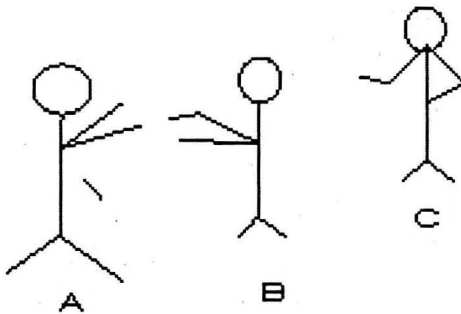
3.19.6. Jalannya Permainan

Apabila peralatan telah siap bagi masing-masing peserta misalnya terdiri dari empat orang. Tahap pertama melakukan sut, menang yang diambil dua orang untuk pertama kalinya. Apabila yang pertama ini kalah diantara salah seorang, maka diambil lagi orang yang ketiga setelah itu baru yang berikutnya. Siapa yang terbanyak memutuskan benang lawannya, maka ialah yang menjadi juara.

Cara bermain yaitu mula mula pelaku yang pertama missal A dan B, memutar mutarkan bebelingnya sampai kuat sekali putarannya. Setelah putarannya kuat baru A dan B berhadapan mengadukan bebaling mereka. Siapa yang putus berarti ia kalah, diganti dengan peserta yang lain.

Untuk ini kami jelaskan denahnya sebagai berikut.

Dena permainan



A dan B peserta permainan pertama.
C peserta berikutnya

Pelaksanaan permainan ini baru berakhir apabila anak-anak telah letih bermain.

3.19.7. Peranannya Masa Kini

Memang permainan ini sangat digemari oleh masyarakat, akan tetapi oleh karena banyaknya permainan yang lebih bermanfaat, maka sekarang peminatnya sudah berkurang.

Pada umumnya masyarakat sangat tertarik apabila permainan itu ada manfa'at bagi dirinya. Sebab permainan ini bukan olah raga atau senam. Hanya saja agak bersifat teknis, sebab anak-anak yang tidak bisa membuat alat permainan ini terpaksa membeli kepada temannya yang ahli membuat peralatan ini.

Apalagi di masa sekarang zaman sudah maju, anak-anak merasa gengsi untuk memungut tutup botol dipinggir jalan. Disamping itu resiko dari permainan ini sangat membahayakan bagi peserta. Kurang hati-hati bisa membawa luka pada bagian anggota tubuhnya.

3.19.8. Tanggapan Masyarakat

Permainan ini digemari oleh masyarakat, akan tetapi tampaknya agak dibendung oleh orang tua anak-anak. Sebab permainan ini efeknya agak mengandung bahaya. Alat permainan cukup tajam. Apabila putus talinya, kalau tidak begitu pandai mempermainkannya pemain bisa luka. Justru itu permainan ini kurang begitu dibiarkan oleh orang tua anak-anak.

3.20. Badung

Badung adalah suatu jenis permainan daerah, sedangkan bahasa Indonesianya yaitu lompat karet (main yaya). Permainan ini masih sering dilakukan oleh anak-anak, terutama anak-anak wanita. Baik disekolah maupun sedang waktu senggang istirahat di rumah. Pokok utama dari permainan ini adalah karet gelang yang dijalin dirangkai sepanjang mungkin, sekurang-kurangnya tiga meter. Tanpa karet ini permainan tidak bisa berlangsung.

Apabila anak-anak telah melakukan permainan ini sangat mengasikkan sekali. Kadang-kadang ia lupa akan pekerjaan di rumah.

Untuk melaksanakan permainan ini tidak memilih waktu yang tertentu, baik di waktu istirahat disekolah pada pagi hari ataupun sore hari dan waktu senggang di rumah kalau cuaca baik, dengan istilah populer lagi kalau hari tidak hujan. Sebab permainan ini dilakukan di halaman rumah ditempat yang cukup teduh. Apabila dilakukan didalam rumah, agak mengganggu ketentraman.

3.20.1.Latar Belakang Sosial Budaya

Jenis permainan ini tidak memandang suatu golongan apakah ia seorang anak hartawan atau anak kaum bangsawan saja, akan tetapi siapa saja bisa ikut serta menghayati dan melakukan permainan ini.

Dalam arti kata tidak pandang bulu dan juga tidak mengenal tingkat sosial manapun bisa melakukannya, mungkin juga terdapat di daerah lain, hanya saja peraturan dan sisitemnya yang berbeda.

Sejak zaman dahulu, larangan untuk melakukan permainan ini tidak ada, semua rakyat bebas melaksanakannya. Disamping itu pula tidak ada suatu persyaratan yang ada hubungannya dengan roh leluhur dan tidak ada persyaratan yang bersifat sakral yang mengikat dan musti harus dipenuhi.

3.20.2.Latar Belakang Sejarah Perkembangan

Jenis permainan ini mulai dikenal sejak abad ke Sembilan belas dan sangat digemari oleh anak-anak. Biasanya anak kaum wanita. Mungkin juga permainan ini datang dari luar, tetapi sangat digemari oleh penduduk. Karena permainan ini tidak memakai biaya yang banyak dan lapangan yang tertentu. Walaupun masih banyak hiburan lain. akan tetapi permainan ini tidak dilupakan oleh anak-anak.

3.20.3.Peserta/ Pelaku

Jenis permainan ini khusus dilakukan oleh kelompok anak-anak yang umurnya berkisar 6 sampai 13 tahun, boleh dikatakan masih duduk di bangku sekolah dasar dan disekolah lanjutan pertama. Pada umumnya yang melakukan permainan ini ialah kaum wanita, jarang sekali dilakukan oleh anak laki laki. Jumlah pemainnya tidak terikat banyaknya, asal saja berjumlah genap. Karena permainan ini terdiri dari dua regu yang sama jumlahnya. Permainan ini jarang dilakukan apabila jumlah nya hanya dua orang saja.

Sebagai latar belakang sosial terhadap penggemar permainan sebagai berikut:

- Untuk melatih anak-anak bergaul dengan sesamanya dalam keadaan rukun dan damai, tidak saling bercekcokan. Disamping itu melatih jasmani yang sehat dan terampil. Karena permainan ini sifatnya

sama dengan olah raga, dengan cara melompat lompat.

- Mendidik anak-anak berbuat jujur, adil, dan berpikir kreatif dalam suatu pekerjaan.
- Permainan ini merupakan suatu kesibukan untuk mengisi waktu yang luang, karena bagi anak-anak yang suka mengisi kesibukan dengan permainan, secara tidak terencana dan tidak disadari akan terhindar dari jenis pekerjaan yang bernafaskan kejahatan yang melanggar hukum adat di dalam masyarakat.

3.20.4.Peralatan/ Perlengkapan Permainan

Peralatan yang paling utama ialah anak-anak harus menyediakan karet gelang yang cukup banyak. Karet gelang ini dijalin dirangkai rangkai menjadi satu sehingga panjangnya minimal tiga meter dan maksimal lima meter.

Karet inilah yang nantinya direntangkan untuk dilompat secara bergiliran. Biasanya hanya satu orang anak saja yang membawa karet, yang inilah sebagai sponsornya.

3.20.5.Iringan Permainan

Dalam permainan ini tidak ada iringan tertentu seperti nyanyian, iringan music dan lain lain. hanya saja terdengar suara anak yang sedang melompat sambil berhitung mulai dari satu sampai dengan sepuluh.

3.20.6.Persiapan Permainan

Setelah ada karet gelang yang dijalin tadi yang sudah berbentuk rantai, para peserta yang akan ikut serta dalam permainan dibagi atas dua regu yang sama banyaknya, missal regu A dan regu B. tiap tiap regu mempunyai satu orang wakil sebagai pimpinan mereka. Wakil inilah yang melakukan undian dengan cara sut. Barang siapa yang menang dalam sut berarti regu ini yang nantinya akan pertama kali untuk melompat.

Regu yang kalah mendapat giliran apabila telah habis anggota regu pertama.

3.20.7. Jalannya permainan

Apabila sudah ditentukan regu A yang menang dalam undian, maka dua orang diantara regu B harus memegang ujung karet. Karet direntangkan sedemikian rupa sambil diputar-putarkan. Salah satu dari anggota regu A mulai melakukan lompatan. Adapun gerak lompatan antara lain:

- a. Melompat setinggi lutut.
- b. Melompat setinggi pusat
- c. Melompat setinggi kepala
- d. Membadung
- e. Membecek.

Ad. a. melompat setinggi lutut, karet direntangkan setinggi lutut, maka regu yang mendapat penghargaan dahulu bermain melompati karet tersebut. Apabila karet menyentuh kakinya berarti ia tidak bisa melanjutkan lagi. Dilanjutkan oleh anggota yang kedua. Begitulah seterusnya hingga habis anggota regu A.

Sebaiknya apabila diantara anggota regu A berhasil melompati mulai dari setinggi lutut sampai membecek maka regu A menang dan bisa mengulangi mulai dari peserta yang pertama melakukan permainan tadi.

Ad. b. melompat setinggi pusat, berarti karet direntangkan setinggi pusat. Apabila yang melompat menyentuh kakinya (terbelit), maka ia tidak bisa melanjutkan permainan berikutnya.

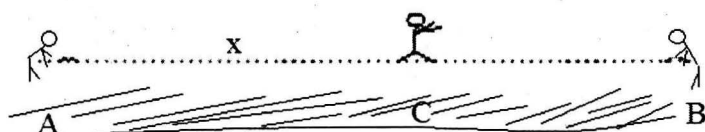
Ad.c melompat setinggi kepala, berate karet direntangkan setinggi kepala yang memegang ujung karet tersebut. caranya sama seperti dengan yang diatas.

Ad. d. membadung, seperti diuraikan diatas tadi, membadung adalah melompat setinggi lutut dengan melilitkan karet dikaki kiri atau kanan secara bergantian sambil menghitung satu sampai sepuluh.

Ad.e, membecek adalah melompati karet setinggi lutut juga, yang melompat berdiri diatas karet melompat sambil berputar kemuka dan kebelakang, berhitung satu sampai sepuluh. Apabila karet terkena kakinya, maka ia tidak bisa melanjutkan permainan.

Untuk lebih jelasnya kami buat denah dibawah ini.

Denah permainan



Keterangan:

Denah ini melompat diatas lutut.

- 1 Dan B memegang karet,
C = siap untuk melompat.
X = karet yang dijalin.

3.20.8.Peranannya masa kini

Pada mulanya permainan ini sangat digemari oleh masyarakat, tetapi pada zaman modern sekarang jenis permainan ini peminatnya sudah agak berkurang, dikarenakan banyak jenis permainan yang lebih membuat simpatik, sebab sesuai dengan kemajuan zaman dan ilmu teknologi terutama masuknya jenis permainan luar daerah secara tida disadari dan otomatis jenis permainan luar daerah secara tidak disadari dan otomatis jenis permainan ini penggemarnya sudah berkurang. Sebaliknya bagi daerah yang masih terisolir jenis permainan ini masih sangat digemari, disamping jenis permainan ini masih sangat digemari, disamping banyaknya waktu luang dan tidak ada kesibukan lain.

3.20.9.Tanggapan masyarakat

Walaupun permainan ini belum terlalu lama dan membudaya dimasyarakat, akan tetapi sangat disenangi dikarenakan mengandung unsur olah raga lompat tinggi, dengan cara tidak sadar mereka telah berlatih melompat.

3.21. Barong Landong

Barong landing adalah nama dari sejenis alat permainan yang berbentuk manusia besar dan tinggi seperti raksasa. Benda ini terbuat dari kerangka lukah penangkap ikan tanpa injap, yang diberi kepala dan tangan seperti manusia, dan didandani bagai sepasang pengantin tradisional Bengkulu.

Dalam kamus umum bahasa Indonesia karangan W.J.S Poerwadarminta (1976) halaman 93 dan 560, terdapat kata barongan landing. Barongan (JW) berarti jenis tiruan binatang buas (singa dsb) yang didalamnya ada orang yang menggerak-gerakan (untuk pertunjukan).

Landong berarti panjang.

Ditanah betawi (jakarta) terdapat sejenis permainan yang disebut ondel-ondel. Keadaan semula ini menunjukkan ada persamaan dan perbedaannya. Barong landing juga dimainkan atau digerak-gerakan oleh orang yang ada didalamnya.

3.21.1. Data Teknis

Barong landing terbuat dari bahan:

- a. Belahan bamboo atau bilah. Bilah tersebut disusun atau dianyamkan sehingga menjadi sebuah lukah atau bubu penangkap ikan yang tak ber-injap.
- b. Jenis kayu pelampung seperti kayu pulai, kayu basung, untuk pembuat kepalanya.
- c. Baju dan yurk atau sarung
- d. Perhiasan kepala pengantin tradisional Bengkulu, selenger, cucuk kandai kembang emas dan untaian kalung.

Dari bahan bahan tersebut diatas dirakit atau disusun sehingga berbentuk "boneka besar" atau manusia raksasa yang lucu. Tinggi barong landing 2 sampai 2,5 meter, lebar atau luas rangka 65 cm yakni seukuran manusia yang akan masuk kerangka tersebut, sebagai pemain. Barong landing dihiasi dan didandani dengan perhiasan dan pakaian yang warna warni. Manusia raksasa berpakaian pengantin tradisional yang lucu ini, berfungsi sebagai penghibur hati rakyat penonton pada perayaan perayaan baik bersifat nasional maupun daerah.

Barong landing sejenis perhiasan hiburan yang bersifat musiman.

3.21.2. Cara pembuatan

Cara pembuatannya tidak diikuti atau disertai dengan sejenis upacara, karena permainan ini hanya bersifat hiburan selingan pada suatu waktu. Barong landing dapat dibuat oleh siapa saja yang berminat atau berprofesi tukang. Karena permainan ini bersifat musiman dan incidental maka kita tak dapat melihatnya sewaktu waktu, seperti tersebut diatas.

Barong landing terbuat dari sejenis lukah (bubu) penangkap ikan tanpa injap yang diberi kepala dan tangan seperti manusia, dan didandani bagai sepasang pengantin tradisional Bengkulu.

Lukah atau bubu terbuat dari bahan bilah yang diraut sebesar telunjuk dengan ukuran dua setengan meter. Bilah bilah tersebut disusun berjarak sepuluh senti meter, lalu masing masing dihubungkan dengan bilah pipik yang melengkung melingkari bahan lukah, dan diikat dan dijalin dengan retan.

Kerangka lukah ini dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki pinggang dan leher. Kepala barong landing tidak lain sebuah kepala patung yang terbuat dari kayu pulai atau kayu basung, terpilihnya jenis kayu itu agar situkang dan pengrajin mudah memahatnya untuk menjadikan serupa dengan kepala manusia lelaki atau perempuan, dan juga mudah menghiasinya.

Pada rambut dan sanggul dipasangkan selengger, kembang emas, cucuk kendai dan perhiasan lainnya.

Kepala manusia tiruan yang selesai dibuat disambungkan atau dimasukkan pada lubang leher atau lukah yang tersedia. Kemudian kerangka lukah itu diberi bertangan dengan cara menghilangkan kayu bulat pada bagian atas atas badan.

Selanjutnya kerangka lukah tersebut diberi bersarung dan berbaju kurung dengan warna yang menarik, seperti warna merah kuning, hijau dan biru. Pada bagian perut dibuat lubang untuk tempat orang yang memainkan barong landing. Bagi barong landing yang lelaki didandani dengan perhiasan kepala pengantin lelaki; sedangkan bari barong landong yang perempuan didandani dengan perhiasan kepala pengantin perempuan. Bentuk dan bahan permainan ini tidak begitu banyak memerlukan biaya.

3.21.3. Fungsi

Dahulu sewaktu jenis hiburan dan permainan masih sedikit jumlahnya, maka barang landing sebagai sarana permainan hiburan sangat berfungsi dan mendapat tempat di tengah tengah masyarakat.

Dari mana asal usul dan kapan permainan barang landing ini mulai membudaya di kota Bengkulu, seorangpun belum dapat mengetahui secara pasti.

Permainan baron landong sudah membudaya ditengah tengah masyarakat sejak zaman penjajahan belanda. Kesenangan masyarakat akan permainan ini, karena bentuknya tinggi bagai raksasa, aneh dan lucu tetapi kadang kadang juga menakutkan.

Kecuali sebagai hiburan dapat juga dijadikan sebagai sarana pendidikan, karena gerak gerik barang landong menggambarkan sikap kasih sayang sesama manusia.

3.21.4. Cara memainkan

Barong landong biasanya dimainkan disuatu pasar malam, dilapangan terbuka atau dapat pula dimainkan dalam suatu kampung di halaman rumah pasirah atau pejabat setempat berkenaan dengan niat, kebiasaan ataupun keberhasilannya dalam bertugas. Lama permainan sekitar 90 menit.

Permainan ini dilakukan oleh para pelaku secara bergantian. Cara memainkannya tidak begitu sukar. Sipelaku yang akan memainkan barong landong memasukkan badan dirinya kerangka permainan tersebut.

Sambil menjujung barong landong, sipelaku yang berada didalam rangka tersebut, menari, berjoget , dan mengoyak-ojak serta menggerak-gerakan barong landong itu kian kemari menurut irama lagu dan tingkah gendang kelentang yang dibunyikan. Para penonton berdiri atau duduk diseputar gelanggang permainan, mereka memeperhatikan gerak gerik pasangan barong landong pengantin yang sedang marah ataupun sedang berkasih-kasihan itu.

Para pemain biasanya lelaki, berjumlah sekitar sepuluh orang, yang terdiri dari pemain barong landong (bergantian), penabuh gendang, dan kelentang serta pemain kerincingan.

3.21.5. Persebaran

Permainan baro landong ini tersebar dan terkenal di kota Bengkulu sejak masa lampau. Pada zaman jepang permainan barong landong, dan semua aktivitas cabang kesenian dihentikan. Dizaman kemerdekaan permainan hiburan ini muncul kembali, tetapi sejak tahun 1949 permainan barong landong tak pernah lagi dimainkan orang.

Masyarakat desa sangat senang akan permainan ini, sehingga pada musim musim tertentu adanya permainan itu mereka dating berbondong bonding ke kota untuk menyaksikan barang landong tersebut. tampaknya permainan ini tidak tersebar hingga kepelosok pedesaan.

Masyarakat seda masih berada pada tingkat penyenang tontonan atau penonton dan belum merupakan pencipta dan pelaku permainan hiburan tersebut.

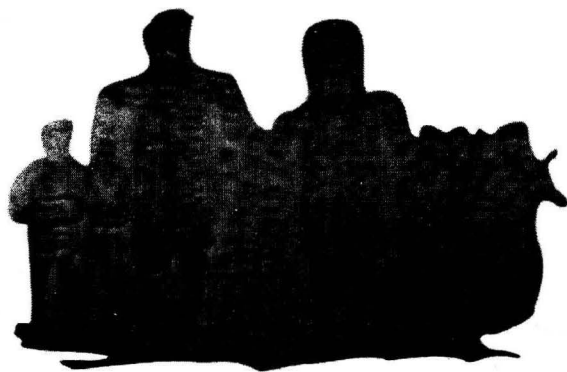
Bahan permainan barong landong



Lukah : yang dibuang injapnya

2,50 cm

Patung Kepala dari kayu



BARONG LANDONG BENGKULU

3.22. Palak Babi

Palak babi adalah nama sejenis permainan tradisional yang hidup dan berkembang diseluruh daerah Bengkulu. Perkataan palak babi mengingatkan kita kepada perkataan kepala, kepalak atau palak yakni anggota tubuh pada bagian leher ke atas. Babi tak lain sejenis binatang hutan yang merusak jenis tanaman perkebunan.

Binatang perusak seperti ini perlu dibasmi, ditembak dan dipukul kepalanya sampai tak berdaya. Palak babi jenis permainan hiburan yang bersifat olah raga, yang bahannya berasal dari dua potong kayu tongkat bulat dengan ukuran yang berbeda.

3.22.1. Data teknis

Alat permainan ini tak lain dari dua potong kayu bulat atau retan yang panjang nya masing masing 30 cm (anak) dan 45 cm (induk) dengan garis tengah sekitar 2 cm.

Bahan alat permainan palak babi, dapat ditemukan dimanapun. Pada pokoknya bahan yang diperlukan adalah kayu keras, bulat dan teraut licin sehingga tidak begitu membahayakan. Namun di beberapa tempat ada juga orang membuat alat permainan ini dari bilah yang diraut, potongan bamboo licin, kayu pohon kepi, retan semambu dan lain lain.

3.22.2. Cara pembuatan

Cara pembuatan alat permainan palak bai ini amat sederhana, murah dan mudah dikerjakan. Alat permainan ini tidak memerlukan ukiran atau motif tertentu; di cat, dipelitur hingga mengkilap, tapi cukuplah dengan dua potong kayu atau retan dengan ukuran tersebut diatas. Peralatan yang diperlukan untuk membuatnya adalah gergaji, parang dan pisau.

3.22.3. Fungsi

Fungsi alat permainan ini tak lain sebagai media pergaulan dan sarana hiburan bagi remaja putra maupun putri. Disamping itu juga melatih anak untuk terampil dan jujur dalam bermain, memukul dan menangkap. Permainan ini mengandung unsur olah raga dan membina pertumbuhan badan yang sehat.

3.22.4. Cara memainkan

Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang beregu atau berkelompok. Bila permainan dilakukan oleh dua orang, maka satu orang yang memukul dan seorang lagi menjaga dilapangan.. keadaan ini dilakukan secara bergantian. Kalau permainan dilakukan secara beregu atau berkelompok, maka penggantinya terjadi bila satu kelompok atau regu tersebut mengalami kekalahan.

Ada tiga tahap yang dialami selama permainan berlangsung. Pertama, permainan cuil atau cukit. Pihak pemukul mencuil anak palak babi yang terletak melintang pada lubang yang disediakan (panjang 20 cm, daam 5 cm) atau pada antara dua buah anak batu tungku atau batu bata kearah lapangan permainan. Lapangan permainan berbentuk sudut 90°. Apabila lapangan cuil itu dapat disambut atau ditangkap oleh lawan bermain maka lawan bermain dapat angka 50 bila ditangkap 2 belah tangan, angka 70 bila ditangkap dengan tangan kanan ; dan 100 bila dapat ditangkap dengan tangan kiri. Setelah itu pemukul harus menyerahkan tugas tersebut kepada temannya (jika beregu) atau lawannya (jika pemain hanya 2 orang). Tetapi bila kayu anak itu tak dapat disambut oleh pihak penjaga, maka ia harus melemparkan kembali kayu anak itu kearah lobang, dimana terpasang melintang lubang, kayu induk palak babi. Bila lemparan itu mengena kayu induk, maka peranan pemukul harus berganti, tetapi bila lemparan itu tak mengenai kayu induk, sipemukul dapat melanjutkan permainanya ketahap lebih lanjut yaitu tahap pelang.

Pada permainan pelang, sipemukul memukul kayu anak dengan kayu induk seperti main kasti kearah lapangan permainan. Jika kayu anak yang dipukul itu dapat disambut oleh pihak penjaga maka pihak lawan tersebut mendapat angka :100 bila di tangkap dengan 2 belah tangan, angka 150 bila ditangkap dengan tangan kanan dan 200 bila ditangkap dengan tangan kiri, dan selanjutnya peran pemukul harus diganti

Apabila kayu anak itu tak dapat disambut oleh penjaga, ia harus melemparkan kayu anak itu ke lubang permainan dan sipemukul harus berupaya memukul kembali kayu anak itu kearah lapangan, sehingga tak dapat disambut oleh lawan,. Tetapi bila sipemukul tak dapat membalas dengan memukul kembali kayu anak yang dilemparkan lawan, maka peran

pemukul harus berganti

Sedangkan bila pemukul berhasil memukul kayu anak tersebut, ia mendapat angka sebanyak hitungan ukuran kayu induk dengan jarak kayu anak yang terlempar ke lubang permainan. Kalau sipenjaga dapat melemparkan kayu anak itu hingga masuk ke dalam lubang secara sempurna, dan sipemukul tidak dapat mengeluarkannya dengan cara tokok palak babi atau memukul ujung kayu anak yang mencuit itu sampai 3 kali, maka habislah seluruh jumlah angka simpanan pihak pemukul. Keadaan seperti ini disebut mati, dan sipemukul harus diganti.

Permainan pada tahap ketiga adalah permainan palak babi. Pemukul memasukkan salah satu ujung kayu anak ke dalam lubang permainan atau kepinggir salah satu batu tungku. Pemukul memukul ujung kayu anak yang mencuit sehingga pukulan itu mengarah keatas. Selanjutnya sipemukul berusaha memuku kayu anak itu satu kali, dua kali hingga tiga kali sejauh mungkin.

Bila pukulan itu tak dapat disambut oleh lawan bermain, maka pihak pemukul mendapat angka : sebanyak hitungan jumlah kayu induk, bila satu kali pukul dan sebanyak hitungan jumlah kayu induk, bila satu kali pukul ; sebanyak hitungan jumlah kayu anak, bila dua kali pukul dan sebanyak jumlah hitungan lidi korek api, bila terjadi 3 kali pukul.

Bila pukulan pemukul tak mengara sama sekali, atau bila pukulan mengarah keluar lapangan permainan, maka peran pemukul harus berganti. Standar jumlah angka ditetapkan berdasarkan permufakatan bersama. Seorang atau sekelompok pemain, dikatakan memang apabila lebih banyak menarik angka pada waktu yang ditetapkan.

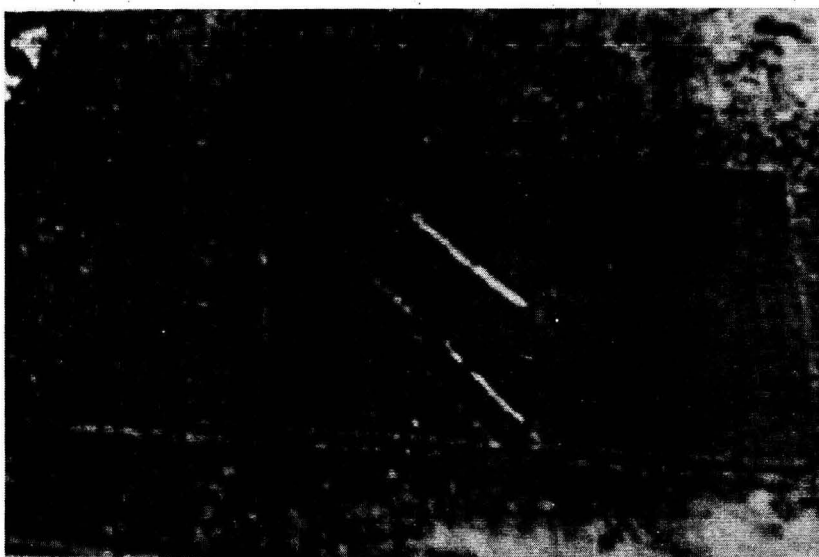
Permainan berkelompok biasanya menggunakan wasit atau penghitung. Pihak yang mengalami kekalahan dalam permainan, harus melaksanakan hukuman yang disebut "memoilek dendeng". Mencilok dendeng maksudnya kewajiban bagi pihak yang kalah untuk membawa potongan kayu anak yang dipukul oleh pihak yang menang kearah lubang permainan dengan cara menjepitkan kayu anak tersebut antara ibu jari dan jari telunjuk kaki dan sambil meloncat-loncat dengan sebelah kaki, membawakan kayu anak tersebut ke lubang permainan kembali. Tentu saja dalam berlari loncat itu penonton berserak-serak tanda gembira.

3.22.5. Persebaran

Dari mana asal-usul perkataan dan permainan palak babi itu belum dapat dikatakan secara pasti . Bagi masyarakat terutama golongan tua, mengatakan permainan palak babi sudah dikenal lama dinegeri ini. Peningkatan kebiasaan bermain permainan palak babi ini sangat terasa setelah bangsa Indonesia merdeka atau bebas dari penjajahan bangsa lain. Permainan palak babi, termasuk jenis permainan musiman dan selingan. Permainan ini biasanya dilakukan dilapangan terbuka seperti di halaman sekolah, di tanah lapang dan di samping atau di muka rumah. Bagi anak yang sudah mendapat permainan ini sebagai permainan baru di sekolahnya, melanjutkan dan menyebarkan kembali kelingkungan rumah dan lingkungan sosial di desa tempat tinggalnya. Dengan demikian permainan anak-anak dan golongan remaja ini tersebar kemana-mana. Didaerah lain permainan ini disebut mecuk ke (Sulawesi Selatan Masuntida (Bali) Beuthak (Jawa Tengah) dan Patok Lele (di Sumbar).

Sampai saat ini jrnis permainan palak babi masih disenangi oleh golongan anak-anak di daerah Bengkulu.

ALAT PERMAINAN PALAK BABI



PERMAINAN PALAK BABI





3.23. Layang-Layang

Sejak dahulu orang sudah mengenal permainan ini dengan nama : Layang- layang. Layang berarti terbang. Layang-layang adalah sejenis permainan yang terbuat dari bahan kertas, bilah dan benang yang dapat dinaikkan dengan tali dan melayang-layang ke udara.

3.23.1.Data Teknis

Bahan untuk membuat layang-layang terdiri dari :

1. Belahan bambu atau bilah yang teraut halus, selebar setengah atau satu centimeter. Bila tersebut diikat seperti salib dan selanjutnya pada setiap ujung bilah dihubungkan dengan tali benang sehingga menjadi suatu kerangka layang-layang.
2. Tali benang pengikat dan benang layang-layang.
3. Kertas layang-layang yakni kertas tipis yang bewarna.
4. Lem perekat, gunting dan pisau.

Layang - layang dapat berbentuk apa saja yang kita ingini seperti layang-layang merak yaitu sejenis layang-layang yang menyerupai burung merak, layang-layang ular, layang-layang peri, layang-layang orang dan seterusnya. Nilai sebuah layang-layang terletak pada bentuk,, ukuran, warna dan dapat dinaikkan ke udara dengan baik.

Dalam hal ini, peran pembuat layang-layang atau pengrajin layang-layang dan pemain amat menentukan sekali. Pemain yang pandai sangat menentukan kecerdasan dan kecepatan terbangnya layang-layang. Tidak jarang layang-layang yang dibuat disertai dengan berbagai warna dan motif yang mengandung ragam hias dan makna. Layang-layang sembaran, yang khusus digunakan untuk bertaruh, berperang tanding biasanya dibuat tanpa ekor.

3.23.2. Cara pembuatan

Cara pembuatan layang-layang tidak begitu sukar. Setiap orang dapat membuat layang-layang, seperti bentuk dan jenis apa yang diinginkan, layang-layang yang diinginkan dapat juga diperoleh dengan cara membeli. Proses pembuatannya sebagai berikut : Pertama kita harus menyiapkan bahan-bahan dan alat

pekerjaan yakni potongan bilah; kertas layang - layang yaitu kertas warna yang ringan atau kertas minyak ; benang halus yang kuat secukupnya ; lem ; pisau kecil dan mister. Kedua, sesuai dengan rencana jenis layang-layang apa yang akan dibuat, maka kita meraut dan menghaluskan bilah tersebut sepanjang ukuran yang diminta. Biasanya panjang bilah setengah sampai 1 meter, dan tipis bilah setengah sampai 1 cm. Tulang badan layang-layang dipotong sama atau sedikit lebih panjang dari tulang sayap.

Tulang badan harus lebih tebal dari tulang sayap. Pada ujung kedua tulang sayap diraut lebih halus, gunanya agar lebih muda lilengkungkan. Bilah yang sudah diraut, ditimbang dengan benang. Kemudian pada bagian tengah tulang sayap dikaitkan dengan $\frac{1}{4}$ bagian ujung tulang badan sehingga berbentuk tanda tambah atau tanda salib, setelah itu pada masing-masing ujung bilah diikat dan dikembangkan dengan tali halus sehingga terbentuk sebuah kerangka atau bingkai layang-layang. Bingkai layang-layang yang sudah jadi diteliti lebih dahulu lalu dilingkarkan pada selembar kertas layang-layang, ujung kertas yang berlebih harus digunting.

Terakhir kita membuat dan memasang tali teraju. Tali teraju adalah tali yang diikatkan pada tulang badan ataupun tali yang diikatkan antara tulang badan dan bagian tengah tulang sayap. Pembuatan tali teraju ini harus hati - hati sekali, sebab tali teraju amat menentukan mantap dan mudahnya terbang layang - layang. Ujung tali teraju, disambungkan dengan tali gelendong. Dengan demikian sebuah layang-layang biasa, sudah kita selesaikan dan seluruhnya dapat dicoba dilapangan terbuka.

3.23.3. Fungsi

Fungsi layang - layang, sebagai alat hiburan masyarakat, alat permainan bagi anak-anak maupun orang lelaki dwasa, serta mudah untuk mengumpulkan orang banyak. Bagi seorang pengrajin, pembuatan layang-layang ini merupakan pekerjaan dan penghasilan tambahan.

3.23.4. Cara memainkan

Layang - layang dimainkan dilapangan terbuka. Layang - layang kecil dapat dinaikkan oleh orang seorang dengan cara menaikannya sambil berlari. Layang- layang besar dinaikkan

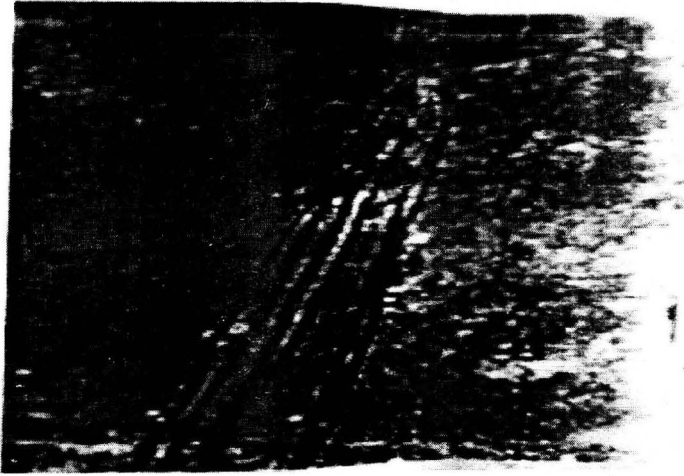
ke udara dengan pertolongan tukang anjung. Seseorang yang akan menaikkan layang - layang besar harus berdiri lebih jauh dari tempat berdiri orang yang akan menganjurkan layang - layang tersebut. Dengan cara menarik tali yang panjang itu, situkang anjung melepaskan layang-layang ditangannya hanya mengarahkan ke udara, maka terbanglah layang-layang tersebut. Layang-layang yang tak baik ditandai dengan terbang yang berputar-putar, kerut sebelah atau yang tak bisa terbang mantap. Layang-layang seperti ini biasanya tak lama di udara.

Lain halnya dengan menaikkan layang-layang sembaran. Layang-layang sambaran tidak berekor, terbangnya sangat lincah, ujung pucuk tajam dan tali benang yang dipergunakan di 'gelas' dengan oairam jangat, lem dan serbuk kaca. Dengan menggulaskan tali tersebut, maka tali itu akan tajam dan mudah memutuskan tali layang-layang milik kawan. Layang-layang yang putus, banyak dan jatuh kebumi dianggap layang-layang kalah. Layang-layang yang jatuh itu dapat diambil oleh siapa saja yang menemukan pertama kali.

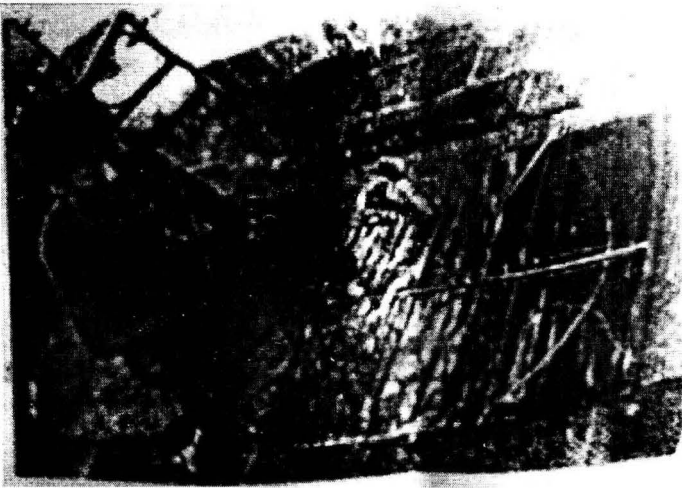
3.23.5. Persebaran

Sejak kapan orang pertama kali mulai memainkan layang-layang ini, belum dapat dijawab dengan pasti, menurut cerita orang tua-tua bahwa permainan layang-layang ini merupakan jenis permainan yang usianya. Sampai saat ini permainan layang-layang masih membudaya dikalangan masyarakat di daerah Bengkulu.

LAYANG - LAYANG



MEMBUAT LAYANG-LAYANG



3.24. Taji Ayam - Ayam Biji Durian

Taji ayam - ayam biji durian adalah semacam permainan anak - anak yang terbuat dari bahan biji durian masak, tali pengendali dan taji. Tali durian disini, tak lain dari sebuah kawat yang dilengkungkan atau logam yang ditajamkan. Ujung tali tersebut dicocokkan pada bagian tengah biji durian, gunanya tak lain sebagai senjata dalam bertanding. Tali pengendali dicocokkan pada bagian belakang biji durian, gunanya sebagai pengendali bila ayam biji durian itu mulai dilagakan. Permainan ini mengingatkan kita kepada permainan menyabung ayam. Perbuatan menyabung ayam adalah perbuatan yang terlarang dan merupakan kebiasaan yang tidak baik. Bagi anak-anak yang ingin bermain pekerjaan tersebut, membuat semacam permainan yang dinamakan ; permainan taji ayam, ayam biji durian.

3.24.1. Data Teknis

Bahan peralatannya sangat mudah sekali, yakni : biji durian masak, taji yakni benda tajam yan terbuat dari besi kaping atau kawat dan tali pengendali. Jadi permainan taji tak lain dari pada sejenis permainan anak-anak yang terdiri dari biji durian masak, taji besi atau kawat yang ditanamkan pada perut biji durian dan tali kendali pada lubang bagian belakang biji durian tersebut.

3.24.2. Cara Pembuatan

Dari beberapa biji durian yang telah diseleksi dan dicuci bersih-bersih. Kemudian ambil sebuah taji atau kawat yang tajam dan cocok dengan besarnya biji durian itu. Setelah itu cucukkan pangkal taji yang sengaja duncingkan kedalam perut biji durian. Tempat mencucuk taji tersebut harus benar-benar diperhitungkan sebab pemasangan taji amat besar peranannya dalam menangkis serangan lawan. Kemudian lubang pada bagian belakang biji durian itu dan masukkan seutas tali ke lubang tersebut sehingga ujung pangkal tali berada dikanan kiri biji durian.

3.24.3. Fungsi

Tujuan dan fungsi permainan ini adalah sebagai hiburan dan permainan selingan bagi anak-anak. Permainan taji adalah semacam permainan musiman, yakni yang dimainkan pada masa musim durian berbuah. Permainan ini mendidik anak agar bekerja selalu dengan hati-hati penuh pemusatanikiran atau konsentrasi, sabar, berani dan bertanggung jawab.

3.24.4. Cara Memainkan

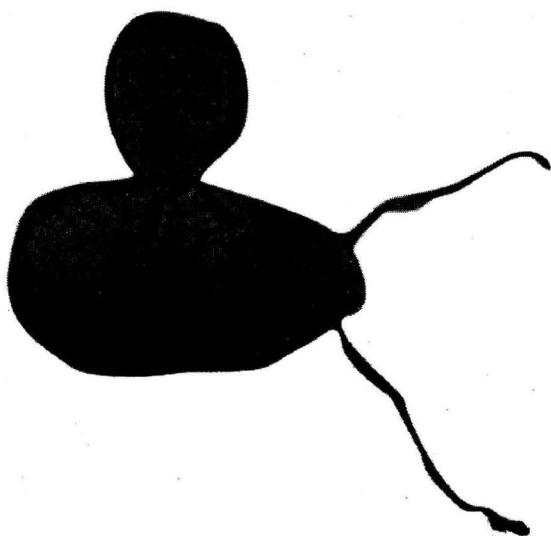
Posisi pemain taji saling berhadapan-hadapan dan masing-masing dalam keadaan berjongkok, sedangkan penonton yang menyaksikan boleh duduk berjongkok ataupun berdiri disekitarnya. Permainan dimulai dengan sut atau suten yakni menentukan kalah menang dengan menggunakan isyarat jari tangan kanan masing-masing secara serentak. Bila si A misalnya mengajukan jari telunjuk (lambang manusia) sedangkan si B mengajukan jari kelingking (semut) maka si B lah yang kalah. Bila si B tidak mengajukan jari kelingking tetapi mengajukan ibu jari (gajah) maka si B yang menang. Pihak yang kalah memasang biji duriannya lebih dahulu. Pemasangan sangat berhati-hati sekali. Kalau si A cukup trampil dan berpengalaman, tentu dapat menentukan biji durian lawan itu; tetapi bila si A yang memasang lebih dahulu tak trampil maka terjadilah sebaliknya yaitu biji durian si A lah yang terpotong atau boleh. Lama permainan ditentukan berdasarkan kesepakatan bersama. Seorang yang pandai, tentu takkan mudah kalah bermain. Tidak jarang terjadi kericuhan misalnya, sang lawan menggunakan biji durian yang sudah lama atau yang sudah disalai. Biji durian seperti ini, tentu sulit dipotong atau dibelahkan. Permainan yang tak jujur seperti ini bila ketahuan tentu dibatalkan. Keadaan permainan selalu berganti-ganti. Bila pertama kali yang memasang biji durian adalah si B, maka selang selanjutnya si A pulalah yang memasang biji duriannya ditanah. Sambil memutar-mutar biji durian yang sudah siap mamerkan itu, si B menyambar dan menerkam biji durian si A dalam keadaan terpasang baik. Yan gakan terjadi tentu dua hal, biji durian si A yang terpotong atau si B yang terpotong. Selain dari daerah Bengkulu Selatan permainan ini cukup mengasyikkan bagi anak-anak di daerah Bengkulu. Selain cara ini ada juga sistem saling mengkaitkan. Barang siapa yang lebih dahulu terputus talinya ataupun

terpotong bijinya, maka dia mengalami kekalahan, cara seperti ini jarang disukai anak-anak, karena banyak bahayanya.

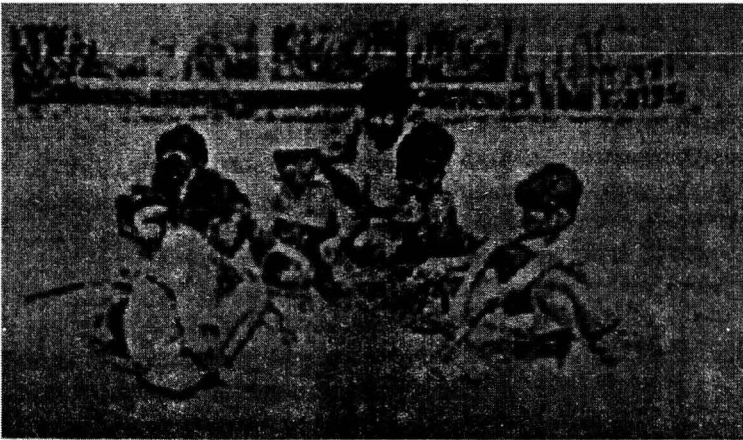
3.24.5. Persebaran

Karena sistim permainan dan cara membuat alat permainan ini mudah sekali, maka persebarannya pun mudah terjadi. Anak-anak yang sudah memahami permainan taji ayam-ayam biji durian segera menyebarkan ketempat lain, demikian seterusnya sehingga permainan ini tersebar merata kepelosok negeri.

TAJI AYAM BIJI DURIAN



Permainan Ayam-ayam/ Biji Durian



3.25. Congkak

Congkak adalah nama dari sejenis permainan anak-anak remaja putri dengan menggunakan papan congkak. Papan congkak, adalah sejenis kayu yang bentuknya seperti perahu, panjangnya kira-kira 1 meter berlubang-lubang, sebanyak 14 buah yang kecil dan 2 buah yang besar. Dalam konteks kalimat yang lain congkak dapat berarti sombong, pongah dan juga sebangsa leken yang dipakai untuk permainan di pulau Jawa, permainan dan papan congkak itu disebut daken. Ada pula sebagian masyarakat menyebutnya permainan congkak.

3.25.1 Data Teknis

Alat-alat dari permainan congkak tak lain dari sebuah papan congkak lengkap dengan buahnya. Pada papan congkak terdapat 14 buah lubang kecil yang diebut anak lubang, dan 2 buah lubang besar yang disebut : rumah. 14 anak lubang tersusun dalam bentuk 2 saf yang masing-masing saf 7 buah anak lubang, sedangkan lubang induk atau rumah terdapat pada kedua ujung papan congkak. Anak lubang berbentuk bundar cekung berukuran 7 x 7 cm sedangkan rumah berukuran 14 x 7 cm, sehingga kedua jenis lubang tersebut dapat dimasuki 4 buah jari tangan untuk mengeruk dan mengambil buah congkak yang ada didalamnya. Buah congkak adalah isi dari lubang-lubang congkak. Buah

congkak haruslah benda yang licin, bersih dan bulat. Biasanya buah congkak berasal dari bahan buah segorek atau buah kabiul buah segorek ini bundar, agak mengkilap, ringan, sebesar ujung telunjuk, selain itu buah congkak dapat pula berasal dari kucing-kucing laut yang sudah mati, kelereng dan batu. Papan congkak berasal dari bahan kayu yang kuat, ringan dan tak mudah pecah. Jenis kayu yang sering dibuat papan congkak adalah : kayu meranti, ketuko dan pohon sawe.

3.25.2 Cara Pembuatan

Cara pembuatannya meminta ketelitian, kesabaran dan pengalaman. Sebatang kayu bulat dibelah-belah setebal 15x 20 cm, lalu diketam dan dilubangi dengan menggunakan logam panas, ada juga cara melubangi papan congkak ini dengan menggunakan pahat dan gurdi. Cara demikian, kalau kurang hati-hati sering mengakibatkan papan congkak itu belah atau pecah, pada bagian bawah ujung papan congkak dibuat atau dibentuk seperti tumit sepatu. Papan congkak sekali pandang tampaknya seperti perahu. Apakah ada hubungannya dengan perahu kemalian dalam cerita cerita lama, seperti tergambarkan dalam lukisan 'Kain Kapal' pada tenunan daerah Kaur-Krui di Bengkulu Selatan, belum dapat dijawab secara pasti. Papan congkak yang sudah jadi, jarang sekali dicat dan tidak ada relief atau ragam hias yang bermaksud.

3.25.3 Fungsi

Congkak adalah alat permainan tradisional yang hidup dan berkembang diseluruh daerah Propinsi Bengkulu. Permainan congkak kecuali sebagai hiburan dan permainan bagi remaja puteri, ia juga berfungsi untuk mendidik manusia menjadi trampil, mahir berhitung dan orang yang jujur. Permainan congkak adalah permainan selingan dari kesibukan kerja dan merupakan salah satu permainan yang mengasyikkan serta bernilai sosial yang cukup tinggi.

3.25.4 Cara Memainkan

Tempat bermain biasanya di beranda rumah atau pada bagian rumah yan menyenangkan baginya. Jumlah pemain 2 orang, dengan posisi duduk bersela dan saling berhadapan. Penonton duduk disekitar pemain. Setelah dimufakat, kedua

orang itu memberi aba-aba sebagai pertanda permainan segera dimulai. Dengan serentak kedua pemain mengambil buah congkak dari lubangnya masing-masing dan mengisi satu persatu ke lubang lainnya dengan arah kekanan atau menurut putaran jarum jam lalu mengisi rumah masing-masing. Kalau buah dalam tangan masih ada, maka pengisian seterusnya dapat dilanjutkan ke anak lubang milik lawan bermain. Dengan demikian untuk sementara lubang yang berisi 7 buah buah congkak itu, kosong. Kekosongan buah ini biasanya tak berlangsung lama, sabab baik lawan bermain maupun kita sendiri dalam perjalanan pengisian, tentu akan mengisi lubang kosong itu. Bila buah dalam tangan sudah habis, maka kita mengambil seluruh buah pada tempat berakhir dimana kita kehabisan buah ditangan.

Begitulah seterusnya bergegas secepat mungkin mengisi lubang rumah masing-masing. Kalau buah ditangan kita habis pada saat memasuki rumah kita sendiri, maka kita boleh mengambil lagi buah dari salah satu lubang milik kita, untuk terus mengarah ke rumah, kalau secara kebetulan atau tidak, buah kita habis pada tempat yang kosong anak lubang kita sendiri, maka kita boleh ,mengambil dengan cumah-cumah seluruh buah yang ada pada anak lubang milik lawan bermain yang ada disamping anak lubang tersebut. Peristiwa seperti ini dinamai : menembak, sebaliknya, kalau kita kehabisan buah pada tempat kosong anak lubang milik lawan, maka kita tak dibolehkan meneruskan perjalanan pengisian. Peristiwa ini namanya : mati. Mati, berarti berhenti dan menunggu giliran. Begitulah terus menerus permainan berlangsung sampai pada masanya perhitungan :

- a. Siapa yang lebih banyak dan cepat mengisi rumahnya dengan buah congkak.
- b. Siapakah yang lebih berhasil memiliki buah dalam anak lubang sehingga lebih lama perjalanan menghabiskan buah tersebut hingga masuk semuanya ke rumah. Keberhasilan yang pertama itu disebut : menang buah dan keberhasilan yang kedua itu, disebut : menang tekek.

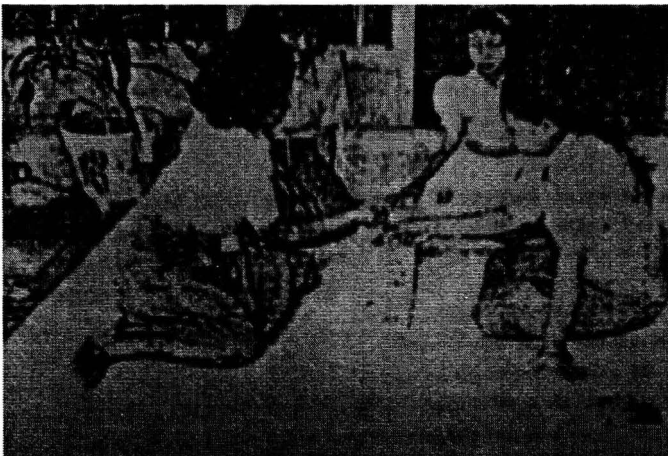
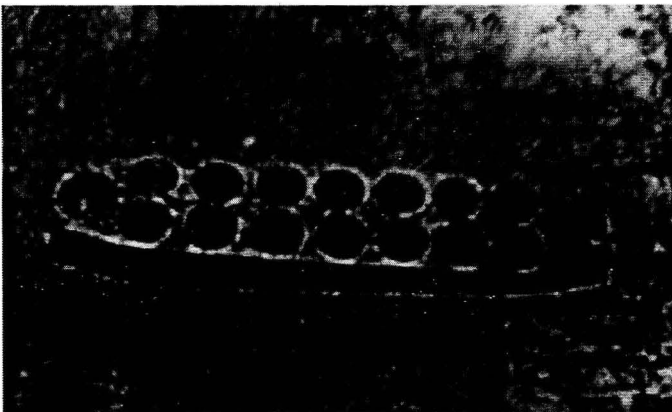
Kita ketahui bahwa setiap anak lubang pada awal permainan harus terisi dengan 7 buah congkak. Bila sehabis permainan ternyata salah satu pemain kehilangan buah, sehingga anak lubangnya menjadi kosong (tak cukup 7 buah), maka hal

demikian dinamakan : terpanggang atau terbakar. Kalau sudah mengalami peristiwa terpanggang atau terbakar, sulitlah orang itu akan menang, kecuali bagi orang yang benar-benar cerdas berhitung dan tepat perkiraannya.

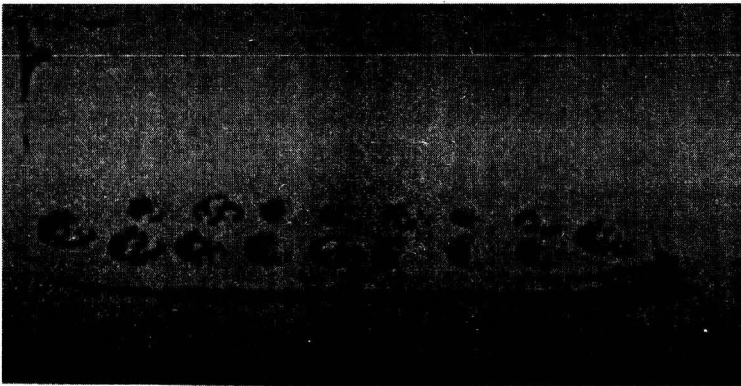
3.25.5 Persebaran

Cara persebaran permainan ini bersifat beranting. Bagi anak yang sudah paham akan permainan tersebut, maka ditempat lain ia mencoba mengajari teman-temannya yang belum mahir. Sementara itu teman-teman yang belum mengerti mendekati dan menyaksikan permainan dengan harapan ingin memiliki cara permainan cengkak itu. Demikianlah seterusnya, permainan cengkak ini tersebar kelain pihak.

CONGKAK



PERMAINAN CONGKAK



3.26. Kelereng

Kelereng nama dari buah permainan yang berbentuk bulat sebesar ujung telunjuk, terbuat dari bahan kasa atau batu. Kelereng digunakan sebagai gundu atau guli dan buah pasangan dalam permainan kelereng. Kelereng asli seperti ini merupakan barangan danggangan dan dapat diperoleh di pasar atau di warung-warung. Bila kereng seperti ini tidak ada dipasaran lagi, masyarakat pemain dapat mengantikannya dengan benda lain yang serupa dari buah tetumbuhan seperti buah lerak atau buah limbur dan buah segerek. Kelereng adalah salah satu alat permainan yang amat disenangi anak-anak hingga saat ini. Ke pada lereng bukan merupakan awalan, kelereng merupakan kata murni dari alat permainan. Kata lain dari kelereng adalah konokor.

3.26.1 Data Teknis

Kelereng berasal dari benda bahan kaca dan batu, berbentuk bundar sebesar ujung telunjuk, merupakan alat permainan yang diperdagangkan atau diperjual belikan di pasar atau di warung-warung. Kelereng bentuknya berwarna-warni, seperti warna hijau, belang, mata kucing, merah putih dan lain-lain.

3.26.2 Cara Pembuatan

Kelereng yang asli dari bahan kaca dan batu dicetak melalui pabrik. Dahulu kelereng ini didatangkan dari luar negeri misalnya

dari Eropah dan negeri Cina. Sekarang, kelereng seperti ini sudah dapat dibuat di Indonesia. Kelereng tiruan berasal dari buah-buahan yang tumbuh di hutan-hutan atau dipedalaman, misalnya 'buah lerak' dan buah segerek'.

3.26.3 Fungsi

Kelereng berfungsi sebagai alat permainan yang mengasyikkan bagi anak-anak dan remaja. Kecuali sebagai alat permainan dan hiburan ringan bagi anak-anak ataupun remaja, maka permainan kelereng dapat pula membantu anak dalam melatih berpikir dan berhitung atau untuk mencerdaskan otak. Memiliki jumlah kelereng yang banyak sebagai hasil kemenangan dalam suatu permainan merupakan suatu kebanggaan.

3.26.4 Cara Memainkan

Ada 3 macam bentuk permainan kelereng yaitu :

1. Permainan belacik.
2. Permainan pot.
3. Permainan selobang.

Permainan belacik dapat dimainkan oleh 2 orang hingga 10 orang. Permainan ini sebenarnya termasuk permainan judi kecil-kecilan. Bila permainan telah disepakati, salah seorang membuat gambar garis permainan dengan cara melukiskan segitiga yang bersudut puncak lancip, ditanah, fleer samping rumah kemudian melalui titik puncak ditarik garis tengah lurus pada alas, sebagai garis tempat menyusun buah kelereng yang akan dimainkan. Dengan menghadapi samping segitiga atau belacik tersebut, para pemain memasang dan menyusun buah pasangan sesuai yang disepakati dalam taruhan, misalnya 1, 2, atau 3. Bila buah pasangan sudah terpasang dengan teratur, yakni terpasang berderet menurut garis tanah dengan jarak setengah kelereng, maka pemain berbelok arah berlawanan, lalu melemparkan kelereng gundunya sesuai dengan keinginannya. Kelereng yang terlempar jauh harus memulai melempar kelereng pasangan pada belacik terlebih dahulu, selanjutnya diteruskan oleh pemain yang gundu kelereng lemparannya sedikit lebih dekat dari yang terjatuh dan seterusnya. Bila lemparan kelereng pertama, mengenai kelereng pasangan gundu yang terletak di kepala atau kelereng pada

titik sudut lancip, maka seluruh buah yang tersusun, merupakan hak milik hasil kemenangan bagi pemain yang beruntung itu, hingga disini permainan tahap kesatu selesai ; Permainan lanjutan diteruskan dengan diawali menyusun buah kembali, dan demikian seterusnya. Bila pemain pelempar gundu pertama hanya mengenai buah kedua dari bagian kepala tadi, disebut ter-insang atau pesek, maka kecuali sebuah kelereng yang terdapat di kepala atau dititik sudut lancip, selainnya diambil oleh pelempar yang berhasil. Bila pemain hanya mampu mengena pada sebagian buah yang tersusun pada belacak, maka pemain tersebut berhak menerima sebagian buah kelereng pasangan saja, sedangkan sisa kelereng yang masih tersusun akan dilempar oleh pemain berikutnya. Seandainya semua pemain tak berhasil mengena pada kelereng pasangan, maka pelemparan diulang kembali, dapat juga dilakukan dengan perjanjian bahwa pasangan ditambah dan pelemparan berulang kembali. Permainan akan berakhir apabila dengan kemauan bersama mereka akan berhenti dan dapat juga karena sebahagian batas jumlah kelereng telah dimenangi atau dimiliki oleh pemenang, sehingga pemain yang kalah tak mau bermain lagi. Permainan pot, berarti permainan kelereng pada gambar pot yakni gambar segitiga sama sisi. Pada tiap sudut segitiga pemain 2-6 orang menyusun buah kelereng taruhannya sesuai dengan perjanjian. Bila jumlah kelereng pasangan terlalu banyak untuk disusun pada titik sudut segitiga tersebut, maka kelereng pasangan lain boleh ditarok pada bagian dalam pot. Bila pemain telah sepakat, akan jumlah pasangan yang diinginkan, maka permainan boleh dimulai. Pertama para pemain dengan gundu kelereng masing-masing mengambil jarak hampir kurang lebih 10 meter dari pot, setelah itu mereka melemparkan gundunya masing-masing kearah pot. Bagi yang berhasil melempar gundu kelerengnya mendekati pot, maka dialah yang harus memeci kelereng yang pertama kali. Dalam permainan : ulang kembali, bila pemain yang melemparkan kelerengnya kearah pot mengenai buah pasangan, atau masuk kedalam pot (segitiga sama sisi) bila hal seperti ini terjadi 3 kali berturut-turut maka semua semua pemain harus mengulang kembali lemparannya. Hal demikian berlaku juga bila gundu lemparan mengenai gundu kelereng lawan yang sudah terlempar di tanah tempat bermain. Dilawan, terjadi bila setelah kita berhasil memeci satu atau lebih pasangan, lalu memeci buah kelereng lawan bermain yang

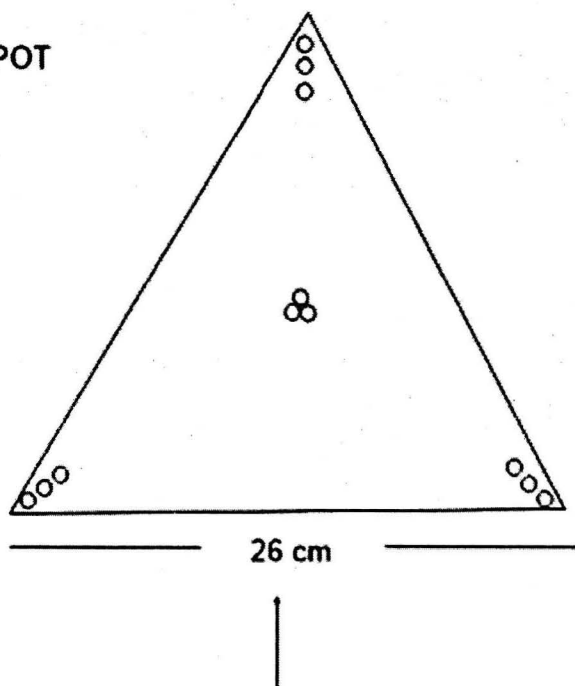
ada disekitar. Tetapi bila sementara kita memeci buah lawan, tiba-tiba kelereng yang dipakai masuk kedalam pot. Hal seperti ini disebut Sri. Lawan yang sudah mati dalam permainan pot tersebut, tidak boleh aktif bermain pada kelompok itu, kecuali setelah urutan giliran lawan bermain terjalani semuanya. Bila seseorang berhasil memeci sebagian buah dalam gilirannya pasangan dalam pot, dan setelah itu tak berhasil mengena buah, maka untuk sementara ia hanya memiliki sejumlah buah kelereng yang disenangnya. Selanjutnya kawan berikut akan meneruskan cara bermain kelereng, bila setelah ia berhasil memeci buah pasangan didalam pot, kemudian memeci gundu kelereng lawan yang tadi berhasil mengurangi sebagian pasangan, maka kali ini, ia harus menyita buah kemenangan yang pernah dimiliki, keadaan seperti ini disebut : ambil muntah. Permainan baru berakhir bila adanya kesepakatan bersama, hari hujan, hari menjelang malam dan lain-lain. Tapi permainan dapat juga berhenti karena yang kalah tak mampu meneruskan permainan kelereng lagi. Tapi permainan selebang cukup mudah, mula-mula pemain melempari kelerengnya kearah lubang. Masuk lubang maka ia harus mengulang lempar kembali. Pemain yang adu kelereng lemparannya paling dekat pada lobang, berkat mendahului memeci kelereng lawannya. Pertama yang mengena buah kelereng milik lawan diberi angka 5. Ini selanjutnya bernilai satu. Poin selanjutnya itu harus diulangi dengan usaha memeci buah kelereng kita hingga masuk lobang. Setiap masuk lobang dinilai satu. Bila angka nilai sudah mencapai 10 maka untuk pemeci tersebut tak boleh lagi masuk lobang. Ia harus memeci kelereng lawan. Jarak pemeci dengan kelereng gundu lawan harus lebih dari 1 jengkal. Bila peci yang terakhir ini mengena buah lawan maka tamatlah permainan, dan yang merasa kalah harus menerima hukuman beberapa tukikan atau berlari kaki sebelah dan seterusnya. Permainan selebang hanya bisa berlangsung ditanah, dimana lubang sebesar tumit kaki itu mudah dibuat.

3.26.5 Persebaran

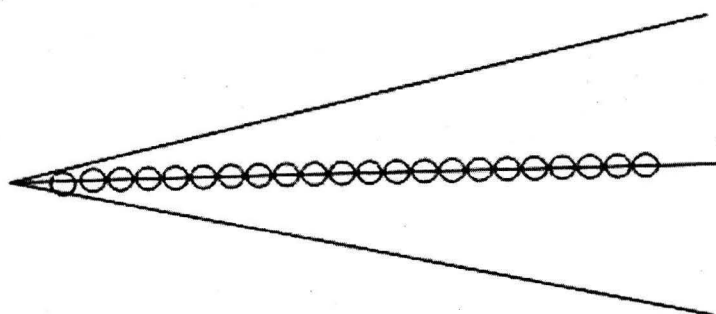
Penyebarannya permainan ini amat mudah bagi anak-anak yang sudah paham bermain kelereng, akan mengajukan pula kepada temannya yang lain. Lagi pula permainan kelereng sangat disenangi anak-anak, sehingga setiap permainan itu diadakan maka ramai pulalah anak-anak yang lain datang menontonnya.

PERMAINAN KELERENG

POT



BELACIK



3.27. Bedil-Bedil

Kata ulang bedil-bedil disini menunjukkan atau berarti menyerupai, meniru sesuatu, dan merupakan kata benda sebagai nama alat permainan. Kata ulang yang berarti meniru atau menyerupai alat permainan dapat kita perhatikan sebagai berikut :

- Bedil-bedil adalah sejenis permainan anak-anak lelaki yang bahannya terbuat dari bambu dan bilah, sedangkan pelurunya berasal dari buah remponai muda.
- Ikan-ikan, semacam permainan musiman, tepatnya permainan yang dimainkan pada bulan 'tabot' atau pada tanggal 1-10 bulan Muharram. Ikan-ikan ini terbuat dari bahan rangka bilah dan rotan yang diikat, lalu dilekatkan kertas warna sedemikian rupa sehingga menyerupai ikan besar.

Bentuk permainan lain yang menggunakan kata ulang dapat kita lihat pada permainan gajah-gajah, burung-burung, beruang-beruang. Yakni sejenis permainan yang dimainkan pada bulan Muharram sebagai tradisi penunjang keramaian upacara tabet. Upacara tabet adalah semacam upacara kesenian yang mengingatkan gugurnya Hasan Hasen cucu Nabi Muhammad di Karabelah (Parsi). Bedil-bedil mengingatkan kita kepada bedil atau senapan. Dengan senjata bedil-bedil anak-anak yang sedang melakukan permainan itu berlagak seperti serdadu dalam suasana berperang.

3.27.1 Data Teknis

Bedil-bedil adalah sejenis permainan yang terbuat dari bahan bambu dan bilah, yang dapat meletus karena diberi peluru buah rempanai atau kertas basah. Bedil-bedil terdiri dari :

1. Laras yakni sepotong bambu tak beruas dengan ukuran panjang 20 cm dan garis tengah lobang lebih kurang 1 cm.
2. Tangkai bedil pembidik yakni seraut bilah berukuran panjang 18 cm berhulu bambu dengan panjang keseluruhan 28 cm.

Tangkai yang berukuran 10 cm itu gunanya untuk pemegang dan untuk pendorong pembidik . bilah pembidik haruslah diraut bulat dan licin, maksudnya agar mudah masuk kelobang laras. Pada ujung pembidik terdapat rambu-rambu, gunanya untuk penahan dan pemompa udara yang terkurung. Udara yang termasuk terus ditekan kesatu arah yang kemudian mendesak peluru buah rempani (sejenis pohon perdu) keluar, dan menimbulkan bunyi letusan. Bedil-bedil yang terbuat dari bambu alam itu tak pernah di cat atau dilukis dengan gambar atau diberi warna tertentu.

3.27.2 Cara Pembuatan

Peralatan yang diperlukan untuk membuat bedil-bedil ialah : parang, pisau, bambu serik dan bilah. Bambu serik yang sudah tua dan ruas bukannya panjang-panjang adalah jenis bambu yang baik untuk bahan pembuat bedil-bedil, mula-mula bambu itu dipotong sepanjang 20-30 cm. Bambu yang akan dijadikan laras ini harus terlepas dari buku ruas, titik retak, lurus serta baik bentuknya. Kemudian dipersiapkan pula hulu tangkai pembidik yang terbuat dari bahan bambu beruas, berukuran 10 cm. Setelah itu buat pulalah pembidik dari bilah bulat yang berguna sebagai pendorong udara dalam laras. Satu hal tak boleh dilupakan, bahwa pada ujung pembidik haruslah dibuat semacam bulu-bulu dari bahan bilah itu sendiri, gunanya untuk penahan dan pendorong udara yang terkurung di dalam laras. Dengan ini selesailah pembuatan sebuah bedil-bedil.

3.27.3 Fungsi

Bedil - bedil adalah semacam alat permainan anak-anak yang mengasyikkan. Fungsi permainan bedil-bedil, sebagai selingan bagi anak-anak setelah habis membantu pekerjaan di rumah atau disawah. Latihan perang-perangan dengan senjata bedil-bedil akan membidik anak-anak menjadi patriot yang terampil.

3.27.4 Cara Memainkan

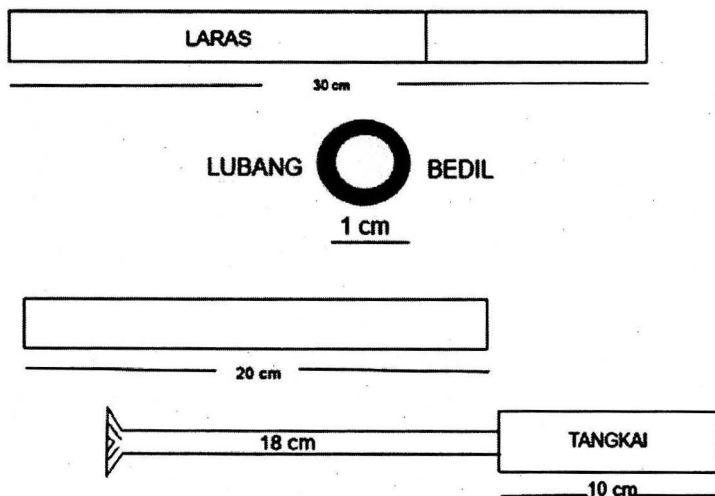
Bedil-bedil yang sudah selesai dibuat, diperiksa lagi apakah lobang larasnya sudah bersih atau tersumbat. Jika sudah baik, maka ambillah beberapa biji rempenai muda lalu masukkan sebiji kemulut lubang laras. Setelah itu cucukkanlah dengan

tangkai pembidik hingga masuk ke ujung bambu laras. Kemudian masukkan lagi sebuah peluru rempenai lain dan tolak kembali dengan tangkai pembidik. Peluru yang ke dua menekan peluru pertama, sementara itu udara yang terkurung ditekan kedalam. Pada suatu saat terjadilah letusan dan peluru pertama keluar dengan cepat menuju sasaran. Bagi bedil-bedil yang rambu tangkai pembidiknya tebal, dapat menghasilkan letusan 2 kali atau memuntahkan peluru dua kali berturut-turut. Bedil-bedil dapat dimainkan secara perorangan dan dapat pula dimainkan secara beregu. Permainan ini sangat disenangi anak-anak karena mengeluarkan bunyi dan mementalkan peluru, serta tidak begitu berbahaya.

3.27.5 Persebaran

Kapan permainan bedil-bedil ini mula pertama dimainkan, dan berasal dari negeri mana ; sampai sekarang belum terjawab secara pasti. Menurut informan yang diwawancarai bahwa permainan bedil-bedil ini sudah ada sejak dahulu, jadi merupakan permainan yang sudah tua usianya. Persebaran bedil-bedil ketempat lain, terlaksana secara langsung melalui anak-anak itu sendiri.

BEDIL-BEDIL BAMBU



3.28. Gasing

Gasing adalah semacam permainan anak-anak yang terbuat dari bahan kayu keras berbentuk tempayan kecil, yang dapat diputar (gasing) dengan tali.

3.28.1 Data Teknis

Unsur permainan gasing terdiri dari :

- a. Gasing : terbuat dari bahan kayu keras, seperti kayu rukam, sawe dan jambu biji, berukuran 10 x 8 cm.
- b. Tali : terbuat dari bahan kulit terap. Waktu pelaksanaan permainan ini tali dililitkan pada bibir gasing secara teratur.
- c. Pemain : Remaja dan pemuda.
- d. Tempat bermain : ditanah datar yang keras dan luas.

3.28.2 Cara Pembuatan

Alat yang dipergunakan untuk membuat gasing : gergaji, parang, pisau kecil, dan ampelas. Cara membuatnya, ambillah sepotong kayu keras yang kuat, lalu potongkan sepanjang 10 cm atau seberapa yang disukai. Bentuklah kayu itu seperti tempayan yang bersudut lancip dan ukuran 10 x 8 cm. Setelah itu bersihkan sampai licin dengan menggunakan ampelas. Kemudian ambil pula seutas tali yang panjangnya satu meter, lalu lilitkan pada bibir gasing secara teratur. Bila sudah siap, lemparkan gasing itu ke tanah seraya menarik tali yang melilit pada leher gasing tersebut. Gasing yang baik tentu akan berputar dengan baik dan lama. Gasing yang belum mantap putarannya, diperbaiki lagi hingga benar-benar dapat dipergunakan dalam pertandingan. Gasing dan tali merupakan satu nyawa, karena itu sebelum pelaksanaan permainan dimulai, tali gasing diperiksa dengan teliti.

3.28.3. Fungsi

Gasing adalah semacam alat permainan hiburan dan olahraga bagi anak-anak dan para remaja. Gasing dapat dimainkan sewaktu-waktu dalam arti tidak terikat oleh suatu peristiwa atau musim tertentu. Dahulu, suasana kesibukan dalam bermain gasing merupakan suasana yang berpaling menggembarakan, tetapi sekarang permainan gasing sudah

termasuk permainan yang langkah. Permainan gasing dapat mendidik anak agar hidup yang jujur (spertif) tekun dan terampil.

3.28.4 Cara Memainkan

Ditempat permainan yang sudah disepakati yakni dilapangan tanah yang keras anak-anak berkumpul, untuk melaksanakan permainan gasing. Disamping pemain, terhampar pula penonton yang terdiri dari anak-anak, remaja bahkan ada juga orang dewasa. Cara memainkan gasing tidak begitu sukar, sebuah gasing yang siap dimainkan, dililitkan tali pemutar pada bibir atau leher gasing secara teratur. Ujung tali yang tersisa diikatkan pada salah satu jari kelingking tangan yang menggenggam. Ibu jari tangan yang menggenggam menekan pada pentil puncak atau kepala gasing. Gasing digenggam erat-erat, dan dengan pemusatan pikiran gasing mulai di ayunkan ke lapangan atau kearah gasing milik lawan yang tengah terpasang. Gasing yang dilempar harus berputar dengan baik, pada suatu lingkaran (50 cm) tempat bermain. Ketentuan dalam permainan :

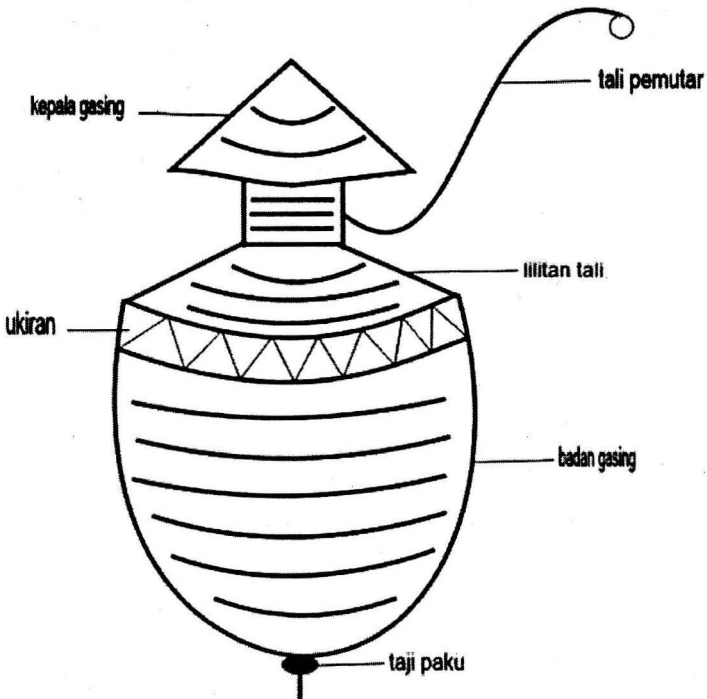
- Bila A yang lebih dahulu memasang gasingnya dilapangan permainan, maka B harus membidik gasing milik lawan.
- Bila gasing pembidik tak berputar, maka gasing B itu dinyatakan mati.
- Bila gasing pembidik berhasil membidik dengan putaran gasingnya yang baik, tetapi gasing yang di bidik (A) tidak terjungkir keluar lingkaran permainan atau tak kena maka gasing B tersebut juga dinyatakan mati.
- Apakah dalam waktu melempar gasing milik lawan mengakibatkan gasing pembidik patah atau pecah maka gasing pembidik (B) dinyatakan mati atau kalah, demikian pula bila terjadi sebaliknya.
- Kalau pembidik berhasil menjungkir keluar gasing milik lawan dengan baik, maka untuk gasing pembidik (B) mendapat nilai satu sedangkan untuk yang kena bidik (A) dinyatakan mati.
- Begitupun kalau gasing A yang terpasang pecah oleh pukulan gasing B, maka gasing A dinyatakan mati.

Demikianlah seterusnya permainan gasing dilaksanakan secara bergiliran. Permainan berakhir, bila gasing lawan pecah tak dapat berfungsi lagi atau baik waktu tidak mengizinkan lagi.

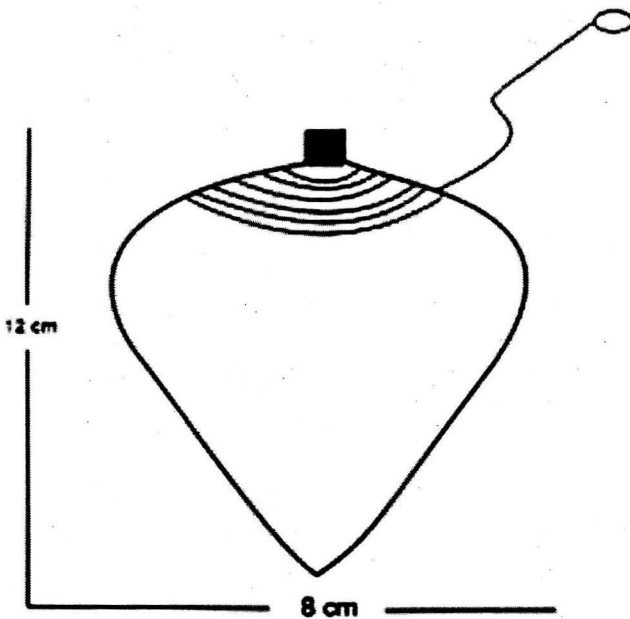
3.28.5 Persebaran

Kapan pertama kali permainan gasing mulai masuk ke daerah Bengkulu dan berasal dari mana, sampai saat ini seorang informapun belum ada yang mampu menjawabnya secara pasti. Dalam kenyataan sehari-hari persebaran permainan ini, langsung dilakukan oleh anak-anak yang melaksanakan permainan tersebut. Anak yang merasa jago dalam bermain gasing, biasanya mencari lawannya ditempat lain. Predikat jago bermain gasing merupakan idaman bagi setiap pemain, sehubungan dengan itu setiap anak selalu berusaha bukan saja bisa bermain tetapi harus trampil dan dapat mengalahkan lawan. Dengan cara demikian, permainan gasing tersebar ke daerah lain.

GASING



GASING KAYU



3.29. Meriam Bambu

Meriam bambu, nama sejenis meriam permainan yang terbuat dari bambu. Meriam yang terbuat dari bahan besar berukuran panjang 150 cm itu dapat diletuskan dengan cara mencocokkan nyala api lidi didalam lobang yang terdapat pada pangkal bambu yang berisi minyak tanah.

3.29.1 Bahan pokok :

Sepotong bambu besar berukuran lebih kurang 150 cm terdiri dari 2 atau 3 ruas. Buku-buku yang terdapat pada ruas harus dibersihkan kecuali buku pada ruas pangkal atau ruas pertama. Kurang lebih 1,5 cm buku pada ruas pangkal, dibuat lobang dengan garis tengah 2 cm. Bahan pelengkap : minyak tanah yang akan dituangkan kedalam pangkal bambu ; lampu pelita sebagai sumber api dan lidi suluh untuk mencocokkan api kedalam lobang peletus.

3.29.2. Cara Pembuatan

Ambillah sepotong bambu besar, biasanya bambu serik atau jenis bambu lain yang tak mudah pecah. Bambu yang sudah tua dan tak gampang pecah itu dibersihkan lalu dipotong dengan gergaji sepanjang 150 cm. Selanjutnya kita harus membebaskan buku-buku yang terdapat pada ruas sebersih mungkin, kecuali sebuah buku yang terdapat pada ruas pangkal lalu lobangilah bagian pangkal bambu itu seukuran garis tengah 2 cm. Isikanlah kedalam pangkal bambu melalui lobang yang dibuat, 1 liter minyak tanah. Panasilah minyak tanah itu dengan berulang kali mencocokkan api lidi yang menyala kepermukaan lobang. Sementara itu tiuplah yang ada dalam bambu melalui lobang kecil tersebut. Tidak berapa lama pemanasan terjadi, maka pada suatu saat ketika kita mencocok api lidi yang menyala itu kepermukaan lobang, terdengarlah 1 letusan yakni letusan meriam bambu yang diidam-idamkan.

3.29.3. Fungsi

Suatu tradisi bagi masyarakat Bengkulu bila memasuki bulan puasa hampir setiap rumah membunyikan meriam bambu. Kegiatan ini terjadi pada waktu sore, malam dan diisi hari sejak awal bulan puasa sampai menjelang hari lebaran. Kehadiran bunyi meriam yang sambung menyambung itu memberi semarak kepada bulan suci Ramadhan. Tentu saja setiap remaja lelaki ingin memiliki meriam bambu, semakin baik dan kencang bunyi meriam bambu itu semakin menambah kebanggaan bagi pemilik dan pemainnya. Bunyi meriam bambu pada menjelang dini hari memberita kaum muslimah bangkit dari tidurnya untuk menyiapkan makan sahur.

3.29.4. Cara Memainkan

Membunyi meriam bambu tidak begitu sulit, namun sangat memerlukan sikap berhati-hati sebab, api yang dicucukkan pada lobang peletus pada suatu waktu tinggal terpendam di dalam bambu atau membakar sisa buku pada ruas. Bila kurang hati-hati meniup lobang peletus, api yang terpendam dapat mendadak keluar dan membakar muka atau rambut di kepala. Cara memainkan yang baik adalah sebeum minyak dituang kedalam bambu tersebut, periksalah lobang meriam itu dan bersihkan lobang meriam itu dengan hati-hati. Di dalam meriam

tak kalah ada sisa buku ruas bambu yang menonjol. Setelah itu tuangkan minyak tanah kedalam pangkal bambu dan letakkan meriam itu ditempat aman serta tidak membahayakan, kemudian cocokkan api lidi yang menyala kepermukaan lobang peletus berulang kali berselang seling dengan kegiatan kita menghembus liang peletus itu. Bila bagian pangkal meriam sudah mulai terasa panas, niscaya beberapa saat setelah itu kita akan mendengar bunyi letusan meriam bambu tersebut. Untuk mengukur kekuatan meriam bambu, seseorang pemain memasang tempurung atau bakul pada moncong meriam itu, seberapa jauh tempurung dan bakul dimuntahkan oleh meriam, sejauh itu pula kekuatan meriam bambu. Kekuatan muntahan dan bunyi meriam yang diletuskan, merupakan dasar penentuan hebat tidaknya sebuah meriam bambu. Jangan sekali-kali mengantikan minyak tanah bila api masih ada didalam bambu, juga jangan sekali-kali menuangkan minyak bensin kedalam meriam bambu. Kebakaran yang disebabkan oleh meriam bambu dapat berakibat fatal.

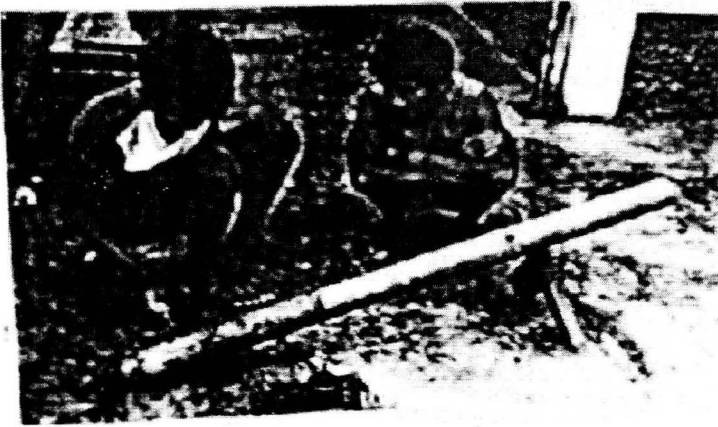
3.29.5 Persebaran

Meriam bambu merupakan permainan tradisional yang berusia tua. Kapan mulai pertama kali meriam bambu dibunyikan oleh penduduk di suatu desa tertentu, satupun tak ada yang tahu. Sehubungan dengan meningkatnya jalur komunikasi dan pemanfaatan fungsi meriam itu sendiri dalam suatu tradisi bulan suci Ramadhan maka penggunaan meriam bambu tersebar hingga ke pelosok desa.

MERIAM BAMBU



PERMAINAN MERIAM BAMBU



3.30. Lukah Gilo

Perkataan lukah gilo terdiri dari 2 kata yaitu : lukah dan gilo. Lukah adalah sejenis alat penangkap ikan, yang terbuat dari kerangka bilah dengan susunan injab didalamnya. Gilo berarti gila. Lukah gilo adalah sejenis permainan tradisional di kota Bengkulu, yang berupa sebuah kerangka lukah ikan tanpa iajab yang diberi berbaju dan bersarung seperti manusia dengan kepalanya terbuat dari buah labu. Lukah gilo dapat bergerak

dan menari sendiri setelah kepadanya disampaikan ucapan dan mantera.

3.30.1 Data Teknis

Lukah gilo sejenis permainan tradisional terbuat dari kerangka lukah diberi berbaju, bersarung, bertangan serta berkepala seperti manusia, topinya terbuat dari bekas alas belanga. Panjang lukah bermacam-macam, yang kecil 70 cm dan yang besar 1 meter. Pada leher lukah gilo digantungkan 'keris', yang tak lain adalah sebuah sendok tempurung. Ia dapat bergerak dan menari karena ucapan dan mantera yang disampaikan oleh 'dukun' kepadanya.

3.30.2. Cara Pembuatan

Lukah gilo dapat dibuat oleh siapa saja yang berkeinginan, tetapi tidak sembarang orang yang bisa menyampaikan ucapan dan mantera, sehingga benda itu dapat bergerak-gerak dan menari. Biasanya lukah gilo akan berhenti bergerak atau menari, bila kepadanya disampaikan kalam ilahi. Cara pembuatannya demikian : ambillah sepotong bambu, lalu belah dan raut bersih-bersih, selebar 1-2 cm dan sepanjang 80 cm. Ikat dan anyamlah bilah itu sehingga menjadi sebuah lukah dengan ukuran tersebut diatas. Masukkan sepotong kayu yang panjangnya kira-kira 65 cm pada bagian bahu lukah yang lebarnya 15 cm, sebagai tulang tangan. Pakaikan baju dan sarung lalu gantungkan sendok tempurung sebagai 'keris' pada leher lukah tersebut. Setelah itu ambil pula sejenis buah labu ular yang sudah tua, masukkan bagian kepala labu yang sudah dikosongkan kedalam leher lukah tersebut. Pada buah labu yang berperan sebagai kepala itu digambarkan mata, hidung, mulut dan telinganya, bahkan divedaki dengan tepung putih. Kemudian ambillah sebuah 'loker' yakni rotan teranyam yang fungsi aslinya sebagai alas belanga supaya lantai tidak hitam, lekar itu dipakaikan ke kepalanya sebagai 'topi'. Dengan ini seleseilah pembuatan 'jasad' lukah gila.

3.30.3. Fungsi

Lukah gilo adalah sejenis alat permainan dan hiburan tradisional yang disenangi rakyat zaman dahulu. Lukah gilo dimainkan di kampung-kampung, disamping rumah dan di pasar-pasar malam sebagai acara tontonan orang banyak. Keanehan benda mati yang bisa bergerak dan menari-nari itu amat mengasyik perhatian penonton. Sehingga alat permainan ini mampu mengumpulkan orang banyak di suatu tempat, dimana lukah gilo akan dimainkan. Akhir-akhir ini permainan lukah gilo kurang menjadi perhatian masyarakat, karena disamping banyaknya macam permainan baru yang lebih mengasyikkan dan menarik, permainan lukah gilo kurang disenangi terutama bagi masyarakat beragama islam yang taat, sebab permainan ini bersipat mistik dan syirik.

3.30.4 Cara Memainkan

Bila jasad lukah gilo sudah siap untuk dimainkan, maka pemain atau orang yang akan mengendalikan lukah itu, mengambil dan memangku lukah tersebut di karibaannya. Kedua tangan pemain memeluk bagian bawah badan lukah gilo sambil duduk bersela atau mencangkung (mencongkong). Tak berapa lama 'dukun' yang sudah berada disekitar tempat itu datang menghampiri jasad lukah tersebut sambil duduk, dari arah muka, pak 'dukun' membacakan mantra dan ucapan kepada benda yang akan dimainkan. Bila lukah gilo sudah terasa berat oleh pemegangnya, berarti lukah gilo itu sudah berisi 'reh' jiwa dan kekuatan. Roh atau jiwa inilah yang memiliki kekuatan sehingga benda itu mampu bergerak dan menari-nari. Selanjutnya lukah gilo mulai bergerak kemuka dan kebelakang dalam bentuk membungkuk dan berdiri atau setengah melompat-lompat gerak tarinya semakin jadi bila terdengar lagu dendang pengiringnya. Lagu dendang sebagai pengiring gerakan lukah gilo ini berbunyi demikian :

1. Gilo.....luka gilo. 3x
 Anak si Bandun sia luka
 Diam di ulu koto Bangko
 Duduk di rimbo meraut rotan
 Kenapo guno rotan
 Untuk penjalin luka gilo
2. Gilo.....luka gilo. 3x
 Geragai pinang di Geragai
 Kerambi tumbuh di matonyo
 Baik sekali karang kalangkai
 Jangan lupu ko katonyo
3. Gilo.....luka gilo. 3x
 Selamak menjinjing bantai
 Digulai campur ketele
 Sedang kumat lukah dipakai
 Belum dicubo ia menggilo
4. Gilo.....luka gilo. 3x
 Gilo babadak cirit ayam
 Gilo balimau paku bulan
 Gilo manari bayang-bayang
 Gilo berkeris senduk buruk
 Gilo bersongkok lokar rotan

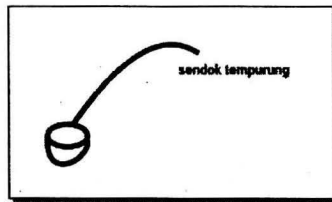
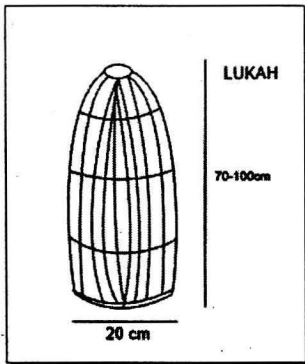
Orang yang bertugas memegang untuk mengendalikan lukah gilo, haruslah orang yang kuat fisiknya, dan tenang jiwanya. Kadang kala pemegang dan pengendali lukah gilo itu adalah si 'Badun' sendiri. Kurang kuatnya seseorang memegang atau mengendalikan lukah gilo yang asyik menari-nari dapat menyebabkan lukah gilo itu jatuh tersungkur. Bila lukah gilo jatuh tersungkur, kepalanya yang terbuat dari labu kosong itu akan pecah. Bila hal ini terjadi maka lukah gilo itu dikatakan 'mati' berarti tak dapat dimainkan lagi kecuali dibikin yang baru. Bila lukah gilo itu tidak jatuh tersungkur atau mengalami pecah kepala, maka ia terus melompat dan menari sampai dihentikan oleh pak dukun yang melakukannya. Untuk menjaga jangan kepalanya mudah pecah, pada bagian sasaran tempat ia bermain, ditarokkan bantal.

3.30.5. Persebaran

Jenis permainan ini sudah lama membudaya di kota Bengkulu, sehingga seorangpun tak ingat lagi dari mana asal mulanya permainan ini. Di Kabupaten lain permainan ini tak kenal orang. Penyebaran permainan lukah gilo tak begitu pesat, karena permainan ini mengandung unsur mistik yang memerlukan seorang dukun khusus yang mampu membaca ucapan dan mantera sehingga permainan ini dapat bergerak dan menari. Selain dari itu permainan ini tidak disenangi oleh anak-anak. Anak-anak takut melihat gerak gerik lukah gilo yang aneh itu. Sekarang permainan lukah gilo ini tak pernah lagi dibuat dan dimainkan orang.

Bahan permainan Lukh Gilo :

1. Lukah kecil sebagai badan
2. Labu kayu sebagai kepala
3. Sendok tempurung sebagai kalung
4. Lekar tempat belanga sebagai kapiah.



labu kayu



lekar bebenga



Lukah Gilo

3.31.Sepak Bulu Ayam

Sepak bulu ayam, nama sejenis permainan anak-anak yang mengandung unsur hiburan dan olahraga. Alat permainan ini terbuat dari bahan bekas ban dalam sepeda atau ban dalam motor, rotan, benang dan bulu ayam.

Bekas ban dalam sepeda digunting berbentuk lingkaran, pada bagian tengah lingkaran ditebukkan dua arah lobang sehingga retan belah yang panjang 3 cm itu dapat dimasukkan kedalam kedua lobang tersebut sebagai tempat pengikat sekumpulan bulu ayam jantan yang telah dipersiapkan.

1.31.1. Data Teknis

Bahan sepak bulu ayam terdiri dari :

- Bekas ban dalam sepeda/motor.
- Rotan belah, 3cm.
- Benang pengikat.
- Bulu punggung ayam jantan.

3.31.2. Cara Pembuatan

Ambillah sepotong atau selemba ban dalam sepeda atau motor yang sudah tak terpakai lagi. Dan itu kita gunting berbentuk lingkaran beberapa buah dengan garis tengah 4 cm. Tebukkanlah dua buah lobang yang berjarak 1 cm pada bagian tengah karet lingkaran. Masukkan kedua ujung rotan belah yang sudah teraut halus dengan panjang lebih kurang 3 cm kedalam kedua lobang tersebut, sehingga kedua ujung masing-masing rotan muncul dibagian sisi lain. Kemudian ambillah bulu ayam jantan yang sudah dipersiapkan, aturlah dengan teratur pangkal bulu ayam itu sehingga terapat antara kedua rotan tempat pengikat. Setelah terikat rapi maka sepak bulu ayam yang kita buat, dapat dimainkan.

3.31.3. Fungsi

Fungsi dari sepak bulu ayam adalah sebagai : alat permainan, alat hiburan dan alat olahraga.

Dengan bermain sepak bulu ayam berarti membantu anak-anak mencapai hidup yang sehat trampil dan harmonis. Permainan ini merupakan permainan rakyat, dalam arti bukan terbatas hanya untuk golongan tertentu saja. Permainan ini

berfungsi pula sebagai wadah pergaulan dan persahabatan antar anak-anak terutama di lingkungan tetangga.

Dahulu permainan ini sangat mengasyikkan sehingga pemain sepak bulu ayam tidak terbatas pada tingkat anak-anak saja, tetapi disenangi juga oleh golongan remaja.

Namun akhir-akhir ini, karena banyaknya jenis permainan baru yang lain, serta kesibukan-kesibukan dalam aktivitas luar sekolah, maka permainan sepak bulu ayam sudah mulai dilupakan.

3.31.4. Cara memainkan

Jumlah pemain 2 orang hingga 4 orang. Persiapan permainan mulai dengan menyediakan alat permainan, memilih dan menempati tempat permainan.

Tempat permainan berukuran sesuai dengan yang disepakati bersama, biasanya seluas 2 m². Permainan dapat dilaksanakan ditanahlapang, disampingatau belakang rumah, didalam suatu ruangan dan di tempat-tempat lain yang rata dan aman. Sebelum melaksanakan permainan, para pemain menentukan urutan siapa yang pertama, kedua dan seterusnya, dengan cara sut atau suten, yakni menunjukkan jari tangannya secara sepentanitas bersama-sama.

Dalam ketentuan suten adalah jari telunjuk (simbul orang) menang dengan jari kelingking (simbul semut) dan jari kelingking menang terhadap jari ibu (simbul binatang gajah) sedang jari ibu menang terhadap jari telunjuk.

Bila penentuan siapa yang pertama, kedua dan seterusnya sudah ditetapkan dengan cara tersebut diatas, maka permainan dapat dimulai. Pelaksanaan permainan ditetapkan oleh pemain sendiri. Para pemain bersepakat menentukan jumlah angka yang dicapai, syarat-syarat menang dan sistem permainan. Cara atau sistem permainan dengan mencepuk terus menerus bulu ayam tersebut, sampai batas maksimal yang ditentukan.

Mencepuk bulu ayam dapat berbentuk sistem gantung, artinya kaki yang mencepuk tak boleh berjejak ketanah selama permainan berlangsung ; selain itu dapat pula dilaksanakan sistem biasa, artinya kaki yang mencepuk boleh dijejakkan ketanah atau kelantai dasar. Siapa yang tak berhasil mencepuk bulu ayam secara sekaligus, maka pemain pencepuk bulu ayam harus berganti. Bagi yang berhasil mencapai angka maksimal

yang diinginkan dalam saat tertentu atau paling terdahulu dari teman lain, maka ia dianggap sebagai pemenang. Sebagai permainan saja, permainan ini kadang kala disertai pula dengan taruhan.

3.31.5. Persebaran

Siapa yang pertama kali menyebarkan permainan dan dari mana asal mula permainan ini, seorangpun tak dapat menceritakannya. Permainan ini tergolong permainan tradisional yang sudah tua, dan lama membudaya dikalangan masyarakat, anak-anak dan remaja.

Permainan ini sering pula dimainkan di sekolah-sekolah, atau di tempat-tempat ramai lain, sehingga dengan cara seperti ini, permainan sepak bulu ayam tersebut tersebar kedaerah lain .

ALAT PERMAINAN SEPAK BULU AYAM



3.32. Kukuk Monok

Kukuk monok adalah merupakan sejenis permainan rakyat sukubangsa rejang, yang mempergunakan suara pemaninnya menyerupai kokok dari seekor ayam jantan sebagai media perlombaan, dan satu buah beronang besar yang disebut getul atau getoa sebagai sangkar atau alat mengurung diri bagi seorang pemain.

Lahirnya permainan ini ditengah-tengan masyarakat sukubangsa rejang, sangat erat hubungannya dengan keadaan dan prikehidupan sekelompok keluarga petani untuk menjalin hubungannya dengan kelompok keluarga tani lainnya selama mereka berada didaerah peladangnya masing-masing.

Seperti dapat diketahui, bahwa daerah rejang-lebong adalah termasuk daerah yang beriklim tropis, dan sebagian besar mata pencaharian penduduknya adalah bertani. Mengingat jarak antara satu peladangan dengan peladangan yang lainnya sangat jauh, maka sebagai media komunikasi antara mereka, mereka pergunakan kokok ayam. Dengan bersahutan kokok ayam dari satu peladangan dengan peladangan lain, cukup dijadikan pertanda atau isyarat bahwa mereka telah berada dipeladangnya masing-masing, dan bila ada sesuatu keperluan dapat saling mengunjungi. Kebiasaan seperti ini, dapat terlihat pada setiap keluarga petani yang akan pergi ke ladang, laki-lakinya tetap mengepit seekor ayam jantan, bukan untuk diadu, melainkan untuk penjaga pondok. Selanjutnya menjelang panen akan tiba, keluarga petani mulai pula menganyam belahan bambu untuk beronang besar yang oleh sukubangsa rejang disebut getul atau getoa, guna mengangkut hasil panen yang akan mereka peroleh dari ladang ke rumah.

Dengan mempergunakan alat angkut berupa getul atau getoa ini pulalah oleh anak-anak mereka menciptakan satu bentuk permainan yang disebut Kukuk Monok.

3.32.1. Data Teknis

Getul yang dipergunakan sebagai alat permainan kuku monok ini dibuat dari bahan :

- a) Bambu serik yang cukup tua dan lurus warna kuning gading.
- b) Rotan manau sebesar empu kaki dan rotan sego sebesar kelingking.

- c) Alat untuk mengerjakannya dipergunakan parang dan pisau yang cukup tajam.
- d) Bentuk getul bulat mulai dari alas bawah berbentuk persegi empat, dinding atas bulat keseluruhannya dibuat dan dibangun dari anyaman belahan kulit bambu serik, dengan ukuran tinggi 60 cm dan garis tengah lingkaran 50 cm.

3.32.2. Cara Pembuatan

Setelah beberapa batang bambu serik ditebang, langsung dibersihkan dan dipotong sepanjang ukuran yang diperlukan. Potongan bambu dibelah-belah selebar 1 cm., kemudian dibuang kulit ari dan buku-bukunya, setelah itu belahan bambu dibelah kembali untuk memisahkan antara kulit ati dengan kulit luar, karena kulit ati masih bisa dipergunakan untuk anyaman bakul, sedangkan kulit luar akan dipergunakan untuk membuat getul. Setelah kedua jenis kulit bambu ini dipisahkan, kulit luar perlu diraut kembali agar jangan terlalu tebal dan tidak boleh pula terlalu tipis, dan yang tajam yang mungkin akan melukai tangan saat menganyamnya nanti perlu dibuang. Belahan kulit bambu yang sudah siap pakai, harus direndam selama satu malam agar lemas dan tidak mudah patah sewaktu dianyam.

Anyaman harus dari bawah, atau membuat dasar atau alas getul sebesar 50 cm², dan dimulai dari tengah-tengah bambu anyaman umpamanya panjang rautan bila anyaman 2 meter, titik tengah dari satu meter harus terletak ditengah dasar getul, sehingga pada saat anyaman telah sampai membuat dinding getul dapat sejalan dan sama panjang, yang akhirnya setelah bertemu dimulut getul, bulatannya dapat sama tinggi dan sisa bambu anyaman bagian atas seluruhnya disisipkan kedalam pengunci anyaman agar tidak mudah terlepas.

Kira-kira 5 cm sekeliling bibir getul kebawah, disematkan 2 lembar rotan sego, sedangkan dibibirkan mulut getul dipasang lingkaran rotan sebesar ibu jari dan diikat dengan anyaman rotan tipis rapat-rapat, yang tujuannya ridak lain agar betul tersebut lebih kuat dan tidak mudah rusak.

3.32.3. Fungsi

Fungsi utama dari getul atau getoa adalah merupakan alat angkut tradisional untuk membawa hasil padi, palawija dan sayuran-sayuran dari ladang ke dusun. Dipandang dari fungsi sosial, sudah menjadi satu kebanggaan bagi seorang gadis keluarga petani, bila dapat memperlihatkan hasil kerajinannya antara lain berupa anyaman bakul, beronang samapai ketinggian getul untuk kepentingan kedua orang tuanya.

Demikian pula sebaliknya, seorang orang tua keluarga petani, akan lebih terpuji dimuka masyarakat petani bila anak-anak mereka pandai menganyam, dan memenuhi kebutuhan rumah tangganya berupa anyaman tikar, bermacam bentuk bakul, beronang dan getul hasil anyaman anak anak mereka sendiri, tidak jarang terjadi dirumah satu keluarga petani menyimpan berpuluh-puluh buah bakul, beronang dan getul dengan berbagai macam bentuk ukiran.

Disamping kedua fungsi tersebut diatas, getul berfungsi pula sebagai alat permainan kukuk monok, sungguhpun akhir-akhir ini karena getul sudah sulit didapat diganti oleh mereka kain - kain sarung, namun permainan ini masih tetap membudaya dikalangan mereka.

3.32.4. Cara Memainkan

Permainan ini khusus dilakukan oleh anak laki-laki dan jumlahnya tidak terbatas, sesuai dengan jumlah getul yang ada , dengan kata lain seorang pemain harus mempunyai satu getul, terkecuali satu orang diantara mereka sebagai penebak tidak memakai getul, hanya mempersiapkan selemba kain atau selendang berwarna hitam untuk penutup mata. Aturan permainan dari kukuk monok ini adalah sebagai berikut :

- a) Setiap anak yang akan ikut bermain kukuk monok harus membawa getul, disamping itu salah seorang diantaranya cukup membawa selemba kain atau selendang berwarna hitam.
- b) Tempat bermain tidak memerlukan lapangan yang luas, didalam rumah pun permainan ini dapat dilaksanakan, yang penting tempatnya bersih dan kering, bila perlu tempatnya harus disapu terlebih dahulu.

- c) Sebelum permainan dilaksanakan seluruh peserta harus melaksanakan sut, bila pesertanya banyak dilaksanakan sum dengan ketentuan bagi yang menelentangkan tangannya seperti orang meminta, dianggap menang dan bagi tangan yang telungkup atau telapak tangannya dihadapkan kebawah dianggap kalah. Bagi yang kalah harus mengulangi kembali sum dan seterusnya. Andaikata yang belum memenangkan ansum hanya tinggal 2 orang lagi, maka untuk menentukan pemenang dapat dilaksanakan dengan cara sut.
- d) Peserta yang kalah, ditunjuk sebagai penebak, dengan menutup matanya dengan kain hitam.
- e) Sebelum mata penebak ditutup, ia diberikan kesempatan untuk memperhatikan dengan jelas, setiap pemain yang berdiri dibelakang getulnya masing-masing.
- f) Sewaktu mata penebak ditutup, kala itu pula seluruh pemain bertukar tempat, agar tidak mudah diterka oleh sipenebak siapa-siapa yang berada didalam getul dihadapannya.
- g) Setelah selesai bertukar tempat, seluruh pemain harus segera mengurung dirinya didalam getul dalam posisi duduk, dan kedua ujung jari kakinya dialaskan pada mulut getul, agar udara dapat masuk dan suara kokoknya akan jelas terdengar.
- h) Manakala salah seorang dari pemain yang berada didalam getul meneriakkan kata sudah, maka sipenebak dapat membuka ikatan kain sebagai penutup kedua matanya, dan langsung mengelilingi berpuluh-puluh beronang besar yang seluruhnya dalam keadaan telungkup, untuk mencari salah seorang dari berpuluh teman yang akan diterkanya yang berada didalam getul diantara puluhan getul yang ada disekelilingnya.
- i) Pada getul yang menjadi pilihannya, ia meminta agar ayam yang ada didalam dapat segera berkokok. Perlu diketahui bahwa kokok ayam yang dipedengarkan oleh temannya yang berkurung didalam getul, tidak diharuskan

menurut suaranya yang sebenarnya, melainkan ia dibolehkan merubah suaranya, agar jangan mudah ditebak.

- j) Apabila ia sudah menebak dan untuk mengetahui sampai dimana kebenaran tebakannya, ia berhak membuka kurungan getul kawannya. Bila tebakannya ternyata benar, maka ia dinyatakan menang sedangkan temannya dinyatakan kalah, kawan yang kalah harus menggantikan kedudukannya sebagai penebak dan permainan dimulai kembali seperti semula. Dan sebaliknya kalau tebakan tadi salah, yang ditebak tetap berada dipihak yang menang tinggal menunggu akhir permainan, sedangkan sepenebak berada dipihak yang kalah, dan harus melanjutkan permainannya dengan menebak getul-getul berikutnya. Kalau tebakan yang kedua masih salah, ia melanjutkan menebak getul ketiga, bila tebakannya juga ternyata salah maka ia dikenakan hukuman, dan permainan mulai kembali seperti semula.
- k) Untuk jelasnya dalam menentukan kalah menang pemain dapat digambarkan sbb :
- Apabila dalam tebakan pertama benar, maka sipenebak dinyatakan menang dan yang ditebak berada dipihak yang kalah, maka ia harus menggantikan peranan penebak dan permainan diulang kembali seperti semula.
 - Sebaliknya apabila pada tebakan pertama, sipenebak menebak salah, maka ia harus menebak getul berikutnya. Apabila sipenebak membuat kesalahn 3 kali berturut-turut, sipenebak dikenakan hukuman, tetapi bila kesalahan yang terjadi tidak berturut-turut umpamanya : salah-benar-salah atau benar atau salah salah-benar-salah dan seterusnya, permainan diteruskan sampai selesai atau sampai pada tebakan getul yang terakhir. Disini akan terlihat berapa banyak tebakannya yang benar dan tebakan yang salah. Untuk tebakannya yang benar, ini

adalah merupakan keuntungan dari pihak penebak yang akan membantu meringankan beban hukuman yang akan dijatuhkan padanya, sedangkan hasil tebak yang salah yang ditebak tetap berada dipihak yang menang yang akan menjatuhkan hukuman pada pihak yang kalah. Bila hukuman yang dijatuhkan harus mendukung atau menggendong seluruh peserta yang menang, maka sipenebak berikut seluruh peserta hasil tebakannya, bersama-sama menggendong peserta yang menang.

- Setelah selesai hukuman dijalankan, maka permainan dimulai kembali.

Dalam aturan permainan kukuk monok ini, terlihat adanya unsur-unsur pendidikan, melatih anak-anak agar cerdas, cermat, jujur dan setiap kebaikan langsung mendapat ganjaran, sedangkan setelah 3 kali kejahatan dilakukan baru diberi hukuman. Permainan ini sepanjang perkembangannya, telah dapat diganti dari mempergunakan getul untuk tempat menyembunyikan diri dengan kain sarung.

3.32.5. Persebaran

Permainan ini disamping terdapat didaerah tingkat II rejang-lebong terdapat pula didaerah tingkat II Bengkulu Selatan yang dikenal dengan nama Ayam-ayam dengan perkembangan permainannya diatur sebagai berikut:

- a) Permainan ayam - ayaman ini hanya dilaksanakan oleh anak laki-laki dan jumlah pemain harus genap karena akan dibagi 2 kelompok yaitu kelompok A lawan kelompok B. Setiap kelompok diketahui oleh seorang ketua kelompok.
- b) Arena permainan sudah memerlukan lapangan yang luas $\pm 20 \times 25$ meter, luas lapangan dibagi dua, ditengah-tengah lapangan, digaris tanda batas wilayah antara kelompok A dan kelompok B, digaris belakang masing-masing kelompok, tempat anggota kelompok berkumpul, sedangkan disisi kiri masing-masing kelompok disiapkan untuk tempat menahan

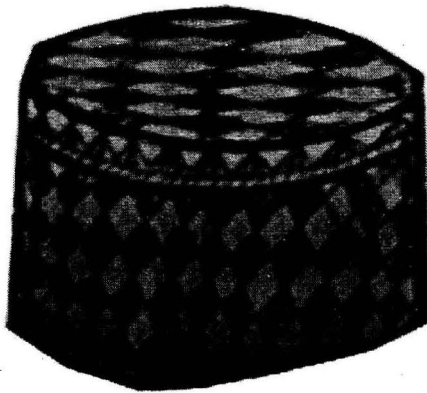
tahanan dari setiap anggota kelompok lawan yang dapat ditangkap.

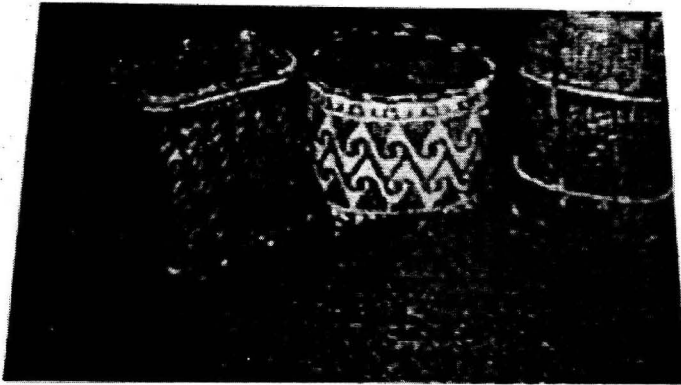
Setiap ketua kelompok telah bersiap dengan selembar kain sarung yang dibentangkan didepan badannya untuk mengiring ayam aduannya ketengah gelanggang.

Bila ayam A yang berkokok maka ketua kelompok B yang harus menebak dan demikian pula sebaliknya. Kelompok yang menang dapat menawan setiap anggota anggota kelompok yang kalah, bila terjadi sesuatu kelompok kehabisan anggota kelompoknya mereka dapat melakukan tukar menukar tawanan, demikian seterusnya sampai salah satu kelompok sudah kehabisan baik anggota maupun tahananannya.

Kejadian yang seperti ini dinyatakan kalah dan dikenakan hukuman.

Melihat bentuk kedua permainan diatas adalah sama, lebih-lebih media yang dilombakan kokok ayam yang diselubung dengan kain, namun demikian setelah penulis menanyakan kepada informan yang mana diantara kedua permainan tersebut lebih dulu dikenal masyarakat, para informan tidak dapat menjawab dengan pasti, karena pertumbuhan kesenian tersebut terdapat di daerah tingkat II yang berlainan suku.





3.33. MAIN TALI

Permainan ini dinamakan “main tali” karena dalam permainan tersebut mempergunakan seutas tali yang panjangnya kira-kira 5 meter sebagai alatnya. Asal usul tali yang digunakan adalah berasal dari kulit kayu terap didaerah Serawai Kabupaten Bengkulu Selatan disebut tali temeghan.

3.33.1. Data teknis

Bahan yang diperlukan untuk membuat tali temeghan :

- a. Kulit kayu terap sebagai bahan baku tali.
- b. Pisau sebagai alat yang digunakan untuk mengupas kulit kayu.
- c. Kayu yang digunakan untuk memukul kulit kayu yang akan menghasilkan serat tali.
- d. Bamu pemilin yang akan digunakan untuk memilin tali.

3.33.2. Cara Pembuatannya

Didaerah Propinsi Bengkulu, banyak terdapat pohon terap yang tumbuh di hutan-hutan. Dari kulit kayunya dapat dibuat tali. Sebelum dipilin menjadi tali, kulit kayu yang telah dikupas dari batangnya dipukul pukul dengan kayu, dengan maksud supaya kadar air yang terkandung dalam kulit kayu dapat dikeluarkan. Serat kulit kayu dipilin dengan alat pemilin yang terbuat dari bambu dan dijali, sehingga menghasilkan tali seperti yang dikehendaki. Dewasa ini pengrajin membuat tali yang

bahannya dari kulit kayu terap tersebut sudah semakin langka. Hal ini mungkin disebabkan karena banyaknya tali yang dijual orang dari bahan serat, nilon atau plastik yang makin disukai masyarakat. Selain lebih tahan lama, harganya juga lebih murah dari tali yang dibuat dari kulit kayu terap tersebut.

3.33.3. Fungsi

Fungsi tali dalam “main tali adalah sebagai alat yang dipergunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam kecekatan melompat karena menghindari jangan sampai tali tersangkut dikaki dalam permainan tali.

3.33.4. Cara memainkannya

Permainan tali biasanya dibawakan oleh anak-anak wanita yang berusia 8 tahun sampai dengan 13 tahun. Pemainnya sebanyak 3 sampai 7 orang. Permainan ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu senggang di siang hari. Permainan ini tidak mempergunakan pakaian adat.

Semua anak-anak yang sebaya boleh melakukannya, tanpa memandang asal usul dan keturunan si pemain. Sebelum penyusun menguraikan jalannya permainan ini, ada baiknya diterangkan tentang aturan permainan seperti :

1. Untuk menentukan peserta mana yang harus main terlebih dahulu, dan berikutnya diadakan undian, dengan shut.
2. Pemain yang harus memutar tali (sebanyak 2 orang) adalah pemain yang kalah dalam undian yakni nomor terakhir dan sebelumnya.
3. Putaran tali berikutnya adalah siapa diantara pemain yang tersangkut kakinya dalam lompatan.
4. Sebelum pemain dimulai, harus ditetapkan terlebih dahulu berapa jumlah lompatan pemain yang harus dikerjakan oleh pemain umpamanya 10 kali. Ini berarti kalau sudah melaksanakan lompatan 10 kali, ia beristirahat sebentar dengan memberi kesempatan kepada giliran pemain lainnya. Kemudian ditentukan pula berapa berapa jumlah yang harus dicari oleh seorang pemain. Umpamanya 100 kali. Ini berarti kalau sudah mencapai angka 100 hitungannya = selesai (tamat) atau gim.

Pemain dianggap selesai seandainya para pemain berhasil mengumpulkan 100 kali bilangan lompatan.

Dalam naskah laporan ini, penyusun umpamakan jumlah pesertanya adalah 5 orang. Sesudah diadakan undian diantara pesertanya misalnya : A,B,C,D dan E barulah permainan dimulai. Diumpamakan yang menang dalam undian berturut-turut adalah pemain-pemain E,D,C,B dan A.

Maka yang bertindak tahap pertama yang memutar tali adalah pemain B dan A secara berhadap-hadapan memegang ujung tali yang panjangnya 5 meter seraya memutarnya sesuai dengan putaran jarum jam, E langsung melompat sambil menghitung jumlah lompatan diantara putaran tali dalam keadaan melompat-lompat sampai 10 kali lompatan, kemudian keluar meninggalkan gelanggang.

Jika seandainya sebelum mencapai 10 kali lompatan tersangkut kakinya pada tali, ini dianggap mati dan hukumannya untuk giliran berikutnya dimulai lagi dari bilangan satu. Tetapi kalau dapat menyelesaikan dengan baik 10 kali lompatan setelah beristirahat sebentar membiarkan pemain D dan C berturut-turut masuk ke gelanggang, juga untuk tahap pertama menyelesaikan 10 kali lompatan. Setelah sejenak istirahat, E masuk lagi ke gelanggang untuk 10 kali lompatan berikutnya dengan meneruskan hitungan dari 11 sampai 20. Kalau misalnya pada bilangan 16, E tersangkut kakinya pada tali, ini dianggap mati dan hukumannya untuk giliran berikutnya dimulai lagi menghitung dari 11 sampai 20. Selain itu E berkewajiban pula untuk menggantikan pemegang tali B untuk memutar tali bersama A. Sementara itu B boleh pula masuk ke gelanggang bersama sama pemain D dan C. Jika D tersangkut kakinya pada tali, maka ia berhenti untuk menggantikan pemegang tali A untuk memutar tali bersama B.

Untuk seterusnya siapa yang cepat kakinya tersangkut dalam lompatan, maka ia bertugas untuk menggantikan pemutaran tali sebelumnya, dan kalau mendapat giliran masuk lagi ke gelanggang ia harus mengulang hitungan 10 kali lompatan. Bagi peserta yang paling sedikit tersangkut kakinya pada hitungan 10 kali lompatan permainan, maka dialah yang paling cepat mengumpulkan 100 kali bilangan lompatan dan keluar sebagai pemenang pertama. Demikianlah seterusnya secara berturut-turut satu demi satu dapat menyelesaikan bilangan lompatan yang dilaksanakan tiap-tiap tahap 10 kali lompatan permainan

sampai mendapatkan 100 kali lompatan dapatlah diperoleh pemenang kedua, ketiga, misalnya pemenang E, B, dan D. Tinggal lagi peserta A dan C. Maka yang memutar tali adalah pemain yang menamatkan lebih dahulu diantara yang 3 orang itu, umpamanya E dan B. Peserta A dan C akan bertarung lagi secara bergiliran untuk mencari nomor 4 dan nomor lima. Kalau dalam pertarungan tersebut A yang berhasil duluan menyelesaikan angka lompatan 100, berarti pemain C yang mendapat nomor terakhir.

3.33.5. Persebarannya

Dari mana asal mulanya, dan bagaimana cara tersebarnya permainan tali ini tidak ada penjelasan dari informan yang penyusun dapatkan. Mereka sama-sama mengatakan bahwa sudah lama mereka mengenalnya, bahkan mereka sendiri semasih kanak-kanak pernah melakukannya.

Permainan tali tersebut cukup mengasyikkan dan menegangkan para peserta, demikian juga para penonton yang berada ditempat berlangsungnya permainan tersebut. Permainan ini mengandung unsur-unsur ketangkasan, kelincahan dan keterampilan pisik. Disamping itu karena faktor murah dan mudahnya permainan dilakukan, tanpa biaya dapatkan hasilnya dapat membantu pertumbuhan jasmani anak-anak, disamping itu ketabahan dan percaya pada diri sendiri juga merupakan unsur penting untuk mencapai kemenangan. Permainan tali ini tersebar dalam daerah Kabupaten Bengkulu Utara, Bengkulu Selatan, Rejang Lebong dan Kotamadya Bengkulu.

MAIN TALI

Seorang pemain memasuki gelanggang melaksanakan lompatan



MAIN TALI

Dua orang pemain memasuki gelanggang melaksanakan lompatan bersama



3.34. SAMPAN SELUDANG

Sampan, adalah perahu kecil yang terbuat dari bahan pohon kayu besar. Seludang adalah kulit pembalut mayang pinag atau mayang kelapa yang bentuknya panjang melengkung dengan kedua ujungnya yang lancip. Sampan seludang, sejenis perahu kecil tak bercadik yang berbenseludang, yang biasa dipergunakan sebagai alat olahraga berlomba sampan.

3.34.1. Data Teknis

Bahan berasal dari jenis pohon besar yang sudah berusia tua, kuat serta tahan akan air dan cuaca. Dari sekian jenis pohon besar yang bentuknya bulat, tidak berbuku (bekas tempat tumbuh cabang) dan tak sukar dikupas atau dikerjakan. Diantara jenis pohon yang biasa dijadikan bahan pembuat sampan seludang adalah pohon kayu gadis. Sampan yang akan dioperasikan, biasanya dicat warna hits, maksudnya agar lebih tahan lama.

3.34.2. Cara Pembuatan

Pohon yang berusia tua dan biasa dipergunakan sebagai bahan pembuat perahu ataupun sampan diambil orang dari

dalam hutan besar atau hutan perawan. Setelah pohon itu ditebang dengan kapak, lalu dipotong-potong dengan menggunakan gergaji tangan sepanjang ukuran sampan atau perahu yang diinginkan. Kayu bulat potongan itu dibawa kerumah atau ke kampung tempat tinggal melalui sungai atau daratan. Selanjutnya kayu bulat tersebut mulai dikerjakan, mula-mula menebak bagian tengah kayu dengan menggunakan patil besar dan patil kecil. Bila kayu tersebut sudah berlubang seperti lesung, maka bagian luar kayu tersebut mulai dibenahi sampai terbentuk haluan dan buritan. Agar sampan itu lebih kuat dan tahan lama, maka pada bagian perut dalam sampan dipasang kayu cabang melengkung, yang disebut gading-gading.

3.34.3. Fungsi

Sampan seludang pada dasarnya berfungsi sebagai alat perlengkapan penangkapan ikan, udang di sungai, telaga, danau dan di laut yang tenang. Sampan seludang digunakan pula sebagai peralatan pembantu penyelamatan bagi perahu-perahu besar atau pencalang. Selain dari pada itu sampan seludang digunakan pula sebagai alat olahraga tradisional untuk pertandingan secepat sampan.

3.34.5. Cara Memainkan

Sampan seludang dapat dinaiki oleh 1 sampai 5 orang. Alat penderang sampan adalah pengayuh atau pendayung dan alat pengendalian jalannya sampan disebut kemudi. Karena benda ini terbuat dari bahan kayu. Kegiatan olahraga tradisional mendayung sampan merupakan kegiatan rutin bagi penduduk yang tinggal di lingkungan perairan khususnya bagi mereka yang mempunyai suatu pencaharian dan kepentingan di air. Kegiatan pertandingan bersampan diadakan di sungai dan di kawasan pelabuhan pada waktu-waktu dalam rangka memeriahkan hari ulang tahun, atau dalam sesuatu upacara yang bersifat nasional maupun daerah. Pada hari ulang tahun kemerdekaan RI, olahraga tradisional bersampan ini sering dipertandingkan. Cara melakukan mengayuh sampan didapati dengan latihan dan pengalaman. Jarak jauh yang harus dicapai dalam pertandingan, ditempatkan oleh suatu panitia. Peserta pertandingan yang telah terdaftar dan terpanggil, menyusun masing-masing sampannya

mengarah pada tujuan yang ingin dicapai. Begitu aba-aba mulai dikomandokan, begitu mulainya pertandingan dilaksanakan.

Kemenangan petanding biasanya terletak pada :

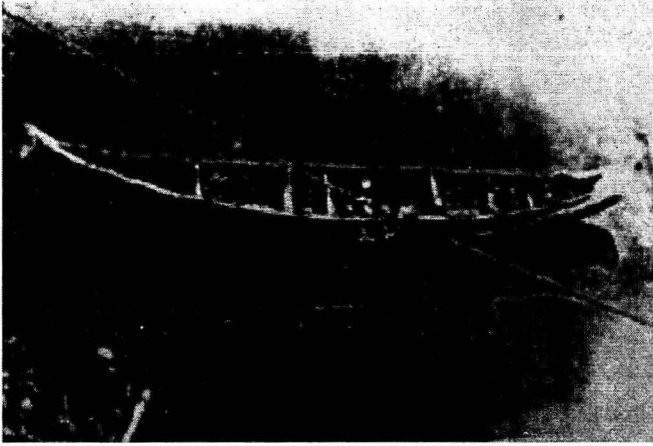
- Kemampuan kekuatan tenaga.
- Kebiasaan dalam latihan dan pengalaman.
- Keserasian peserta.
- Kondisi dan bentuk sampan.

Persebaran

Sudah menjadi ketentuan bahwa kehidupan suatu kelompok penduduk ditentukan oleh faktor lingkungan alam fisis disekitarnya. Perhatikanlah tentang kehidupan penduduk dilingkungan air sebagai nelayan, dilingkungan pegunungan sebagai petani dan seterusnya. Sudah merupakan suatu tradisi bahwa baik petani maupun nelayan membuat atau menciptakan peralatan untuk keperluan hidupnya. Sampan seludang baik sebagai alat perlengkapan menangkap ikan maupun sebagai sarana pertandingan dapat dibuat oleh penduduk daerah tersebut. Keahlian membuat sampan, kehebatan dalam bertanding, diperhatikan oleh warga masyarakat. Dari hasil penelitian ini warga masyarakat lain mencoba pula membuat sampan atau melakukan kegiatan mendayung sampan, secepat dan sebaik mungkin. Kebutuhan peralatan dalam kaitannya dengan kehidupan perekonomian membutuhkan pula kehidupan pemasaran sampan seludang.

Kesimpulan kita bahwa perkembangan pembuatan sampan sebagai sarana pertandingan dan kebiasaan hidup bertanding secepat bersampan sebahagian untuk sendiri karena lingkungan alam fisisnya, dan sebagian lagi didapati atas pengaruh dari luar daerah tersebut.

SANTAK SELUDANG



3.35. Cipak Rage

Cipak rage berasal dari sebutan bahasa daerah, yang artinya adalah sepak rage. Maksud dari kata cipak atau sepak, adalah suatu jenis permainan yang harus disepak atau ditendang dengan kaki, sedangkan rage adalah nama dari sejenis benda, hasil kerajinan anyaman kasar yang dibuat dari bahan bambu yang biasa disebut sakik atau cakik dan ada yang dibuat dari bahan rotan yang disebut keranjang, yang masing-masing dijadikan alat dalam permainan ini.

Permainan cipak rage yang biasa juga disebut permainan sipak rage, telah dikenal oleh penduduk sukubangsa Lembak

khususnya di daerah Tanjäng Sanai Kecamatan Padang Ulak Tanding Kabupaten Rejang-Lebong sejak tahun 1932 (semenjak informan masih muda) yang berarti sebelum itu permainan inipun sudah ada, dan sejak tahun 1942 permainan tersebut tidak kelihatan lagi sampai sekarang.

Permainan ini pada waktu itu sangat digemari oleh penduduk sukubangsa Lembak, karena disamping tidak memerlukan biaya, cukup dengan mempergunakan bola cakik atau keranjang rotan, permainan inipun mengandung unsur olahraga.

Sungguhpun permainan cipak rage merupakan permainan olahraga, namun untuk merayakan pesta panen dan hiburan upacara perkawinan permainan ini, telah pula dipertandingkan baik antara satu kelompok dengan kelompok yang lain, bahkan telah pula ditingkatkan menjadi pertandingan antara dusun ke dusun. Asal usul terjadinya permainan ini belum dapat tergalì.

3.35.1. Data teknis

Pekerjaan menganyam baik dari bahan bambu, pandan dan rotan adalah merupakan suatu pekerjaan yang sangat digemari oleh keluarga petani, karena disamping untuk memenuhi kebutuhan pisik, juga akan menyangkut nilai hidup dan status sosial dari keluarga petani itu sendiri dimata masyarakat.

Anyaman yang dibuat dari bahan kulit bambu, biasanya dipakai bambu serik yang cukup tua, karena disamping jenis bambu tersebut tidak dimakan bubuk, bambunya lemas, mudah dibentuk dan tidak mudah patah. Anyaman yang dibuat dari bahan rotan, dipergunakan rotan padi atau rotan sego, karena jenis rotan ini kecil-kecil dan lemas mudah dibentuk.

Karena dalam satu bentuk bakul cakik berpadu dua jenis anyaman, yaitu anyaman kasar dibagian bawah dan anyaman halus dibagian atas yang mengakibatkan 1/3 bagian badan cakik keatas menjadi genting, membuat anyaman tampaknya indah, dan bentuk bangunannya lebih serasi dengan julukan nama yang diberikan padanya, disamping untuk membedakan dengan anyaman yang disebut bakul.

3.35.2. Cara Pembuatan

Seperti telah diuraikan diatas, bahwa cakik dibuat dari bahan kulit bambu serik yang cukup tua, dibelah-belah ukuran lebar $\pm 7-8$ mm kemudian dipotong sepanjang ± 1 meter. Belahan bambu yang ada dibelah kembali untuk memisahkan antara ati bambu

dengan kulit luarnya. Karena yang akan dijadikan bahan anyaman adalah kulitnya, maka harus dibersihkan dan diraut tipis dan sembilunya yang tajam harus dibuang, agar jangan sampai melukai tangan sewaktu menganyam. Kulit-kulit bambu yang sudah dibersihkan diikat menjadi satu kemudian direndam selama satu malam, agar kulit bambu tetap lemas, mudah dibentuk dan tidak mudah patah.

Anyaman pertama dimulai dari membuat alas dasar cekik berbucu 4, dan titik tengah bambu sepanjang $1/2$ meter harus berada di tengah, agar tidak terjadi panjang sebelah dan pada anyaman yang terakhir ujung bambu akan bertemu. Susunan anyaman dijarangkan sejarang lebar bambu anyaman atau 7-8 mm, dan bentuk anyaman menyilang atau membentuk tanda kali. Setelah anyaman mencapai luas 18-20 cm², keempat sudut anyaman yang ada dijadikan sudut cakik, dan anyaman diteruskan dilipat keatas untuk membuat lingkaran dinding cakik. Bentuk anyaman keatas tetap menyilang yaitu setiap bila bambu yang datang dari kanan silangkan kiri dan yang datang dari kiri kekanan dmikian seterusnya, sehingga permukaan badan cakik tertutup seluruhnya. Dalam melanjutkan anyaman melingkar keatas, harus dimulai dari keempat sudut cakik, untuk mudah membentuknya, dan untuk menghindari jangan sampai ada anyaman yang berat sebelah atau pencong, agar tetap sebangun. Bentuk anyaman keatas, $2/3$ bagian dari bawah tetap dijarangkan sedangkan $1/3$ keatas anyaman harus rapat. Dengan terjadinya perbedaan anyaman ini dengan sendirinya pinggang cakik akan menjadi ramping, disamping untuk menambah daya tahannya, bangunan cakikpun akan menjadi indah.

Untuk pengunci anyaman jangan sampai terlepas, sisa ujung bambu anyaman bagian atas, dilipat kedalam dan diselipkan diantara anyaman yang ada. Sesuai dengan perkembangan dari permainan cipak rage, dan mengingat pula bola cakik mudah rusak, maka bola beralih dengan mempergunakan bola dari keranjang sangkek rotan.

Cara membuatnya sama dengan membuat cakik, hanya disamping anyamannya melingkar, bentuknyapun bulat setengah lingkaran. Unsur kepercayaan atau upacara-upacara yang ada hubungannya dengan pembuatan cakik atau keranjang rotan tidak ada, dan pengrajin yang masih dapat membuat alat tersebut masih banyak baik dikalangan ibu-ibu maupun anak-anak remaja.

3.35.3. Fungsi

Fungsi utama dari cakik dan keranjang rotan adalah untuk menambah kelengkapan peralatan dapur yaitu, cakik untuk pencuci sayuran, ikan, daging dan sebagainya, sedangkan keranjang rotan untuk tempat membawa bahan-bahan keperluan dapur dari pasar.

Mengingat masyarakat zaman dahulu belum terpikirkan untuk membuat bola, sedangkan bentuk cakik dan keranjang rotan hasil buatan mereka sendiri bila 2 buah dari setiap jenis dari alat tersebut ditangkupkan menjadi satu, akan menjadi bulat seperti bola, maka mulai saat ini pulalah bakul cakik atau keranjang rotan dijadikan bola dalam permainan cipak rage.

3.35.4. Cara Memainkan

Sebelum permainan dimulai, seluruh peserta harus mempersiapkan lapangan permainan seluas $\pm 8 \text{ m}^2$, ditengah-tengah lapangan harus dibuat pula satu lingkaran besar berukuran garis tengah 6 meter kemudian dibagi 12 dengan jarak yang sama, seperti terlihat pada gambar dibawah ini.

DENA LAPANGAN PERMAINAN CIPAK RAGE



- Pemain cipak rage berjumlah 12 orang, dan masing-masing pemain mempunyai nomor urut 1 s/d 12, dan didalam lingkaran permainan setiap pemain harus berdiri ditempat yang telah ditentukan.
- Karena sifat permainan ini adalah pertandingan maka dari jumlah banyaknya pemain dibagi dalam

2 kelompok, yang berarti kelompok A mempunyai anggota 6 orang dan kelompok B mempunyai anggota pemain 6 orang.

- Bila pemain seluruhnya adalah laki-laki, maka pemain yang mempunyai nomor ganjil yaitu 1,3,5,7,9 dan 11 menjadi anggota pemain kelompok A sedangkan pemain yang mempunyai nomor genap yaitu 2,4,6,8,10 dan 12 menjadi pemain kelompok B, yang berarti pula kedudukan pemain didalam lingkaran permainan antara anggota kelompok A dan kelompok B tegak berdampingan atau selang seli.
- Karena permainan cipak rage tidak hanya tertuju untuk permainan kaum laki-laki, dan dapat pula merupakan permainan campuran antara laki-laki dan perempuan, maka menurut kebiasaan yang pernah dimainkan, setiap kelompok mempunyai anggota pemain 3 orang putra dan 3 orang putri. Bila permainan dalam komposisi ini yang akan dilaksanakan, maka tidak berlaku lagi dalam penentuan pemain seperti yang berlaku pada pemainnya sejenis umpamanya : pemain yang berdiri diatas lingkaran ganjil adalah kelompok A dan diatas nomor lingkaran genap kelompok B. Kalau ini dilakukan akan terjadilah kelompok Putra melawan Kelompok Putri, namun demikian hal ini mungkin dapat juga dilaksanakan, tetapi pada prinsipnya kedudukan pernah dalam lingkaran pertama dari permainan ini harus selang seli atau berdampingan.
- Untuk dapat membedakan antara anggota kelompok A dan kelompok B yang berlaku didaerah Loembak (Tanjung Sanai), anggota pemain kelompok A harus membuka baju, sedangkan anggota pemain kelompok B harus berbaju.
- Jumlah angka yang akan diperebutkan dalam menentukan pemenang harus dirundingkan sebelumnya dan setiap kemenangan diberi angka 1 dan bila angka kemenangan ddibesarkan dari 1

menjadi 10 berarti angka kemenangan 1 dinilai 10 dan seterusnya.

- Untuk mencapai kemenangan dalam satu pertandingan, bentuk permainan diatur dalam 2 putaran, putaran pertama mencari buah dan putaran kedua penentuan pemenang.
- Formasi pemain dalam putaran pertama adalah dalam kedudukan selang seli sama lawan, tetapi dalam permainan putaran kedua, formasi pemain beroban yaitu berhadapan antara kelompok dengan kelompok, umpamanya setengah lingkaran pertama diduduki oleh pemain kelompok A dan setengah lingkaran kedua diduduki oleh pemain kelompok B, namun posisi pemain campuran (putra-putri) harus tetap berpasangan sesama kawan. Luas lingkaran pertandingan harus diperbesar 3 langkah kebelakang, karena dalam permainan putaran kedua ini akan terjadi tendangan bebas.
- Peralihan atau pemindahan bentuk permainan dari putaran pertama ke putaran kedua, dapat dilaksanakan bila salah satu kelompok peserta permainan telah memperoleh $\frac{2}{3}$ dari jumlah angka yang telah ditentukan umpamanya : jumlah angka tertinggi ditetapkan 150 dan setiap 1 kemenangan dinilai 10, apabila salah satu kelompok telah mengumpulkan angka 100, untuk mencapai angka finish sebanyak 50 lagi atau 5x kemenangan, harus dipindahkan dalam aturan permainan putaran kedua.
- Aturan permainan putaran pertama.
- Permainan dipimpin dan diatur oleh seorang penengah atau wasit. Setelah seluruh peserta permainan berada ditempatnya masing-masing dalam lingkaran permainan, dan kelompok mana yang mendapat kehormatan untuk memulai pertandingan melalui sut atau tos, maka pemain pertama harus menendang bola kearah pemain berikutnya malampaui jarak seorang pemain yang ada disisinya, umpamanya yang menendang bola pertama adalah no 1 ke nomor 3 dari 3 ke 5 dari

5 ke 7, dari 7 ke 9 dan dari nomor 9 ke 11. Bila dalam satu lingkaran permainan tidak yang jatuh, maka kelompok A dinyatakan menang 10, dan permainan dilanjutkan kembali oleh pemain kedua dari kelompok A yaitu No. 3 demikian seterusnya hingga nomor 11 selaku pemain ke 6 dari kelompok A. Untuk menjelasnya pemerataan pembagian tugas untuk memulai permainan bagi setiap anggota kelompok, berlaku untuk setiap satu lingkaran permainan walaupun pernah terputus karena kalah, misalnya : dalam lingkaran permainan pertama kelompok A menang, dan permainan dilanjutkan oleh pemain kedua dari kelompok A atau peserta nomor urut 3. Dalam lingkaran permainan kedua ini kelompok A kalah, dan bola diopor pada kelompok B, dan pemain pertama atau nomor urut 2 dari kelompok B memulai pertandingan, dan kebetulan bola tidak ada yang jatuh maka kelompok B dinyatakan menang dan mendapat angka 10, permainan dilanjutkan pula oleh pemain kedua dari kelompok B yaitu No.4. Dalam aturan permainan ditentukan jarak dua yaitu dari 4 ke 7, dari 7 ke 10, dari 10 ke 1, dari 1 ke 4, dari 4 ke 7. Bila dalam lingkaran permainan ini dijatuhkan oleh pemain kelompok A, menambah kemenangan dari kelompok B, dan permainan dimulai kembali oleh kelompok B dan diteruskan oleh pemain nomor 3 dengan melangkahi 3 orang pemain berarti dari peserta permainan nomor urut 6 ke pemain nomor urut 10, dari 10 ke 2, dari 2 ke 6, dari 6 ke 10, dari 10 ke 2, dari 2 ke 6. Bila selama lingkaran permainan jatuuuh harus kembali ke kelompok A. Untuk memulai permainan sudah tentu harus diserahkan kepada anggota kelompok A berikutnya. Karena yang sudah, permainan kelompok A berakhir pada lingkaran permainan kedua, maka permainan selanjutnya dimulai oleh peserta nomor 3 dari kelompok A atau peserta nomor urut 5 dalam aturan permainan melangkahi 3, demikian seterusnya sampai lingkaran ke 6.

Aturan permainan putaran kedua.

- Formasi pemain dalam putaran kedua ini beroban dari posisi selang seli keposisi berkelompok, pada setengah lingkaran, umpamanya kelompok A berada pada setengah lingkaran diarena pertandingan sebelah kiri, dan kelompok B berada pada setengah lingkaran sebelah kanan.
- Bila masing-masing kelompok mempunyai anggota campuran atau 3 putra dan 3 putri, maka kedudukan pemain dalam lingkaran permainan dari masing-masing anggota kelompok selang seli sesama kawan, sehingga formasi menjadi pemain putri kelompok A berhadapan dengan pemain putri dari kelompok B dan demikian pula pemain putra.
- Bila dalam aturan permainan putaran pertama, seluruh pemain terikat dengan satu peraturan permainan, tetapi dalam permainan putaran kedua, pemain dapat menendang bebas, namun demikian harus terarah kedepan lawan. Pergantian pemain dalam memulai pertandingan tetap seperti yang berlaku dalam permainan putaran pertama.

Aturan khusus

- Yang perlu diperhatikan oleh penggemar Cipak rage, sewaktu menerima pengoporan bola dari pemain lainnya, hanya diperbolehkan melangkah setengah langkah, baik kedepan, kebelakang, maupun kesamping kiri dan kekanan, dan setelah itu pemain harus kembali ketempatnya semula. Bila seorang pemain melampaui langkah seperti yang telah ditentukan maka kelompoknya dinyatakan kalah.
- Penerimaan dan pengoporan bola tidak boleh dilakukan dengan tangan, hanya boleh dengan kaki, dada atau sundulan kepala. Demikian pula dengan penahanan bola, bila seorang pemain merasa karena letak posisi badannya, belum tepat untuk mengoporkan bola yang baru diterimanya untuk dioporkan, maka iaizinkan

untuk menahan bola sampai 3x tendangan atau sundulan kepala, dan setelah itu bola tersebut harus segera dioporkan kepada pemain berikutnya, sesuai menurut urutan permainan, manakal tidak, kelompoknya dinyatakan kalah.

Setiap pemain memakai upin-pinang yang lebih kurang berukuran 15 x 30 cm yang diikatkan pada kaki yang akan dipergunakan untuk menendang bola, yang maksudnya agar kaki tidak sakit.

Aturan permainan yang telah diuraikan diatas, adalah aturan permainan cipak rage yang berlaku didaerah Lembak.

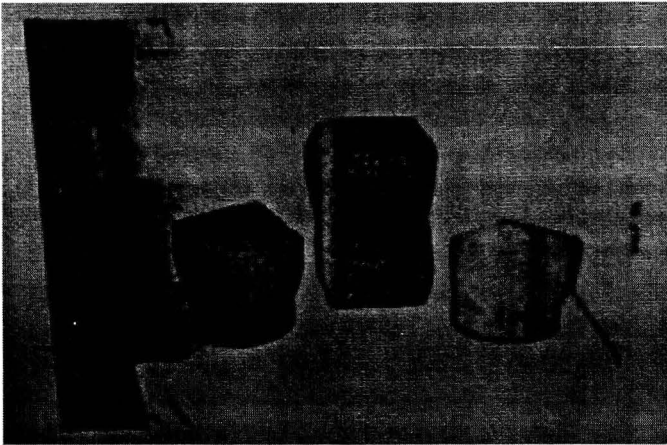
3.35.5. Persebaran

Permainan cipak rage tersebar diseluruh daerah Lembak, disamping itu tersebar pula dikalangan masyarakat sukubangsa Rejang dan sukubangsa Serawai. Aturan permainan yang berlaku dikalangan masyarakat sukubangsa Rejang dan sukubangsa Serawai, jauh berbeda dengan aturan permainan cipak rage didaerah Lembak, antara lain :

- Ditengah-tengah lapangan permainan direntangkan seutas tali yang berfungsi sebagai net.
- Jumlah pemain tidak ditentukan, boleh 2 orang, 4 orang atau sampai 12 orang, yang diutamakan ada pasangan pemain.
- Tempat pemain dilapangan permainan bebas, yang penting setiap bola yang datang, harus dapat segera dikembalikan dengan tendangan kaki.
- Yang menjadi kekaguman masyarakat dalam permainan ini, adalah bagi pemain yang mempunyai keahlian menendang bola yang paling tinggi, sehingga pihak lawan sulit untuk menangkapnya.

Pada kelompok lain permainan ini berkembang pula dengan cara : pemainnya melingkar, dan ditengah lingkaran ada seorang pemain yang bertugas membagi bola. Dalam permainannya, permainan ini tidak mempunyai aturan tertentu, dan kelanjutannyapun tidak ada. Dan permainan ini semenjak tahun 1942 sudah tidak pernah dimainkan lagi.

CAKIK



PERMAINAN CIPAK RAGE



3.36. Ingkau

Ingkau adalah merupakan alat Olahraga tradisional yang terbuat dari 2 potong bambu panjangnya masing-masing lebih kurang 2 ½ meter, pada beberapa ruas bambu diberi berlobang untuk dimasukkan sepotong kayu gunanya, untuk tempat berpijak, melangkahkan alat tersebut waktu bermain, bentuknya seperti tangga. Apa arti semula dan dari mana asal usulnya ingkau tersebut, tidak ada penjelasan dari informan yang

penyusun dapatkan. Mereka sama-sama mengatakan bahwa sudah lama mengenalnya dan sudah biasa pula memainkannya.

3.36.1. Data teknis

Bahan yang diperlukan untuk membuat ingkau terdiri dari:

- a. Bambu berpenampang ± 5 cm dan panjangnya $2 \frac{1}{2}$ meter.
- b. Kayu berpenampang $\pm 2 \frac{1}{2}$ cm dan panjangnya ± 14 cm.
- c. Patil, gergaji dan pisau sebagai alat yang digunakan untuk membuat ingkau tersebut.

Ingau tersebut berbentuk tangga dengan perbedaan pada tangga kayu menghubungkan kedua batang bambu yang sudah dilobangi dengan penempatannya sudah tetap, sedangkan ingkau kayu yang dipasakkan pada salah satu lobang dapat dicabut dan dipindah-pindahkan sesuai dengan keinginan pemakai pada ketinggian lobang mana yang dikehendakinya. Pada ingkau antara bambu yang satu dengan lainnya letaknya terpisah menjadi dua bagian.

3.36.2. Cara pembuatannya

Sebatang bambu yang bepernampang ± 5 cm dipotong menjadi dua bagian dengan panjang tiap-tiap bagian $\pm 2 \frac{1}{2}$ meter. Diatas tiap ruas bambu dengan menggunakan gergaji dan patil dibuat lobang persegi empat yang berukuran $2 \times 2 \frac{1}{2}$ cm. Kemudian kita raut sepotong kayu berpenampang $\pm 2 \frac{1}{2}$ cm dan panjangnya ± 14 cm. Kayu tersebut dibuat enjadi persegi empat disesuaikan ukuran lobang bambu yang telah dibuat supaya kayu dapat dimasukkan atau dipasakkan dalam lobang bambu tersebut. Bambu yang akan dijadikan ingkau dipilih bambu yang sudah tua, dan baik mutunya serta kulit bambu tidak terlalu tebal dengan maksud supaya tidak terlalu berat apabila digunakan waktu melangkah ketika ingkau tersebut dimainkan. Mengenai jenis bambu yang akan dijadikan ingkau, tidak mempunyai ketentuan khusus dari jenis bambu tertentu yang akan dijadikan ingkau.

Membuat ingkau, tidak memerlukan pengrajin khusus, membuatnya tidak sulit dan orang kebanyakan dapat membuatnya.

3.36.3. Fungsi

Ingkau tersebut sangat bermanfaat untuk melatih keseimbangan badan. Sebab itu memerlukan ketekunan berlatih sehingga lincah dalam melangkahkan alat tersebut. Penggunaannya dapat merupakan olahraga kompetisi, dimana para pesertanya beradu kecepatan melangkah untuk mencapai jarak tertentu.

Dewasa ini permainan ingkau ini hampir tidak pernah dilaksanakan orang lagi, ini mungkin disebabkan karena semakin berkembangnya permainan olahraga kompetisi sampai ke desa-desa seperti sepak bola, Volly ball bulu tangkis dan lain-lain. Selain itu mungkin juga disebabkan karena belum adanya perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengembangkan dan melestarikan permainan ingkau tersebut.

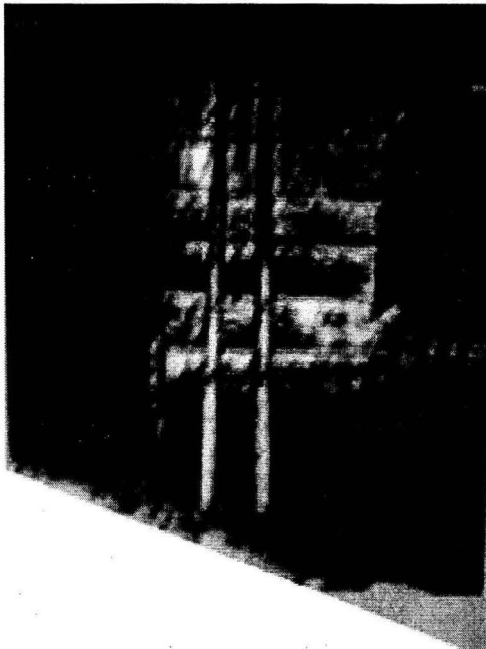
3.36.4. Cara memainkannya

Permainan ingkau tersebut biasanya dibawakan oleh anak laki-laki atau anak perempuan yang berumur 7 th sampai 16 tahun. Namun demikian sekarang orang yang sudah dewasa juga memainkannya. Banyaknya pemain tidak mempergunakan sesuatu ketentuan, dengan minimal sebanyak 2 orang pemain. Permainan ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu senggang disiang hari, atau diperlombakan pada waktu memperingati hari-hari besar tertentu. Permainan ini tidak mempergunakan pakaian adat. Semua anak-anak yang sebaya boleh melakukannya, tanpa memandang asal usul dan keturunan sipemain. Sebelum permainan dimulai, oleh juri terlebih dahulu peserta diatur dalam satu barisan, dengan penempatan kayu yang akan dipijak sudah ditentukan. Setelah juru melakukan aba-aba dimulai, barulah peserta menaiki kayu tempat berpijak yang sudah dimasukkan kedalam bambu yang tinggi lobangnya sudah dimasukkan kedalam bambu yang tinggi lobangnya sudah ditentukan dan terus melangkah. Siapa yang paling duluan masuk finish tanpa mengalami jatuh, maka dialah pemenang nomor satu. Sedangkan pemenang kedua, adalah siapa yang lebih dahulu sampai sesudah pemenang kesatu. Begitu pula pemenang ketiga adalah siapa yang lebih dahulu mencapai finish sesudah pemenang kedua.

3.36.5. Persebarannya

Dari mana asal mulanya, dan bagaimana cara tersebarnya permainan ingkau tersebut tidak ada penjelasan dari informan yang penyusun dapatkan. Mereka sama-sama mengatakan bahwa permainan tersebut sudah dikenal sejak nenek moyang mereka dahulu dan selanjutnya diturunkan kepada anak cucu mereka sampai sekarang ini. Permainan ingkau tersebar dalam daerah Kabupaten Bengkulu Selatan khususnya dan meluas dalam daerah Propinsi Bengkulu pada umumnya.

AIAT PERMAINAN INKAU



CARA BERMAIN INKAU



3.37. Nganjur

Nganjur adalah nama dari sejenis permainan yang telah diwarisi oleh masyarakat suku Lembak Kecamatan P.U. Tanding secara turun temurun dan maksud dari arti kata nganjur adalah mengadu ayam. Permainan ini mempergunakan alat 2 ekor ayam-ayaman yang dibuat dari kain sarung menyerupai ayam, berkepala, bersayap dan berekor.

Ayam adalah merupakan sejenis ternak yang sangat disenangi oleh petani, disamping dipergunakan untuk penjaga pondok, tidak jarang untuk aduan saat waktu senggang. Karena kegiatan ini berlangsung terus-menerus, maka oleh anak-anak mereka menciptakan pula satu permainan yang mereka sebut nganjur.

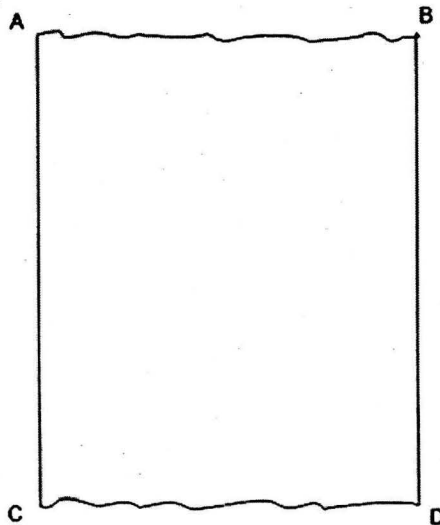
Permainan seperti ini hanya dilaksanakan oleh anak laki-laki, karena cara permainannya adalah adu kekuatan, sedangkan waktu dan tempat tidak mengikat, tergantung pada banyaknya pemain.

3.37.1. Data teknis

Ayam-ayam dibuat dari dasar kain sarung sebanyak dua ekor dengan warna yang berbeda, umpamanya yang seekor berwarna hitam dan yang seekor lagi berwarna putih, dan perbedaan ini diperlukan saat menentukan menang kalahnya pertarungan tersebut. Pelakunya adalah anak laki-laki sedikit dikitnya 4 orang atau 2 pasang, dan lebih banyak lebih meriah, karena dapat dijadikan 2 kelompok dengan warna ayan yang berbeda, dan pertarungannya lebih seru sehingga membuat suasana permainan lebih meriah dan bersemangat.

3.37.2. Cara Pembuatan

- a. Ambillah selembaar kain sarung pelekak dan bentangkan diatas meja atau dilantai seperti gambar dibawah ini :



- b. Kedua sisi sudut A digulung padat - padat kedalam, sehingga membentuk leher dan paruh ayam jantan. Setelah itu gulungan kain sudut ditarik kedalam dan ditempatkan ditengah antara sudut C dan D 1 jengkal keluar dari pinggiran kain C dan D.
- c. Sudut B harus dibuka gulungannya, yang mungkin tergulung akibat gulungan sudut A. Bersama sisa kain yang masih ada tersisa dipojok sudut B, B

ditarik kedalam untuk dijadikan badan ayam, sedangkan sudut segi tiga B menjadi ekor.

- d. Setelah badan dan ekor disusun rapi, kain sudut C dan D selebar 3 jari dilipat keluar dan kemudian diikat kebadan ayam, sedangkan sudut segitiga C dan D hasil dari ikatan tadi menjadi sayapnya.

Dengan demikian terwujudlah seekor ayam jantan yang siap untuk diadu.

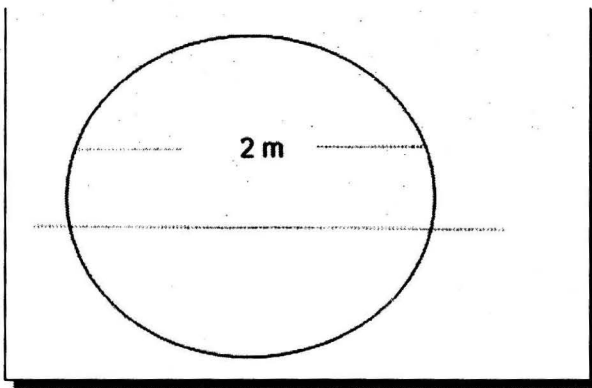
3.37.3. Fungsi

Ayam-ayam yang terbuat dari kain sarung ini, selain fungsinya sebagai alat permainan tradisional nganjur yang pernah dimainkan oleh anak-anak petani yang sudah bekerja keras membantu ibu bapaknya bekerja disawah atau diladang, juga dijadikan bahan perhiasan, baik dalam pesta perkawinan, lebaran dan keramaian-keramaian lainnya.

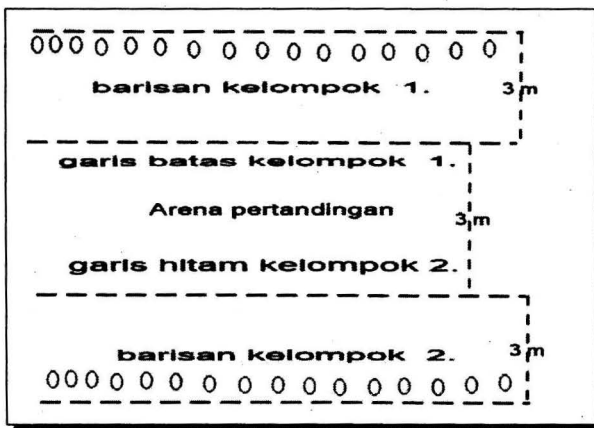
3.37.4. Cara memainkan

Pelaku dari permainan nganjur ini tidak terbatas dan harus berpasangan, yang satu sambil memegang ayam-ayaman berdukung dengan teman yang satunya sedangkan kaki teman yang disukung harus dipegang oleh kawan yang mendukung dengan maksud jangan sampai jatuh, demikian pula dengan pasangan lainnya. Bentuk permainan ini dapat berhadapan antara pasangan dengan pasangan, dan bila pasangan pesertanya banyak dapat dibagi 2 kelompok, sehingga terjadi kelompok lawan kelompok. Kalau pertandingan hanya pasangan lawan pasangan arena pertandingannya cukup dibuatkan lingkaran seluas garis menengah 2 meter, tetapi kalau silat pertandingan sudah kelompok lawan kelompok, perlu dibuatkan garis batas daerah pertandingan yang letaknya ditengah-tengah antara kedua kelompok seperti gambar dibawah ini :

1. Pasangan lawan pasangan



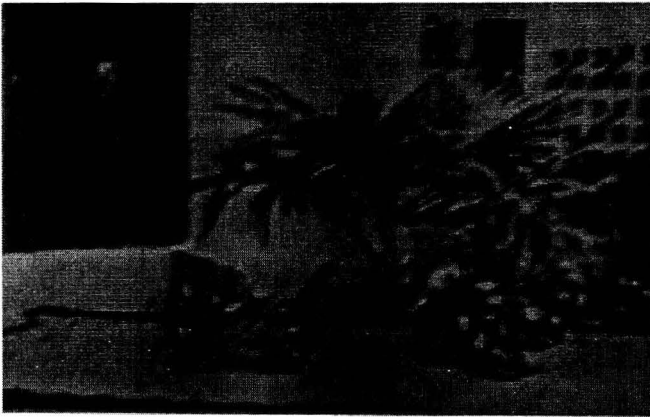
2. Kelompok lawan kelompok



Sifat pertandingan ini mengadu kekuatan dengan bahu dan tidak boleh dengan tangan. Untuk menentukan menang kalah dari pertandingan ini, bagi ayam yang terlepas dari genggamannya, atau pasangan tersebut jatuh, dan bila pasangan tersebut karena desakan pihak pasangan lawannya terdesak keluar dari garis batas daerah pertandingannya sendiri dinyatakan kalah, sedangkan kalah menang kelompok dihitung dari berapa banyaknya pasangan peserta kelompok yang kalah dan yang menang.

3.37.5. Persebaran

Permainan nganjur hanya tersebar diseluruh pelosok tanah Lembak Kecamatan P.U.Tanding dan Kabupaten Musi Rawas Propinsi Sumatera Selatan sedangkan didaerah tingkat II lainnya dalam Propinsi Bengkulu belum pernah dijumpai, dan didaerah Lembak sendiri permainan nganjur sudah lama hilang.



3.38. Tarik Tambang

Jenis Olahraga ini dinamakan “Tarik Tambang” karena dalam melaksanakan permainan dipergunakan alat pengikat atau tambang yaitu tali. Jadi arti tarik tambang ialah menarik tali atau permainan olahraga dengan menggunakan kekuatan atau tenaga menarik tali, diantara dua regu yang berlawanan dengan maksud untuk mencapai kemenangan. Sebelum masyarakat mengenal bermacam-macam tali yang terbuat dari serat, ijuk, nilon dan plastik, bahan tali yang dianggap paling baik adalah tali yang bahannya berasal dari kulit kayu terap didaerah Serawai Kabupaten Bengkulu Selatan disebut *tali temeghan*.

3.38.1. Data teknis

Bahan yang diperlukan untuk membuat tali temeghan :

- a. Kulit kayu terap sebagai bahan baku tali.
- b. Pisau sebagai alat yang digunakan untuk mengupas kulit kayu.
- c. Kayu yang digunakan untuk memukul kulit kayu yang akan menghasilkan serat tali.
- d. Bambu pemilin yang akan digunakan untuk memilin tali.

3.38.2. Cara pembuatannya

Didaerah propinsi Bengkulu, banyak terdapat pohon terap yang tumbuh di hutan-hutan. Dari kulit kayunya dapat dibuat tali. Sebelum dipilin menjadi tali, kulit kayu yang telah dikupas dari batangnya dipukul-pukul dengan kayu, dengan maksud supaya kadar air yang terkandung dalam kulit kayu dapat dikeluarkan. Serat kulit kayu dipilin dengan alat pemilin yang terbuat dari bambu dan dijalin sehingga menghasilkan tali seperti yang dikehendaki. Dewasa ini pengrajin membuat tali yang bahannya dari kulit kayu terap tersebut sudah semakin langka. Hal ini mungkin disebabkan karena banyaknya tali yang dijual orang dari bahan serat, nilon atau plastik yang makin disukai oleh masyarakat. Karena dalam Olahraga tarik tambang memerlukan tali dalam ukuran besar dan kuat serta tidak licin waktu ditarik, maka biasanya jenis tali yang dipakai adalah terbuat dari bahan serat (agave).

3.38.3. Fungsi

Fungsi tali dalam olahraga tarik tambang adalah sebagai alat yang dipergunakan untuk mengadu kekuatan fisik menarik lawan dengan tujuan untuk mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan.

3.38.4. Cara memainkannya

Olahraga tarik tambang ini dibawakan oleh anak-anak maupun orang dewasa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan. Pemainnya terdiri dari dua regu yang berlawanan. Tiap regu biasanya berjumlah 10 orang. Olahraga ini biasanya dilakukan untuk merayakan atau memperingati hari-hari besar tertentu seperti HUT kemerdekaan, Hari Pendidikan Nasional dan lain-lain.

Sebelum pertandingan dimulai, oleh panitia pertandingan terlebih dahulu didaftarkan berapa banyak regu yang akan mengikuti pertandingan. Panitia dapat saja menerima regu sebanyak-banyaknya untuk diatur jadwal pertandingannya.

Kita misalkan disini yang akan mengikuti pertandingan terdiri dari 6 regu yang disebut regu-regu A, B, C, D, E dan F. Untuk itu oleh Panitia ditentukan pasangan lawan dengan susunan misalnya sebagai berikut :

- I. Regu A melawan regu B.
- II. Regu C melawan regu D.
- III. Regu E melawan regu F.

Dalam pelaksanaan pertandingan tiap pasang regu memainkan tiga kali tarikan. Misalnya regu A melawan regu B. Tali diletakkan memanjang dari utara keselatan. Mula-mula regu A menempati ujung tali sebelah utara sedangkan regu B mengambil posisi menempati ujung tali sebelah selatan. Masing-masing anggota regu bersiap dalam keadaan posisi berhadapan dengan regu lawan memegang tali, dengan memperhatikan aba-aba juri untuk mulai menarik. Juri berada persis ditengah-tengah tali seraya memegang pada bagian tengah tali menghitung sampai tiga, barulah menarik lawan sekuat-kuatnya. Misalnya dalam tarikan pertama regu A yang menang, maka dalam tarikan kedua terjadi pertukaran tempat. A menempati ujung tali sebelah selatan, sedangkan regu B menempati ujung tali sebelah utara. Jika dalam tarikan kedua regu B yang menang, maka score kemenangan menjadi 1-1. Pada tarikan ketiga regu A

kembali pada posisi semula menempati ujung tali sebelah utara, sedangkan regu B menempati ujung tali sebelah selatan. Apabila pada tarikan ketiga ini regu A kembali menang sehingga score anda regu A dengan regu B menjadi 2-1 regu A dinyatakan sebagai pemenang dalam pasangan I. Sekarang regu A akan bertarung lagi untuk melawan pemenang pasangan II yaitu antara regu C dan regu D. Dan pasangan III antara regu E melawan regu F. Seandainya pasangan II regu C yang menang dan pasangan III regu E yang menang maka terjadilah sistem kompetisi antara regu-regu A, C dan E. Mula-mula regu A melawan regu C. Kalau misalnya regu C yang menang maka regu tersebut harus bertarung lagi melawan regu E. Kalau misalnya regu C kembali menang melawan regu E, maka regu C keluar sebagai pemenang pertama. Sedangkan pemenang kedua dan ketiga akan dipertarungkan oleh regu A melawan regu E. Pemenang dalam pertarungan tersebut akan menduduki tempat kedua sedangkan yang kalah akan menduduki tempat ketiga. Kalau sekiranya regu C kalah melawan regu E, maka yang menjadi pemenang pertama adalah regu E, pemenang kedua regu C dan pemenang ketiga adalah regu A.

3.38.5. Persebarannya

Dari mana asal mulanya, dan bagaimana cara tersebarnya olahraga tarik tambang ini, tidak ada penjelasan dari informan yang penyusun dapatkan. Mereka sama-sama mengatakan bahwa sudah lama mereka mengenalnya walaupun pada masa itu masih jarang orang melakukannya. Permainan ini baru sekarang dipopulerkan dimana-mana dan merupakan olahraga masyarakat yang mempunyai banyak penggemar. Selain karena faktor murah dan mudahnya permainan ini, juga merupakan sarana untuk menguji kemampuan dengan menggunakan kekuatan otot, yang didalamnya mengandung unsur-unsur ketekunan bagi pemainnya, dan merupakan kegembiraan tersendiri bagi penonton-penontonnya.

BAB IV

ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL

4.1. Nilai-Nilai Permainan Tradisional

Pada dasarnya dari suatu permainan akan dapat mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial serta rasa disiplin yang berakar pada kejujuran. Pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Ada permainan yang sifatnya bertanding dan ada juga yang diutamakan untuk mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi.

Kebanyakan permainan tradisional ini dimainkan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak begitu mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka kepada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi, dengan berbagai macam bentuk permainan tradisional. Permainan tradisional yang dilakukan dapat dikatakan bahwa kegiatan tersebut merupakan pembinaan anak non formal yang terjadi secara alamiah.

Berkaitan dengan sifat si anak bahwa dunia anak sering diidentikkan dengan dunia bermain. Jenis permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak pada dasarnya adalah permainan dengan memakai peralatan yang sangat sederhana sekali dengan arti kata dapat dibuatnya sendiri atau berkelompok, kemudian mereka mempergunakan bersama pula. Maka dari sini telah tercipta suatu keutuhan dalam kebersamaan diantara si anak tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih, kini permainan-permainan tradisional yang beragam, mulai ditinggalkan. Dewasa ini, dengan semakin berkembangnya teknologi permainan tradisional

sudah mulai terpinggirkan oleh permainan moderen, seperti permainan *video game*, *play station*, *game online* berbagai permainan yang tersedia di komputer, *handphone* maupun *laptop* (sering disebut dengan istilah "*game*"), dan permainan moderen lainnya. Selain itu permainan moderen juga melatih anak untuk menjadi konsumtif.

Seperti permainan misalnya, *game online Point Blank* yang mengharuskan pemainnya membeli voucher untuk membeli senjata. Voucher ini berperan sebagai uang di dunia maya, dan dibeli dengan uang sungguhan di dunia nyata, ini jelas sebagai sebuah pemborosan dan akan mengakibatkan ketergantungan konsumtif pemainnya.

Kita tidak dapat menyangkal bahwa permainan tradisional merupakan sesuatu yang berdampak positif, karena permainan tradisional pada hakikatnya sangat banyak memiliki nilai sosial dan nilai edukatif, adapun nilai edukatif yang ada pada permainan tradisional tersebut adalah: *pertama*, melatih kemampuan menjalin relasi sosial. Kemampuan menjalin relasi sosial dengan individu lain merupakan sebuah tuntutan pada permainan tradisional lainnya. Permainan tradisional yang semakin hari semakin hilang ditelan perkembangan jaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya.

Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, mau tidak mau, memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat. Termasuk di dalamnya berbagai macam permainan tradisional anak. Sementara itu, kenyataan dilapangan dewasa ini memperlihatkan adanya tanda-tanda yang kurang menggembirakan yakni semakin kurangnya permainan tradisional anak yang ditampilkan, sehingga akan berakibat pada kepunahan.

Banyaknya kegunaan permainan bagi proses pembelajaran perlu adanya pelestarian terhadap keutuhan permainan tersebut. Mengenal permainan tradisional bermain congklak, egrang, balap karung, bola bekel dan lain-lain di masa muda, akan mengantarkan mereka pada permainan yang bermanfaat dalam kegiatan belajar untuk meraih prestasi di masa yang akan

datang. Tanpa mengenalnya di masa muda, sulit bagi anak-anak untuk menerima hal yang sama yang dahulu mereka mainkan bahkan yang pernah dimainkan pula oleh ayah, ibu, dan kakek-neneknya. Operasional pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dapat dilakukan dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar misalnya dalam permainan gasingan yang terbuat dari kayu, layangan, yoyok, parasut dan-lain-lain.

Bagi anak-anak permainan dapat dijadikan kegiatan yang serius, tetapi mengasyikan. Melalui permainan, berbagai pekerjaannya dapat terwujud dan permainan dapat dipilih oleh anak karena menyenangkan bukan untuk memperoleh hadiah atas pujian. permainan tradisional juga dapat membantu fisik bisa lebih sehat karena disana kita bisa beraktifitas (mengeluarkan keringat) dengan demikian dapat di tarik kesimpulan yaitu media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya media pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya

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

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

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa

dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang. Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain :

- 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.
- 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- 3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- 4) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.

Dalam hal ini, permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dia ketahui sampai pada yang dia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain yang sesuai dengan taraf kemampuannya. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

Permainan Tradisional Yang Edukatif

Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Indonesia secara kearifan lokal masing-masing daerah di Indonesia yang beraneka-ragam permainan tradisional didalamnya, setiap permainan tentunya memiliki nilai edukasi didalamnya. Kita sadari atau tidak nilai edukasi yang tersimpan didalamnya, adalah nilai yang timbul dalam masyarakat itu sendiri

Nilai edukasi itu sendiri terbentuk, karena masyarakat Indonesia cenderung menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan

memupuk semangat kerjasama membentuk karakter masyarakat indonesia yang ramah dan terkenal tinggoi akan kemauan dan kerja kerasnya untuk menggapai harapan dan cita-cita bangsa indonesia, melalui permainan/olahraga tradisionalnya. Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak dalam hidupnya. Tujuan permainan edukatif sebenarnya untuk mengembangkan konsep diri (*self concept*), untuk mengembangkan kreativitas, untuk mengembangkan komunikasi, untuk mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek sosial, mengembangkan aspek emosi atau kepribadian, mengembangkan aspek kognitif, mengasah ketajaman penginderaan, mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Permainan edukatif itu dapat berfungsi sebagai berikut :

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil belajar
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.²³

Jadi, permainan tradisional sebenarnya mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak. *Pertama*, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir dan lain sebagainya. *Kedua*, permainan anak tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. *Ketiga*, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

²³Bab tentang ini berasal dari I Wayan Tarna, dalam <http://wayantarne.blogspot.co.id/2015/02/makalah-peranan-permainan-tradisional.html> diakses tanggal 1 September 2015 pukul 10.00 Wib

Dibalik sederhananya permainan tradisional, ternyata tersimpan sebuah makna yang cukup dalam bagi anak balita yang memainkannya. Berikut ini beberapa dampak positif dari permainan tradisional.

1. Mengasah daya kreativitas

Sejak dulu kala permainan tradisional telah membuat anak Indonesia menjadi kreatif. Kreativitas tersebut terbentuk mulai dari membuat alat permainan hingga ketika bermain. Misal ketika akan bermain pistol-pistol, maka terlebih dahulu membuat alat permainan pistol-pistol dari pelepah pisang. Anak balita akan diajarkan temannya yang pandai tentang bagaimana cara membuat pistol-pistol mulai dari memilih pelepah pisang yang baik, mencari lidi yang tajam kemudian dirangkai menjadi pistol-pistol.

Tentu kegiatan ini dapat memacu daya kreativitas anak. Ketika bermain pun demikian. Aturan main dalam permainan pistol-pistol tidak mempunyai aturan yang baku. Biasanya aturan tersebut merupakan aturan umum yang digunakan kemudian ditambah dengan sejumlah kesepakatan-kesepakatan antar pemain. Nah di sinilah anak balita dituntut untuk kreatif dalam menciptakan aturan main yang cocok dengan kondisi mereka.

2. Dapat menjadi terapi yang manjur

Ketika bermain anak balita akan meluapkan segala emosinya baik tertawa, teriak dan bergerak. Dengan meluapkan emosinya ini akan menjadi terapi yang manjur manakala anak balita menderita penyakit-penyakit tertentu.

3. Dapat mengasah kecerdasan intelektual anak

Beberapa permainan tradisional seperti congkak dapat melatih anak untuk berhitung dan mengatur strategi agar dapat memperoleh poin lebih banyak. Selain itu pula dengan bermain bersama maka akan mengasah emosinya sehingga dapat menciptakan rasa toleransi terhadap teman yang lain.

4. Melatih kepemimpinan

Karena umumnya permainan tradisional dimainkan secara beregu, maka untuk memenangkan permainan tersebut tentu

dibutuhkan kerjasama antar pemain. Disinilah akan muncul jiwa-jiwa pemimpin. Anak akan mulai berfikir bahwa setiap anggota regu pasti memiliki kelebihan masing-masing. Misal anak yang dapat berlari cepat maka akan diposisikan di depan. Kemudian anak yang dapat menghadang lawan dan agak besar maka akan diposisikan di belakang.

5. Belajar jujur dan disiplin

Setiap permainan tradisional biasanya memiliki aturan main yang telah disepakati bersama. Jika salah satu pemain curang maka pemain yang lain akan menjatuhkan sanksi sosial berupa tidak diikutkannya pemain curang tersebut mengikuti permainan selanjutnya. Nah dengan begitu anak balita akan belajar disiplin untuk taat pada aturan yang telah disepakati bersama.

6. Menyatu dengan alam

Dengan digunakannya bahan-bahan alami seperti pelepah pisang, kulit jeruk bali, pasir, dan batu akan mendidik anak balita untuk mengenal alam secara lebih dekat.

Kemudian juga banyak nilai-nilai positif yang bisa didapatkan dari permainan tradisional yang bisa menjadi dasar pembentukan karakter anak. Misalnya:

Anak mudah beradaptasi, imajinatif dan kreatif

Bahan-bahan yang digunakan untuk bermain permainan tradisional umumnya adalah benda-benda yang terdapat di lingkungan alam sekitarnya. Mereka harus membuat benda itu menjadi sesuatu atau berimajinasi bahwa benda-benda tersebut adalah peralatan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya ingin bermain masak-masakan, anak perempuan akan menggunakan batu, genteng dan ranting sebagai alat masak, daun-daunan sebagai piring saji, bunga dan biji-bijian sebagai 'bahan masakan'.

Melatih ketrampilan sosialisasi dan negosiasi

Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok. Saat seorang anak ingin bermain gobak sodor misalnya, ia harus mengajak 5 orang kawan atau lebih agar bisa membentuk 2 regu pemain. Artinya ia harus pandai bersosialisasi dan 'mengumpulkan massa'. Setelah itu, ia harus

bisa bernegosiasi untuk menentukan anggota tim, mempertimbangkan kekuatan dan kelemahan diri sendiri serta teman-temannya agar terbentuk 2 regu yang seimbang. Kemampuan manajerialnya pun terasah.

Mensimulasikan peran sosial dalam masyarakat

Kita ingat bahwa teman masa kecil yang menjadi panutan dan menduduki hirarki tertinggi di antara anak-anak lain karena selalu menang dalam bermain akan selalu kita ingat. Pokoknya kalau satu regu dengan si jagoan akan menang. Kemudian ada teman yang usianya paling muda atau yang keterampilan bermainnya kurang, sering disebut anak bawang. Biasanya si jagoan akan melindungi anak bawang dan mengajarnya bermain. Proses ini menanamkan nilai pada anak bahwa orang yang menjadi pemimpin harus melindungi yang lemah, yang pandai harus membagi ilmunya, dan yang kedudukannya masih di bawah harus mau terus belajar.

Membiasakan aktivitas fisik

Dibandingkan dengan permainan modern yang umumnya bersifat individual, permainan tradisional jelas lebih unggul dalam soal aktivitas fisik, mengharuskan pemainnya berlari, melompat, melempar dan memukul. Bersenang-senang sekaligus melatih kekuatan dan ketangkasan fisik si kecil, dan ini dilakukan oleh beragam permainan tradisional yang kita jumpai pada setiap daerah.

Belajar menerima kekalahan dengan lapang dada

Karena peraturan permainan umumnya sudah disepakati sebelumnya, regu atau pemain yang kalah bisa menerima dengan sportif. Pemain bahkan terkadang mendapat 'hukuman' memberikan sesuatu misalnya kelereng kepada yang menang. Anak yang ketahuan bermain curang biasanya menerima sanksi sosial berupa tidak diajak bermain lagi. Jadi semua anak berusaha bermain dengan jujur.

4.2. Makna Permainan Tradisional

Permainan tradisional banyak terdapat di Indonesia. Namun permainan tradisional tersebut kini mulai terkikis

keberadaannya, khususnya di kota besar. Untuk anak sekarang ini barangkali banyak yang tidak kenal permainan tradisional, warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia.

Permainan tradisional semakin tidak populer sejak munculnya permainan baru yang lebih atraktif, membuat anak lebih senang karena lebih praktis dan menarik. Sebagai contoh, merebaknya *PlayStation (PS)* yang merupakan produk dari Jepang. Tentu, dengan banyaknya permainan elektronik maupun non-elektronik menarik yang ada dipasaran di Indonesia, sedikit demi sedikit keberadaan permainan tradisional semakin tersisihkan.

Permainan tradisional anak pada kenyataannya bisa dijadikan media pembelajaran dan pendidikan yang sangat luar biasa. Teori dalam filsafat pendidikan mengatakan bahwa dalam proses pendidikan terjadi interaksi antara pendidikan dan anak didik untuk bersama-sama mencapai tujuan pendidikan, yaitu kedewasaan. Dalam interaksi tersebut akan terjadi suatu rentetan perbuatan pendidikan. Apabila perbuatan tersebut disengaja untuk mencapai tujuan pendidikan maka disebut sebagai alat pendidikan.

Masa kanak-kanak yang sering dikenal dengan istilah “masa bermain” adalah masa yang selalu membutuhkan perkembangan. Hal ini terjadi karena masa anak-anak merupakan masa yang ideal menjadi sasaran pendidikan dan pembinaan dikarenakan pada hakikatnya masa anak-anak memiliki pribadi yang utuh sebagai manusia namun belum berkembang. Yang dikembangkan dalam periode ini adalah kebebasan psikologis (*psychological independence*) dan sosialisasi anak (*socialization of the child*) yang dibiasakan dengan permainan dengan teman sebayanya dan kegiatan-kegiatan kelompok. Dalam hal ini permainan anak-anak memang bisa dijadikan media yang sangat efektif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang ideal untuk pengembangan jiwa anak dalam konteks pendidikan.

Permainan tradisional pada umumnya dilakukan di suatu ruangan terbuka yang cukup luas, dan melibatkan banyak orang untuk memainkannya. Karena permainan ini biasanya dilakukan secara berkelompok, maka jenis permainan tradisional pada umumnya akan mengajarkan anak-anak untuk bisa bersosialisasi dan bergaul dengan teman-teman sebayanya. Selain itu permainan yang harus dilakukan pun kadang tidak mudah, sehingga anak-anak yang baru pertama kali bermain harus

belajar terlebih dahulu. Proses belajar ini juga dapat dijadikan media pembelajaran kesabaran dan ketelatenan bagi anak yang mengajarkan dan keseriusan serta ketekunan bagi anak yang diajarkan. Selain itu permainan tradisional juga mengajarkan berbagai sisi positif, diantaranya :

- 1) Permainan anak selalu melahirkan nuansa suka cita.
- 2) Keguyuban yang dibangun secara bersama-sama. Artinya demi menjaga permainan dapat berlangsung secara wajar, mereka mengorganisir diri dengan membuat aturan main di antara anak-anak sendiri. Dalam konteks inilah anak-anak mulai belajar mematuhi aturan yang mereka buat sendiri dan disepakati bersama di satu sisi, anak belajar mematuhi aturan bermain secara *fairplay*. Sementara itu, apabila ada anak yang tidak mematuhi aturan main, dia akan mendapatkan sanksi sosial dari sesamanya. Dalam kerangka inilah, anak mulai belajar hidup bersama sesamanya atau hidup bersosial. Namun demikian di pihak lain, apabila dia mau mengakui kesalahannya, teman yang lain pun bersedia menerimanya kembali. Suatu bentuk proses belajar mengampuni dan menerima kembali dari mereka yang telah mengakui kesalahannya (*rekonsiliasi*).
- 3) Keterampilan anak senantiasa terasah karena anak terkondisi membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor motoriknya akan semakin terasah pula. Di pihak yang lain, proses kreatifitasnya merupakan tahap awal untuk mengasah daya cipta dan imajinasi anak memperoleh ruang pertumbuhannya.
- 4) Pemanfaatan bahan-bahan permainan selalu tidak terlepas dari alam. Hal ini melahirkan interaksi antara anak dengan lingkungan sedemikian dekatnya. Kebersamaan dengan alam merupakan bagian terpenting dari proses pengenalan manusia muda terhadap lingkungan hidupnya.
- 5) Hubungan yang sedemikian erat akan melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia. Alam menjadi sesuatu yang dihayati keberadaannya, tak terpisahkan dari kenyataan hidup manusia. Penghayatan inilah yang membentuk cara pandang serta penghayatan akan totalitas cara pandang mengenai hidup ini

(kosmologi). Cara pandang inilah yang kemudian dikenal sebagai bagian dari sisi kerohanian manusia tradisional.

- 6) Permainan tradisional anak juga punya pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan jiwa anak, di antaranya anak dituntut untuk lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif.²⁴

Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang kesemuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak. Terdapat delapan belas nilai karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerjakeras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab. Delapan belas nilai karakter bersumber pada paling utama adalah agama, Pancasila, budaya, tujuan pendidikan nasional dan norma masyarakat Indonesia.

Berdasarkan temuan di lapangan permainan-permainan yang ada dapat kami gambarkan sebagai berikut:

²⁴ Bahan ini berasal dari Iva Ariani, *Makna Filosofis dalam Permainan Tradisional Anak di Jawa* dalam <https://lafinus.wordpress.com/2014/06/15/makna-filosofis-dalam-permainan-tradisional-anak-di-jawa/> diakses tanggal 1 September 2015 pukul 10.00 Wib

No.	Karakter yang dikembangkan
1.	Mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain, nyaman dan terbiasa dalam kelompok.
2.	Ketelitian dan keberanian dalam mencari benda (kerikil, batu dll) yang dianggap sebagai suweng yang disembunyikan
3.	Mengajarkan kecermatan dalam menghitung, ketelitian dan juga kejujuran. Setiap pemain dituntut untuk bisa memperkirakan kemenangannya dengan mengumpulkan biji dakon paling banyak. Nilai-nilai ini yang belakangan diabaikan oleh permainan moderen.
4.	Mengandung nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat pemain yang berusaha agar dapat melompati tali dengan berbagai macam ketinggian. Nilai ketangkasan dan kecermatan tercermin dari usaha pemain yang akan dilakukannya. Ketangkasan dan kecermatan dalam bermain hanya dapat dimiliki, apabila seseorang sering bermain dan atau berlatih . Sedangkan nilai sportivitas tercermin dari sikap pemain yang tidak berbuat curang, dan akan dapat hukuman jika melanggar peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan.
5.	Kebersamaan, menunjukkan ekspresi marah, senang, patuh pada peraturan dan disiplin.
6.	Sabar menunggu giliran dan terbiasa antri, patuh pada peraturan main, keseimbangan tubuh dan badan.
7.	Menghargai teman sebaya, konsisten dengan peraturan yang telah disepakati bersama, tidak memaksakan kehendak, menolong teman, memecahkan masalah sederhana, membedakan besar-kecil, panjang dan pendek.
8.	Sabar menunggu giliran dan latihan antri, kerjasama dalam tim, mengembalikan alat pada tempatnya, mengerti aturan main, ketangkasan.
9.	Ketangkasan, mengerti aturan main, kerjasama dengan tim, mengetahui hak dan kewajiban.

4.3. Kebijakan Pemerintah Daerah Tentang Permainan Tradisional

Berbicara masalah kebijakan pemerintah daerah tentang permainan tradisional tidak terlepas dari persoalan kegiatan atau program yang dilakukan dalam rangka pelestarian permainan tradisional tersebut. Hal sesungguhnya tidak terlepas bahwa didalam masyarakat peran penting dalam permainan tradisional, perlu kita kembangkan demi ketahanan budaya bangsa, karena kita menyadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa indonesia, untuk diketahui dan dihayati tata cara kehidupannya sejak dahulu.

Program atau kegiatan pun dilakukan, misalnya festival atau lomba permainan tradisional anak. Sebab ini juga tidak terlepas bahwa secara umum bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dalam keaneka ragam kebudayaan didalamnya, termasuk permainan tradisional didalamnya, keanekaragaman permainan tradisional adalah karena banyaknya daerah di Indonesia memiliki kearifan lokal kebudayaan masing-masing, sehingga membentuk masyarakat melakukan aktivitas kebugaran jasmani yang berbeda satu daerah dengan yang lainnya.

Permainan tradisional memang sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dan mendapatkan prioritas yang utama untuk dilindungi, dibina, dikembangkan oleh pemerintah, diberdayakan dan selanjutnya diwariskan oleh masyarakat. Hal seperti itu diperlukan agar permainan tradisional dapat memiliki ketahanan dalam menghadapi unsur budaya lain di luar kebudayaannya.

Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia khususnya di Propinsi Bengkulu, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Keberagaman permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Indonesia khususnya di Propinsi Bengkulu tersebut, merupakan aset kebudayaan bangsa kita yang seharusnya kita jaga dan lestarikan agar tidak hilang ditelan kemajuan zaman dengan pesatnya kemajuan dunia informasi teknologi di era global. Permainan tradisional sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah sebagai penyelenggara negara, dan masyarakat sebagai pembentuk kebudayaan itu sendiri, perlu adanya pemberdayaan permainan tradisional yang pernah ada di Indonesia, caranya dengan mengajak tokoh masyarakat yang mengenal permainan tersebut untuk terus memberika pengetahuan dan memainkan permainan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan permainan tradisional yang memiliki nilai kebersamaan dan memupuk semangat nasionalisme bangsa merupakan nilai yang seharusnya tidak boleh dihilangkan dalam masyarakat. Perubahan sosial yang mencakup unsur-unsur kebudayaan baik material maupun non material akan

berpendapat budaya material berubah lebih cepat dibandingkan dengan budaya non material , permainan tradisional salah satu didalamnya yang ikut terkena dampak perubahan sosial oleh arus globalisasi. Perkembangan informasi teknologi sudah sepatutnya kita apresiasi akan tetapi perkembangan informasi teknologi jangan sampai menghilangkan kebudayaan lokal masyarakat itu sendiri, terlebih dalam dunia olahraga seperti permainan tradisional, berkembang pesatnya *games online* dalam segi permainan modern bagi remaja dan anak-anak tentu memiliki beberapa dampak yang dirasakan, diantaranya :

1. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang.
2. Pergaulan kita hanya di *game on line* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata.
3. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain.
4. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *game online*.

Lebih banyak lagi dampak yang ditimbulkan terhadap perkembangan informasi teknologi bagi anak-anak dan remaja adalah akibat tidak dapat dibendunginya kemajuan informasi teknologi didunia tidak seimbang dengan kesiapan masyarakat menerimanya, sehingga terkadang nilai-nilai lokal masyarakat memudar atau ditinggalkan karena dianggap kurang menarik lagi, dan hanya menghabiskan waktu saja. Pada permainan tradisional yang cenderung menggunakan waktu dan fisik memang terlihat membosankan, karena apabila ada yang lebih praktis atau mudah sebagai hiburan, bahasa kasarnya mengapa kita harus mempersulit dengan adanya kemajuan informasi teknologi.

Pemikiran seperti itu seharusnya jangan sampai terfikirkan, oleh kita. Sejatinya permainan tradisional membentuk semangat kerjasama dan sikap saling komunikasi antar pemain didalamnya sehingga dapat melatih kita berinteraksi sosial, apabila nilai dasar seperti ini dihilangkan maka kita akan menjadi masyarakat yang tidak mampu memelihara kearifan lokal masyarakatnya

sendiri, terutama menjaga nilai-nilai edukasi kelestarian permainan tradisional itu sendiri.

Didalam masyarakat peran penting dalam permainan tradisional, perlu kita kembangkan demi ketahanan budaya bangsa, karena kita menyadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa indonesia, untuk diketahui dan dihayati tata cara kehidupannya sejak dahulu. Bangsa indonesia merupakan bangsa yang besar dalam keaneka ragaman kebudayaan didalamnya, termasuk permainan tradisional didalamnya, keanekaragaman permainan tradisional adalah karena banyaknya daerah di indonesia memiliki kearifan lokal kebudayaan masing-masing, sehingga membentuk masyarakatn melakukan aktivitas kebugaran jasmani yang berbeda satu daerah dengan yang lainnya. Permainan tradisonal memang sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dan mendapatkan prioritas yang utama untuk dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan dan selanjutnya diwariskan.

Hal seperti itu diperlukan agar permaina tradisional dapat memiliki ketahanan dalam menghadapi unsur budaya lain di luar kebudayaannya. Selain itu, permainan tradisional telah membantu mengembangkan kreativitas seorang anak. Dimana hal tersebut akan memberikan dampak yang positif dan negative pada seorang anak di waktu yang akan mendatang.

Di era global saat ini, memudarnya permainan atau olahraga tradisional tidak menjadi hal yang baru lagi. Masuknya kecanggihan teknologi membawa masyarakat tradisional bangsa indonesia, menjadi lebih praktis. Kini masyarakat menganggap permainan atau olahraga tradisional, dapat digantikan dengan *game online dan fitnes center*. Pergantian permainan tradisional akibat globalisasi dikarenakan kurangnya kesadaran masyarakat indonesia terhadap pentingnya melestarikan permainan lokal atau olahraga tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional memberikan dampak yang sangat positif bagi seorang anak pada usia yang dini. Perkembangan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi saat ini, membuat perubahan sosial dalam masyarakat seluruh dunia.

Masyarakat Indonesia termasuk yang mendapatkan dampak seperti ini juga. Memudarnya permainan Tradisional di era globalisasi termasuk perubahan sosial yang terjadi akibat dari kurangnya kesadaran masyarakat lokal melestarikan dan memberdayakan permainan tersebut dalam kehidupan sehari-

hari. Ini terjadi contohnya, pada semakin berkembangnya games online lebih diminati dan disukai anak-anak zaman sekarang ketimbang permainan tradisional atau anak-anak yang zaman dahulu sering kita mainkan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Menyimak uraian-uraian pada bab-bab terdahulu begitu banyak nilai-nilai budaya bangsa yang belum mendapat kajian di daerah Bengkulu, sehingga nilai-nilai yang sangat positif untuk pembentukan kepribadian pembangunan kolektif di daerah Bengkulu ini belum sepenuhnya diwariskan kepada generasi penerus. Untuk mewariskan nilai-nilai pembangunan yang terlupakan itu, diperlukan penelitian dan pengkajian nilai-nilai budaya melalui permainan tradisional anak Bengkulu.

Menjadi tugas para pakar budaya daerah dan lembaga pemerintah untuk menggali, melestarikan, membina dan melestarikan serta mengangkat nilai-nilai budaya daerah agar dapat dijadikan jatidiri dan milik kolektif daerah Bengkulu, yang pada gilirannya dapat mempertebal jati diri dan identitas bangsa.

Beberapa permainan seperti ayam-ayam daun jarak, cici gandung, batu limo, bebaling jung serebut benteng yang sangat digemari anak-anak Bengkulu pada waktu dahulu kala sudah jarang dimainkan lagi sekarang.

Provinsi Bengkulu yang cukup luas dan dihuni oleh berbagai suku bangsa dengan beragam kebudayaan, bahasa, adat istiadat dan permainan rakyat. Bahwa permainan rakyat merupakan milik folknya yang berkembang karena memiliki nilai-nilai budaya dan pernah dipertahankan oleh folknya selama berabad-abad lamanya. Menghadapi teknologi dan globalisasi, ketahanan social budaya perlu ditingkatkan agar sumber daya manusia Indonesia tidak meninggalkan jatidirinya sebagai bangsa Indonesia,

sehingga kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk kemajuan, kemakmuran dan kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia.

Permainan tradisional anak Bengkulu masih relevan untuk pembentukan nilai-nilai budaya pembangunan dan perlu dilestarikan oleh seluruh folknya. Pembinaan permainan tradisional anak Bengkulu tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, tetapi seluruh lapisan masyarakat sebagai folk pendukung dari permainan itu. Dikatakan relevan karena mengandung nilai-nilai kepribadian pembangunan. Sebagai kenyataan permainan tradisional ini masih disenangi oleh generasi muda sebagai folk penerus generasi folk sebelumnya. Setiap kali dipergelarkan permainan tradisional anak Bengkulu ini cukup menarik perhatian semua lapisan folknya, suatu pertanda permainan tradisional anak ini tidak lapuk kena hujan dan tidak susut kena panas.

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian diatas bahwa pada dasarnya dari suatu permainan akan dapat mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial serta rasa disiplin yang berakar pada kejujuran. Pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Ada permainan yang sifatnya bertanding dan ada juga yang diutamakan untuk mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi. Kita tidak dapat menyangkal bahwa permainan tradisional merupakan sesuatu yang berdampak positif, karena permainan tradisional pada hakikatnya sangat banyak memiliki nilai sosial dan nilai edukatif, adapun nilai edukatif yang ada pada permainan tradisional tersebut adalah: *pertama*, melatih kemampuan menjalin relasi sosial. Kemampuan menjalin relasi sosial dengan individu lain merupakan sebuah tuntutan pada permainan tradisional lainnya. Permainan tradisional yang semakin hari semakin hilang ditelan perkembangan jaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya.

Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang kesemuanya itu

akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak. Terdapat delapan belas nilai karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerjakeras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab. Delapan belas nilai karakter bersumber pada paling utama adalah agama, Pancasila, budaya, tujuan pendidikan nasional dan norma masyarakat Indonesia.

Berbicara masalah kebijakan pemerintah daerah tentang permainan tradisional tidak terlepas dari persoalan kegiatan atau program yang dilakukan dalam rangka pelestarian permainan tradisional tersebut. Hal sesungguhnya tidak terlepas bahwa didalam masyarakat peran penting dalam permainan tradisional, perlu kita kembangkan demi ketahanan budaya bangsa, karena kita menyadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa Indonesia, untuk diketahui dan dihayati tata cara kehidupannya sejak dahulu. Program atau kegiatan pun dilakukan, misalnya festival atau lomba permainan tradisional anak. Sebab ini juga tidak terlepas bahwa secara umum bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dalam keaneka ragam kebudayaan didalamnya, termasuk permainan tradisional didalamnya, keanekaragaman permainan tradisional adalah karena banyaknya daerah di Indonesia memiliki kearifan lokal kebudayaan masing-masing, sehingga membentuk masyarakat melakukan aktivitas kebugaran jasmani yang berbeda satu daerah dengan yang lainnya.

5.2. Saran

Untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap pentingnya permainan tradisional anak Bengkulu ini, lembaga pemerintah antara lain Pemerintah Daerah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Dinas Kebudayaan dan pariwisata, Lembaga Adat dan instansi terkait, disarankan menyusun program terpadu terhadap pembinaan kebudayaan daerah dan bersama folknya melestarikan serta membina, mengembangkan nilai-nilai budaya pembangunan sebagai jatidiri daerah Bengkulu khususnya dan bangsa Indonesia umumnya.

Lembaga perguruan tinggi dan para peneliti supaya memiliki rasa kepedulian terhadap kebudayaan, khususnya tentang permainan tradisional anak Bengkulu. Meningkatkan penelitian dan pengkajian terhadap *culture universal*, aktivitas-aktivitas kebudayaan (*culture activities*), kompleks unsure-unsur (*traits complex*), unsur-unsur (*traits*), unsur-unsur kecil (*items*), dan genre folklor. Genre permainan tradisional anak Bengkulu perlu mendapat perhatian kalangan kampus, melalui penelitian dan pengkajian diharapkan dapat atau menginterpretasikan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak tersebut. Sehingga nilai-nilai kepribadian pembangunan lebih jelas tampak melalui items permainan tradisional (*folk games*). Yang pada gilirannya nilai-nilai kepribadian pembangunan itu dapat disebarluaskan sebagai informasi kebudayaan yang perlu dilestarikan oleh masyarakat pendukungnya.

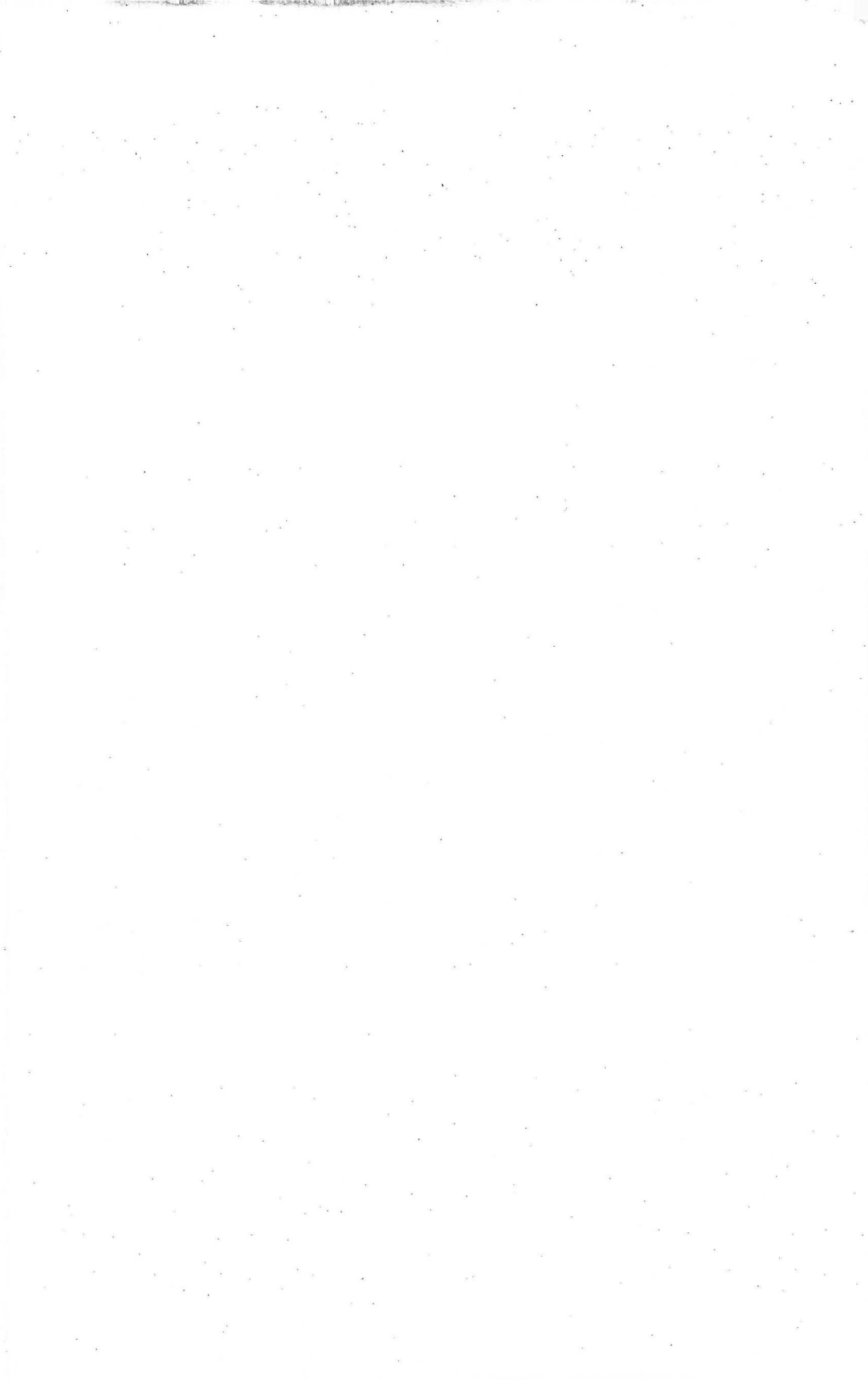
DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Pelestarian, Pembinaan dan Pengembangan Dolanan Anak-Anak*. Makalah Lokakarya "Dolanan Anak-anak". Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional, Yogyakarta. 1993.
- Bungin, Burhan (ed)., *Metodologi Penelitian Kualitatif : Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2001.
- Cavallaro, Dani, *Teori Kritis dan Teori Budaya*, Yogyakarta : Niagara, 2004.
- Depdikbud, *Permainan Rakyat Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan dokumentasi Kebudayaan Daerah, Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, 1979/1980.
- Depdikbud, *Peralatan Hiburan dan Kesenian Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Bengkulu, direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, 1985/1986.
- Depdikbud, *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Selatan*, Palembang : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1983.
- Depdikbud, *Permainan anak-Anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Depdikbud, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1981/1982.
- Dharmamulya, Sukirman, dkk., *Permainan Tradisional Jawa*, Kepel Press, 2005.
- Djojomartono, Mulyono, *Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak-Anak*. Makalah Diskusi "Pameran dan Peragaan Nilai Budaya". Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta, 1983.

Karim, Said, ed.al., *Peralatan dan Kesenian Tradisional Daerah Kalimantan Timur*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Penelitian, Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya, 1993.

Ramlan, Eddy, ed.al., *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Sumatera Selatan*. Palembang : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kantor Wilayah Propinsi Sumatera Selatan Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Sumatera Selatan, 1996/1997.

Suwardi. ed.al., *Peralatan Hiburan dan Kesenian Tradisional Daerah Kalimantan Timur*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Penelitian Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya, 1993.





Inventarisasi permainan tradisional anak Bengkulu ini mencakup seluruh permainan tradisional yang ada di Bengkulu, termasuk juga olah raga tradisional Bengkulu. Adapun permainan tradisional anak yang diinventarisasi ada sekitar 33 jenis permainan. Ketiga puluh tiga permainan tradisional tersebut dapat disebutkan di antaranya yaitu Ayam Daun Jarak, Sesiku Cici Gandung, Serebut Benteng, Main Tali, Imeo Kambing, Suruk anak, Teng bukuk, Lukah Gilo, Barong Landong, Main Tali, Kukuk Monok, Congkak, Gasing, Palak Babi, Badung, Balacik, Teng Bukuk, Hitam Hijau dan sebagainya. Adapun olah raga tradisional Bengkulu di antaranya yaitu Sampan Seludang, Cipak Rage, Ingkau, Nganjur dan Tarik Tambang.



Setelah didata tentang permainan tradisional yang ada di Bengkulu, kemudian dianalisis berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dan makna permainan yang terkandung di dalamnya. Kemudian juga dibahas bagaimana Kebijakan Pemerintah Daerah tentang permainan tradisional anak di Bengkulu ini agar dapat dilestarikan dan dikembangkan sehingga menjadi permainan yang menarik dan menghibur serta dapat menjadi asset wisata budaya daerah. Selanjutnya juga diupayakan untuk diusulkan ke Unes permainan tradisional yang telah diseleksi berdasarkan pendapat, saran dan masukan para pakar seni dan budaya. Pakar permainan tradisi yang ada di

Perpustakaan
Jenderal