NILAI BUDAYA
DALAM PERMAINAN RAKYAT
MADURA -JAWA TIMUR

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Milik Depdikbud
Tidak diperdagangkan

NILAI BUDAYA
DALAM PERMAINAN RAKYAT
MADURA -JAWA TIMUR

Tim Penulis/Penanggung Jawab :
1. Prof. Dr. S. Budhisantoso/Konsultan
2. H. Ahmad Yunus
3. Siti Maria
4. Liestuti
5. Zulyani Hidayah
6. A. F. T. Eko Susanto

Editor :
Dra. Nurana

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

PRAKATA

Tujuan Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya (IPNB) adalah menggali nilai-nilai luhur budaya bangsa dalam rangka memperkuat penghayatan dan pengamalan Pancasila demi tercapainya ketahanan nasional di bidang sosial budaya. Untuk mencapai tujuan itu, diperlukan penyebarluasan buku-buku yang memuat berbagai macam aspek kebudayaan daerah. Pencetakan naskah yang berjudul "Nilai Budaya Dalam Permainan Rakyat Madura – Jawa Timur" adalah usaha untuk mencapai tujuan di atas.

Tersedianya buku tentang, "Nilai Budaya Dalam Permainan Rakyat Madura – Jawa Timur" adalah berkat kerjasama yang baik antar berbagai pihak, baik instansional maupun perorangan, seperti: Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Pemerintah Daerah Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Perguruan Tinggi, Pimpinan dan staf Proyek IPNB baik Pusat maupun Daerah, dan para peneliti/penulis itu sendiri.

Kiranya perlu diketahui bahwa buku ini belum merupakan suatu hasil penelitian yang mendalam. Akan tetapi, baru pada tahap pencatatan yang diharapkan dapat disempurnakan pada waktu-waktu mendatang. Oleh karena itu, kami selalu menerima kritik yang sifatnya membangun.

Akhirnya, kepada semua pihak yang memungkinkan terbitnya buku ini, kami ucapkan terimakasih yang tak terhingga.

Mudah-mudahan buku ini bermanfaat, bukan hanya bagi masyarakat umum, tetapi juga para pengambil kebijaksanaan dalam rangka membina dan mengembangkan kebudayaan.

Jakarta, September 1991

Pemimpin Proyek Inventarisasi
dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya,

Drs. Suloso
NIP. 130 141 602

SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

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

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

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

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

Jakarta, September 1991

Direktur Jenderal Kebudayaan,

Drs. GBPH. Poeger

NIP. 130 204 562

KATA PENGANTAR

Naskah ini mencoba mengungkapkan nilai budaya yang terdapat dalam permainan rakyat Madura – Jawa Timur, yang merupakan hasil penelitian Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya. Pengungkapan dan pengkajian tersebut dititik beratkan pada permainan rakyat yang mengandung nilai-nilai kegotong-royongan, persatuan dan kesatuan, sportifitas, kreatifitas di samping nilai artistik dalam kehidupan masyarakat pendukungnya.

Dalam perwujudannya nilai-nilai budaya ini mencerminkan sikap dan pola tingkah laku dalam suasana kerja yang akrab, semangat kerja yang merupakan motivasi dalam pembangunan khususnya pembangunan di bidang kebudayaan.

Usaha pelestarian nilai budaya dari permainan rakyat perlu terus menerus diadakan. Hal ini penting, karena selain permainan rakyat tersebut cenderung punah dan mungkin tinggal namanya saja, tetapi tantangan baru atas kehadiran permainan yang dirancang berdasarkan teknologi modern juga perlu mendapat perhatian.

Upaya penanaman nilai-nilai budaya melalui permainan rakyat tradisional, juga erat hubungannya dengan pendidikan, seperti percaya diri, pengenalan lingkungan, kesetiakawanan sosial, sikap patriotisme dan nasionalisme yang semakin kuat dalam rangka memupuk persatuan dan kesatuan bangsa.

Oleh karena itu, diharapkan tulisan ini akan dapat menjadi sumbangan kecil bagi usaha melestarikan untuk menyukseskan

pembangunan bangsa pada umumnya, dan melestarikan nilai-nilai budaya daerah khususnya dalam rangka pembentukan budaya nasional sesuai dengan yang digariskan dalam Garis-garis Besar Haluan Negara.

Jakarta, Desember 1989

Penanggung Jawab

ttd.

Drs. H. Ahmad Yunus
NIP. 130 146 112

DAFTAR ISI

Halaman

PRAKATA iii
SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN v
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Masalah 3
1.2 Tujuan 4
1.3 Ruang Lingkup 5
1.4 Prosedur Pertanggungjawaban 5

BAB II GAMBARAN UMUM 8
2.1 Lokasi dan Keadaan Alam 8
2.2 Penduduk dan Mata Pencaharian 9
2.3 Latar Belakang Kebudayaan 11

BAB III DESKRIPSI DAN ANALISA PERMAINAN ... 13
1. Bal Budi 13
2. Penteng 24
3. Le-alle Bengko 34
4. Dukka Ronjangan 43
5. Pe-sapean 52
6 Gethok-gethok Uwi 61

7. Obang Usep 74
8. Gempuran 82
9. Cu-cuan 91
10. Cik-kecikan 99

KESIMPULAN DAN SARAN 107
DAFTAR KEPUSTAKAAN 111
DAFTAR INFORMAN 113

BAB I
PENDAHULUAN

Pengembangan kebudayaan Nasional bersumber pada kebudayaan daerah, karena itu kebudayaan daerah perlu dibina dan dipelihara. Pembinaan dan pemeliharaannya untuk dikembangkan menjadi budaya bangsa harus dilaksanakan dengan terencana. Adapun salah satu unsur kebudayaan yang perlu dibina, dikembangkan dan diselamatkan adalah permainan rakyat.

Permainan rakyat merupakan suatu kegiatan jasmani yang seringkali dihubungkan dengan kebutuhan setiap kehidupan yang memerlukan pembinaan keseimbangan organ tubuh permainan dapat memenuhi tuntutan dan menyalurkan rangsangan yang menimbulkan berbagai kebutuhan, yang melibat berbagai kegiatan sosial budaya, baik secara langsung ataupun tidak langsung, sebagaimana tercermin pada perkembangan berbagai bentuk permainan dan olahraga. Permainan rakyat sebagai warisan budaya bangsa yang digemari dan masih dimainkan oleh anggota masyarakat pendukungnya di berbagai daerah dan masih subur sampai sekarang ini merupakan salah satu unsur kebudayaan nasional yang masih hidup dan berkembang di setiap daerah di Indonesia. Ini berarti, bahwa dalam memajukan kebudayaan nasional, kita tidak boleh mengabaikan keberadaan dan kehidupan permainan rakyat, sebagai unsur-unsur kebudayaan daerah, yang akan mewarnai kepribadian dan memperkaya kebudayaan nasional.

Permainan rakyat tradisional yang mewarnai kepribadian dan

memperkaya kebudayaan nasional ini merupakan bagian dari kebudayaan bangsa yang beranekaragam coraknya, yang setiap daerah atau setiap sukubangsa mempunyainya. Permainan menempati tempat yang penting dalam kebudayaan, dan merupakan sumber daya manusia yang sangat besar. Di samping sebagai salah satu bentuk dari kegiatan jasmani yang sering dikaitkan dengan kebutuhan rekreasi, permainan juga dapat dipergunakan untuk menanamkan pengertian dan membina sikap serta ketrampilan tertentu pada anggota masyarakat yang bersangkutan. Di dalam permainan terkandung nilai-nilai tertentu yang sangat mendukung perkembangan jiwa proses sosialisasi baik bagi anak maupun mereka yang telah dewasa, karena umumnya bentuk dan wujud permainan yang berkembang dalam suatu masyarakat, tidak akan jauh menyimpang dari kehidupan sosial budaya masyarakat yang bersangkutan.

Permainan rakyat Indonesia umumnya, khususnya Permainan rakyat Pulau Madura telah tersebar dan berkembang di berbagai daerah, dan berbagai kalangan masyarakat dengan latar belakang kebudayaan bangsa Indonesia. Walaupun penduduk Indonesia tersebar di kepulauan Nusantara yang terpisah-pisah oleh karena letak geografisnya, dan membentuk kelompok-kelompok sosial yang masing- mengembangkan kebudayaan setempat, tampaknya mereka mempunyai permainan yang sama.

Permainan rakyat yang terdapat di berbagai pelosok daerah Indonesia, khususnya di Pulau Madura mempunyai berbagai wujud, bentuk maupun cara memainkannya, dengan nama yang berbeda-beda pula. Adapun variasi bentuk dan wujud permainan itu sejajar dengan kelompok usia pendukungnya dan sesuai dengan perkembangan jasmani yang bersangkutan.' Karena itu permainan rakyat yang beraneka ragam dan berkembang serta tersebar luas di berbagai daerah Indonesia khususnya di pulau Madura hendaknya perlu penanganan secara mantap dan terpadu. Sesuai dengan pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional yang utuh tanpa mengabaikan perkembangan kebudayaan daerah dan sukubangsa yang turut memperkaya dan mewarnai kebudayaan nasional. Selanjutnya, perlu dilestarikan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, seirama dengan perkembangan kebudayaan dan tuntutan kemajuan zaman sekarang ini.

1.1 Masalah

Kebudayaan Nasional yang tunggal dan baku belum berkembang sepenuhnya, karena dilatarbelakangi oleh kebudayaan daerah yang beraneka ragam dan bersifat majemuk. Masyarakat yang majemuk itu sedang mengalami pergeseran sistem nilai sebagai akibat perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tehnologi, sejalan dengan kebutuhan yang timbul akibat pembangunan seperti sekarang ini, yang pada hakekatnya merupakan proses pembaharuan sehingga memungkinkan tergesernya nilai-nilai budaya yang sudah lama terpola dalam kehidupan berbagai masyarakat yang ada. Sementara nilai-nilai baru belum mantap. Akibatnya yang tidak diharapkan dapat terjadi dalam wujud ketegangan maupun pertentangan sosial. Di antara gejala perubahan itu terlihat pada berbagai jenis permainan rakyat.

Permainan rakyat tradisional memainkan peranan penting dalam kehidupan masyarakat, karena permainan rakyat sebagai salah satu khasanah budaya bangsa yang berfungsi sebagai alat hiburan dan pengisi waktu senggang, sekaligus berfungsi sebagai sarana sosialisasi nilai-nilai budaya masyarakat pendukungnya.

Permainan rakyat sebagai salah satu aspek kebudayaan sebagian sudah jarang dimainkan, bahkan berangsur-angsur mengalami kepunahan. Ada di antaranya yang benar-benar sudah tidak dikenal lagi oleh generasi sekarang alias punah, dan ada pula yang masih dapat dipertahankan karena masih jauh dari jangkauan pengaruh permainan baru dari luar yang mengandalkan konsep-konsep baru yang lebih canggih. Walaupun masih ada permainan tradisional, yang dimainka. Namun itu hanya terdapat pada lingkungan terbatas saja.

Hal tersebut di atas, disebabkan berbagai faktor, antara lain masuk dan berkembangnya alat-alat permainan yang lebih modern seiring dengan perkembangan teknologi modern. Di samping itu kurangnya sarana dan arena tempat bermain disebabkan oleh laju pertumbuhan penduduk yang pesat, menggeser tempat-tempat bermain menjadi lokasi pemukiman. Padahal permainan rakyat yang masih asli didukung oleh konsep-konsep tertentu dalam konteks budaya masyarakatnya, hanya saja jarang terungkap atau sama sekali tidak lagi diperhatikan oleh para pendukung budaya masyarakat tersebut.

Karena hal itulah, menjadi masalah belum digalinya potensi-potensi yang terkandung dalam permainan rakyat daerah, untuk menanamkan sikap dan ketrampilan dalam wadah permainan rakyat yang bersifat menghibur dan kegiatan penyaluran kreatifitas di waktu luang terutama untuk generasi muda. Selanjutnya, juga, belum diketahui perubahan-perubahan dan perkembangan kebudayaan daerah yang bersumber dari permainan rakyat, berarti tidak diketahui perubahan-perubahan nilai yang ada pada masyarakat (tradisi, kepercayaan setempat dan tanggapan masyarakat).

Untuk kepentingan bangsa Indonesia, seperti yang tertuang dalam UUD 1945 dan GBHN, maka menjadi tugas kita memelihara dan mengembangkan atau dengan kata lain melestarikan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam banyak aspek kehidupan, di antaranya adalah permainan rakyat.

1.2 Tujuan

Manusia dalam mencapai tingkat kesiapan sebagai anggota masyarakat yang bertanggungjawab dan menempati fungsinya sendiri dalam struktur masyarakat, harus menyiapkan diri dalam rangka sosialisasi sesuai dengan tradisi masyarakat dan kebudayaannya. Dalam masa itu sosialisasi biasanya diberikan lewat permainan-permainan yang beraneka ragam bentuk dan sifatnya, bisa berupa permainan yang sifatnya hanya sebagai hiburan pada waktu luang, permainan ketangkasan, permainan peniruan dan dapat pula dalam permainan bertanding.

Adapun tujuan penulisan Nilai Budaya Dalam Permainan Rakyat ini, adalah :

1.2.1 Tujuan Umum

1. Memelihara dan mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan rakyat.
2. Menggali nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan rakyat sebagai usaha penawaran berbagai alternatif nilai-nilai budaya bangsa dalam rangka pembentukan kerangka acuan sebagai pedoman tingkah laku untuk menjamin efektifitas pergaulan lintas suku/kelompok sosial yang ada di Indonesia.
3. Menggali bentuk-bentuk permainan rakyat sebagai unsur kebudayaan untuk dijadikan bahan penyusunan pendidikan kebudayaan bangsa.

1.2.2 Tujuan Khusus

Dapat mengumpulkan, menyusun bahan permainan rakyat daerah, menyebarluaskannya, untuk menanamkan sikap dan ketrampilan, khususnya bagi generasi muda yang berkembang dalam masyarakat sebagai wadah hiburan atau penyaluran kreatifitas di waktu luang.

1.3 Ruang Lingkup

Penulisan Nilai Budaya Dalam Permainan Rakyat ini merupakan kumpulan dari permainan rakyat yang terpilih. Adapun permainan yang dihimpun ini mengandung nilai-nilai yang sesuai dengan sistem nilai kebudayaan yang berlaku pada masyarakat, dengan kriteria setiap permainan rakyat yang dimainkan menggunakan potensi lingkungan sosial dan lingkungan alam setempat yang di dalamnya terkandung nilai-nilai luhur. Nilai-nilai ini merupakan pendukung budaya bangsa yang mempunyai rasa sosial sehingga terwujud rasa kegotongroyongan atau kerjasama dan mempunyai rasa persatuan. Maksudnya, bahwa permainan itu mempunyai bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan tertentu.

Bentuk permainan di sini ada dua macam yakni : Permainan untuk bermain-(play) yang tujuannya hanya untuk mengisi waktu luang atau yang berupa hiburan saja. Dan permainan yang tujuannya untuk pertandingan (game).

Pelaku-pelaku dari permainan ini tidak dibatasi baik usia maupun jenis kelaminnya, maksudnya anak-anak, remaja maupun orang tua tidak menjadi masalah.

Adapun daerah yang dijadikan tempat penelitian di dalam penulisan ini yaitu daerah Propinsi Jawa Timur, dengan lokasi di daerah Madura; karena daerah Madura dianggap dapat mewakili daerah Jawa Timur.

1.4 Prosedur Pertanggungjawaban

Metoda yang dipergunakan dalam penulisan ini sebagai prosedur pertanggungjawaban penulisan adalah metoda deskriptif analisis, dengan cara menguraikannya menurut struktur dan fungsi sehingga dapat mengungkapkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan rakyat itu.

Untuk menunjang program penulisan di atas, langkah-langkah

yang dilakukan meliputi 3 (tiga) tahap, yaitu tahap pengumpulan data, tahap pengolahan data dan terakhir tahap penyusunan laporan.

Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, semula dilakukan studi keputusan. Studi kepustakaan ini merupakan langkah awal sebelum melakukan penelitian ke lapangan. Maksudnya, untuk menelaah sejumlah buku yang ada hubungannya dengan penulisan tentang nilai budaya dalam permainan rakyat yang akan diungkapkan.

Selanjutnya, dilakukan penelitian lapangan dengan berpedoman pada metoda deskriptif dengan tehnik wawancara. Yakni mendeskripsi semua permainan rakyat yang sesuai dengan tujuan penelitian. Wawancara dilakukan dengan para tokoh masyarakat yang betul-betul banyak mengetahui permainan rakyat tradisional.

Tahap Pengolahan Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dalam bentuk pola-pola analisa. Data kepustakaan sebagai pedoman perancangan dipertemukan dengan data fisik dari kenyataan. Reaksi-reaksi yang terjadi dipertimbangkan dengan hasil wawancara dari para tokoh dan informan lainnya.

Data kepustakaan dianalisa dengan saling mengisi dan saling menyempurnakan. Sedangkan dalam pengolahan, data disiapkan, dan dibanding-bandingkan dalam penganalisaan. Ungkapan dan uraian dalam pengolahan data untuk penyusunan laporan ada yang memerlukan perubahan, pengurangan atau penambahan dalam penyajian dan penyusunan laporan.

Tahap Penyusunan Laporan

Dari pengumpulan data, kemudian pengolahan data lalu dilakukan penyusunan laporan. Dalam tahap penyusunan laporan, data yang telah diproses dalam pengolahan disusun dan diuraikan sesuai dengan kerangka laporan.

Pada Bab I. **Pendahuluan.** Diuraikan mengenai maksud pokok dari isi naskah, yang dijabarkan dengan masalah, tujuan, ruang lingkup dan prosedur pertanggungjawaban penulisan.

Bab II. **Gambaran Umum.** Pada bab II ini, dikemukakan lokasi dan keadaan alam, penduduk dan mata pencaharian serta latar belakang kebudayaan. Hal ini, sangat erat kaitannya dengan permainan, sebagai pendukung potensi alam yang ada, serta hasil mata pencaharian yang mungkin terdapat kaitannya di dalam permainan rakyat.

Bab III. **Deskripsi dan Analisa Permainan Rakyat.** Pada bab ini dikemukakan deskripsi permainan seutuhnya dan analisa dalam setiap permainan. Dalam mendeskripsi permainan akan diuraikan permainan yang di dalamnya mencakup permainan-permainan yang mempunyai nilai-nilai rasa kegotong-royongan atau kerjasama dan rasa persatuan, dengan diuraikan cara memainkannya, pelaku-pelakunya, alat-alat yang digunakan dan bagaimana hubungannya dengan peristiwa lain. Jadi dengan demikian akan jelas segala hal yang berkaitan dengan permainan-permainan tersebut.

Selanjutnya di dalam analisa yang merupakan nilai-nilai budaya dalam permainan rakyat, dikemukakan latar belakang sosial budayanya, yang menyangkut sejarah perkembangan, persebaran dan perkembangan masa kini, serta nilai-nilai yang terdapat di dalam permainan tersebut. Hal ini, merupakan pendukung dari kebudayaan daerah setempat.

Bab IV. **Kesimpulan.** Pada bab ini akan dikemukakan inti permainan secara keseluruhan dari nilai-nilai budaya permainan rakyat, serta pengaruh-pengaruh luar dan prospek permainan rakyat di masa kini dan masa yang akan datang, pengaruh-pengaruh luar dan prospek permainan rakyat masa kini dan masa yang akan datang.

BAB II
GAMBARAN UMUM

2.1 Lokasi dan Keadaan Alam

Pulau Madura adalah pulau yang terbesar di daerah Tingkat I Jawa Timur, terletak pada bagian Timur Laut Pulau Jawa dengan Selat Madura sebagi pemisah dengan pulau Jawa (Propinsi Jawa Timur). Pulau Madura sebagai salah satu Daerah Tingkat II di Jawa Timur terdiri dari 4 (empat) Kabupaten, yaitu Kabupaten Bangkalan, Kabupaten Sampang, Kabupaten Pamekasan dan Kabupaten Sumenep.

Madura beriklim tropis dengan iklim musim, yakni musim hujan dan musim kemarau *(mosem membara* dan *mosem nemor).* Suhu udara yang tinggi rata-rata $26^{o}.61$ C. Di samping itu juga terdapat iklim laut, udara selalu mengandung uap air dan iklim muson dimana musim kemarau selalu panjang. Madura adalah daerah minus.

Pola perkampungan pada umumnya menyebar di kampung-kampung, tetapi ada pula yang mengelompok padat. Rumah tempat tinggal yang menyebar, kadang-kadang terpisah satu dengan yang lain dalam jarak yang cukup jauh. Sedangkan perumahan atau tempat tinggal penduduk yang mengelompok padat merupakan satu kelompok besar dan padat dekat jalan besar (propinsi) atau jalan desa. Dalam pengelompokkan ini masih terdapat beberapa kelompok kecil antara 5–10 rumah dengan jajaran rumah memanjang atau saling berhadapan yang merupakan suatu

keluarga besar atau keluarga luas (extended family), yang disebut *tanevan lanjang* (yang berarti halaman panjang). Di depan rumah juga di bangun rumah yang dinamakan *mandapa* (pendopo) tempat menerima tamu. Di antara *mandapa* dan rumah tempat tinggal terdapat halaman sebagai pemisah kedua bangunan tadi, yang disebut *taneyan*.

Rumah-rumah tempat tinggal yang terletak dalam satu *taneyan lanjang* (halaman panjang) tersebut tidak dibatasi pagar. Rumah yang satu dengan rumah yang lain saling berdekatan dan berderet menjadi dua baris yang berhadap-hadapan. Di tengah-tengah terdapat halaman panjang. *Taneyan lanjang* tersebut dikelilingi pagar, baik berupa pagar tanaman atau pagar bambu. Dan di atas pekarangan itu biasanya berdiri rumah beserta lumbung padi, juga kandang sapi, kuda, kambing atau pun kerbau. Selain itu biasanya digunakan untuk tempat bermain anak-anak dalam mengisi kekosongan waktu mereka, baik di siang hari maupun pada malam hari.

Rumah-rumah penduduk tersebut di atas merupakan bangunan yang umumnya masih berbentuk tradisional khas Madura dengan bilik dalam (tempat tidur) merupakan ruang besar tanpa sekat-sekat dan lantainya di tinggikan atau lebih tinggi dari ruangan tamu yang agak luas. Bangunan-bangunan rumah tersebut ada pula yang terbuat dari tembok dan papan atau gedek, beratap genting, dengan lantai semen atau tanah.

2.2 Penduduk dan Mata Pencaharian.

Penduduk kepulauan Madura sebagian besar terdiri dari penduduk asli, yakni sukubangsa Madura, dan sebagian lagi para pendatang yang kemudian menetap dan mengadakan integrasi dengan baik. Pada umumnya sukubangsa Madura bertempat tinggal di pulau Madura, dan pantai utara Jawa Timur bahagian timur, sedangkan sebagian lagi, yang merupakan suku pendatang, seperti suku Jawa dengan keturunan Jawa – Madura, bertempat tinggal di daerah barat daya yaitu Bangkalan; campuran Madura – Bali di bahagian tenggara pulau Madura yaitu daerah Penggirpapas (Kalianget Sumenep); sukubangsa Bugis/Makassar di pulau Kangean (Sumenep) dengan keturunan campurannya, dan keturunan campuran Madura–Kalimantan/Banjar di pulau Karamian dan Masalembo, serta sebagian penduduk pendatang seperti Cina. Me-

ngenai penyebaran penduduknya hampir sama dengan daerah-daerah lain di Indonesia, yakni tempat-tempat yang padat penduduknya adalah daerah perkampungan di dekat jalan besar.

Berdasarkan mata pencahariannya, masyarakat desa di Madura dapat diklasifikasikan pada tipe masyarakat pedesaan yaitu : berdasarkan bercocok tanam di sawah atau di ladang dengan padi dan jagung sebagai tanaman pokoknya, dan berdasarkan beternak. Selain itu juga sebagai nelayan terutama masyarakat yang tinggal di daerah pesisir.

Dalam bidang pertanian.

Bercocok tanam mereka lakukan di sawah, di ladang dan di kebun-kebun sekitar rumah. Sawah hanya dapat ditanami padi sekali dalam setahun, yaitu pada musim penghujan. Setelah padi dipanen, biasanya, ditanami jagung, kacang hijau dan kedelai dengan cara tumpang sari. Tegalan pada musim penghujan ditanami jagung yang diselingi dengan tanaman ketela pohon. Pada musim kemarau sawah dan ladang ditanami tembakau. Kegiatan di bidang pertanian ini, dilakukan oleh penduduk laki-laki maupun wanita, bahkan anak-anak juga turut membantu sesuai dengan kemampuan fisik mereka. Biasanya anak-anak akan membantu orang tuanya ketika menjelang panen tiba, ia akan menunggui padi di sawahnya. Begitu pula kegiatan di bidang peternakan, anak-anak mengembalakan ternak-ternakNya ke ladang "pangowannana" (pengembalaan). Di antara kegiatan-kegiatan itu terdapat waktu-waktu luang. Pada waktu itulah biasanya anak-anak akan mengajak teman-temannya bermain, dan permainannya pun disesuaikan dengan kondisi lingkungan yang memungkinkan.

Jenis ternak yang paling disenangi dan banyak menguntungkan adalah sapi. Seperti diketahui, pulau Madura merupakan penghasil ternak sapi terbesar di seluruh daerah Tingkat I Jawa Timur. Para peternak dan petani Madura sangat mencintai sapinya, hal itu mereka ungkapkan dalam pepatah *se ngorebi sengko area*, yang artinya, yang menghidupi aku ini ialah sapiku. Hal ini, karena sapi tersebut mempunyai peranan ganda apabila dijual banyak keuntungannya. Di samping itu, sapi juga digunakan untuk menggarap sawah dan ada juga yang khusus dipelihara untuk sapi harapan sebagai suatu permainan rakyat tradisional. Selain ternak sapi, ma-

sih ada ternak yang dipelihara sebagai sumber mata pencaharian yakni kambing, domba, ayam, itik.

Masyarakat yang tinggal di daerah pesisir, seperti di Penggirpapas (Kalianget Sumenep) mata pencaharian pokoknya adalah sebagai petani garam atau pembuat garam. Walau pun masyarakat desa di Madura ini diklasifikasikan menurut mata pencaharian-nya seperti diatas, namun secara umum dapat dikatakan bahwa, penduduk desa ini bersifat agraris karena mata pencaharian pokok penduduk pada umumnya adalah sebagai petani atau bertani sesuai dengan iklim tropis yang memungkinkan mereka untuk bercocok tanam. Bercocok tanam mereka lakukan di sawah, di ladang dan di kebun-kebun sekitar rumah.

2.3 Latar Belakang Kebudayaan

Kehidupan masyarakat petani pedesaan di Jawa Timur umumnya dan khususnya di Pulau Madura telah melatarbelakangi sosial budayanya, di antaranya dalam hubungannya dengan kegiatan tolong menolong dan gotong royong, pun dalam kehidupan sosial lainnya.

Dalam hubungannya dengan kegiatan tolong-menolong tampak sekali; bila ada warga yang memerlukan pertolongan, mereka akan cepat menolongnya secara spontan. Begitu pula dalam kegiatan bergotong royong tampak berakar dalam kehidupan masyarakat, misalnya, ketika panen padi tiba, maka mereka akan beramai-ramai bergotong-royong melaksanakannya. Begitu juga bila ada upacara perkawinan mereka mempersiapkan keperluannya bersama-sama, dan juga ketika akan menggembalakan ternak (karena Madura terkenal dengan ternak sapinya), mereka selalu saling membantu.

Masyarakat Madura sebagai makhluk dengan daya intelektual yang tinggi tidak lepas dari kehidupan berbudaya terutama dalam kehidupan masyarakat. Persamaan atau perbedaan asal-usul manusia dalam lingkungan suku bangsa memiliki nilai-nilai budaya sendiri. Hal ini berlaku pada masyarakat Madura. Seperti dalam beberapa hal: kebudayaan Madura mempunyai persamaan dengan kebudayaan masyarakat Jawa terutama adat-istiadatnya. Selain pengaruh kebudayaan Jawa, juga terdapat pengaruh Islam serta kebudayaan lokal, sehingga kebudayaan Madura telah menampilkan suatu corak khas kebudayaan di Madura, yang lebih banyak me-

nunjukkan adanya pengaruh ciri-ciri kebudayaan Hindu dan Islam.

Kebudayaan Madura yang dipengaruhi oleh kebudayaan Jawa, di antaranya ialah dalam segi bahasa, dan berbagai permainan rakyat tradisional khususnya. Pengaruh dalam segi bahasa terutama kosa kata; begitu juga permainan-permainan yang dilakukan oleh masyarakat Madura banyak persamaannya dengan permainan masyarakat seperti permainan penteng, gethok-gethok uwi. Pengaruh kuat dari kebudayaan Jawa ini tidak dapat dipisahkan, karena Madura letaknya berdekatan dengan Jawa, dan banyak para pendatang dari pulau Jawa yang akhirnya menetap dan berbaur dengan masyarakat Madura. Pengaruh dalam kehidupan sehari-hari terutama terlihat dari tata-cara atau tingkah laku, seperti dalam permainan-permainan rakyat tradisional, dan kegiatan-kegiatan dalam melaksanakan upacara-upacara adat kebiasaan pada umumnya.

Seperti diketahui bahwa masyarakat Madura pada umumnya menganut agama Islam, maka adat istiadat asli penduduk setempat dipengaruhi oleh unsur budaya Islam. Unsur kebudayaan Islam itu terlihat jelas pada masyarakat petani dalam melaksanakan upacara adat tradisional. Dalam setiap mengawali kegiatan yang penting selalu ditandai dengan upacara (selamatan). Walaupun dalam penyelenggaraan upacara tersebut masih tampak adanya sisa-sisa kepercayaan tradisional, yaitu dipergunakan benda-benda dan sajian-sajian, namun do'a yang diucapkan adalah do'a dalam ajaran Islam.

Di samping selamatan, masyarakat Madura masih percaya adanya tempat-tempat keramat dan pemujaan (penghormatan) kepada para leluhur serta roh-roh halus. Hal ini terlihat dalam permainan *pe-sapean* yang merupakan bagian dari pada upacara minta hujan, yang merupakan permohonan kepada leluhur agar diberi hujan sehingga ladang pertaniannya mendapat air untuk bisa ditanami kembali.

BAB III
DESKRIPSI DAN ANALISA PERMAINAN

1. BAL BUDI

Deskripsi Permainan

Bal budi merupakan suatu permainan rakyat Madura yang sangat digemari oleh penggemarnya. Dilihat dari namanya kata "bal budi" terdiri dari dua kata, yakni *bal* dan *budi*. 'Bal' berarti bola, sedangkan 'budi' artinya belakang. Jadi apabila kata *bal budi* kita terjemahkan secara harfiah ke dalam bahasa Indonesia berarti, 'bola belakang', yang secara luas dapat dikatakan permainan bola yang ditepak dengan tangan ke arah belakang.

Permainan *bal budi* ini, biasanya dimainkan oleh anak-anak penggembala ternak untuk mengisi waktu senggang di siang hari, terutama pada saat menjelang sore hari sambil menggembalakan ternaknya di padang penggembalaan, karena biasanya banyak anak-anak yang sedang menggembala ternak mengajak teman-temannya untuk bermain. Mengajak ini caranya bermacam-macam, ada dengan *ngejung* (bernyanyi) secara *asedelan* (pantun, sindiran), ada dengan *paparegan* (ungkapan nasehat) dan ada yang *sejak-ngajak sakanca'an* (mengajak teman-temannya) bermain *bal budi* di ladang "pangowannana" (penggembalaan).

Waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan permainan paling sedikit satu jam dengan jumlah pelaku permainan yang cukup banyak 18 orang. Para pemain yang berjumlah 18 orang ini dibagi

dalam dua kelompok, masing-masing kelompok sembilan orang. Para pelaku permainan *bal budi* ini adalah laki-laki dengan usia permainan antara 12 tahun sampai dengan dewasa. Para pemain dapat terdiri dari usia campuran, anak-anak, pemuda dan orang tua dapat ikut serta dalam permainan.

Permainan *bal budi*, biasanya dilakukan pada sore hari, terutama di waktu ashar, kira-kira pukul 16.00. Di dalam permainan ini tidak terdapat unsur religius magis, jadi merupakan permainan hiburan yang sama sekali tidak ada sangkut paut dengan kepercayaan. Permainan *bal budi* tidak pula diiringi dengan musik ataupun nyanyian-nyanyian apapun, hanya terdengar teriakan-teriakan dari penonton yang menyemangati pemain yang dijagokannya.

Perlengkapan untuk permainan ini adalah sebuah bola. Bahan bola yang menjadi alat utama ini juga tidak dibatasi, maksudnya bola itu dapat terbuat dari rumput yang diikat bundar atau dari pelepan pisang, dari daun kelapa, dari jerami atau gulungan baju mereka pun dapat dijadikan bola. Pada dasarnya, asal ada benda yang dapat dibuat seperti bola jadilah. Selain bola diperlukan sebuah lapangan yang lebarnya lebih kurang tiga meter dengan panjang yang tidak terbatas, dan enam utas tali. Kegunaan tali ini adalah : dua utas untuk batas penonton; seutas untuk batas tempat pemain yang belum menepak bola; seutas di taruh di tempat penepakan bola; seutas di taruh sebagai tempat pemain yang telah selesai menepak bola, dan seutas lagi ditaruh di gelanggang atau gawang penjagaan.

Urutan permainan ini tidak sederhana, sebab ada tahap-tahap tepakan bola yang dilakukan oleh sekelompok pemain. Permainan ini tidak memerlukan tenaga yang banyak, karena pemain tidak perlu lari dan tidak perlu takut badannya menjadi sakit karena lemparan bola. Yang diperlukan adalah ketrampilan menepak dan menendang bola, serta sikap awas agar bisa menangkap bola.

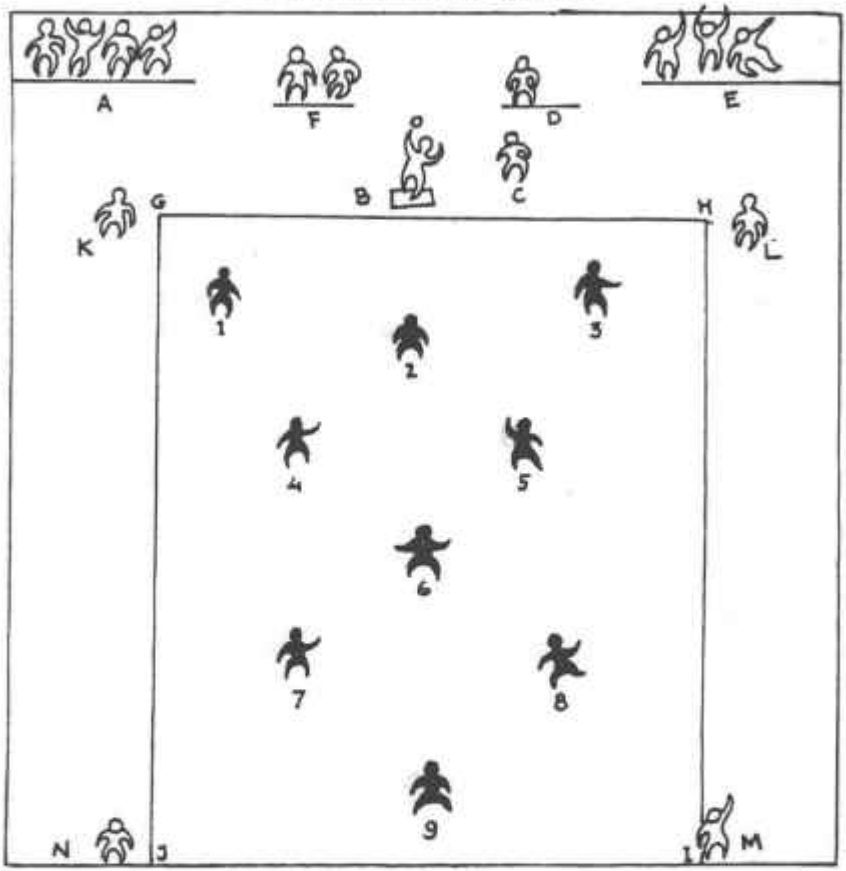
Sebelum permainan ini dimulai, terlebih dahulu para pemain dikumpulkan, yang jumlahnya delapan belas orang peserta, yang semuanya laki-laki. Kemudian dibagi ke dalam dua kelompok. Masing-masing kelompok berjumlah sembilan orang.

Apabila semua teman-temannya telah berkumpul dan jumlahnya telah mencukupi, maka mereka sepakat untuk melakukan permainan *bal budi*. Kemudian dibuatlah lapangan permainan. La-

pangan permainan ini dicari yang tidak berbatu dan harus rata. Lebarnya tiga meter sedangkan panjang ia belakang tidak terbatas. Lalu dibuatlah batas-batas dengan merentangkan tali di titik G – H – I – J (lihat gambar).

GAMBAR 1

Denah lapangan permainan.



Keterangan :

A = tempat pemain yang mendapat giliran menepak bola.
B = Tempat menepak bola dengan garis batas yang terbatas untuk pijakan kaki.
C = Wasit.
D = Pencatat nilai.
E = Tempat pemain yang sudah mendapat giliran menepak.
F = Ketua-ketua perkumpulan.
GHIJ = batas garis arena.
KLMN = penjaga garis.
1,2,3 = tameng (perisai muka).
4,5 = penyompet (penutup).
6 = kapten kelompok.
7,8 = pendamping kanan kiri kapten.
9 = Bunto kala (ekor binatang kalu jengking).

Satu setengah meter dari batas kiri dan kanan lapangan permainan juga direntangkan pula tali untuk batas penonton melihat, maksudnya agar tidak mengganggu permainan. Seutas tali juga direntangkan di A, sebagai batas tempat kelompok pemain yang mendapat giliran menepak bola. Tempat kelompok pemain yang mendapat giliran ini ukurannya cukup luas, cukup untuk sembilan orang pemain giliran menepak.

Seutas tali di rentangkan di B dengan ukuran 30 – 45 – 10 cm sebagai tempat pemain menepak atau menendang bola.

Di sisi rentang tali (bagian yang panjang) digantungkan sebuah genta kecil. Seutas di rentangkan di E dengan ukuran secukupnya bagi pemain yang telah selesai menepak atau menendang bola. C adalah wasit, D pencatat nilai, F tempat ketua-ketua tim yang sedang bertanding. Di dalam batas tali G–H–I–J adalah tempat kelompok yang mendapat giliran jaga dengan posisi seperti dalam gambar. K–L–M–N adalah penjaga garis untuk mengawasi mati hidupnya bola. Siapa yang main terlebih dahulu dan siapa yang tugas menjaga ditentukan dengan undian. Misalnya kelompok I yang main dan kelompok II yang menjaga.

Sebelum permainan dilakukan, terlebih dahulu diberitahu aturan-aturan tata tertibnya, yakni :

1. Pemain tidak boleh memakai kaos kaki, kaos tangan, kopiah, ikat kepala.
2. Dilarang menangkap bola dengan menyundul dulu dengan kepala atau menyepak dulu, kecuali pimpinan kelompok (kapten). Hal tersebut dianggap menghina lawan dan dapat menimbulkan *carok* (perkelahian).
3. Bola dianggap hidup (bernilai) bila bola ditangkap lalu terlepas masuk ke dalam batas garis hidup.
4. Penepak bola, dilarang mengambil bola sendiri ke luar tempat batas berpijak.
5. Apabila di tengah permainan ada pemain yang sakit atau terkena bola, ia dapat diganti dengan pemain cadangan, tetapi paling banyak sampai tiga kali.
6. Masing-masing kelompok pemain dapat menaruh dua oragn pemainnya untuk ikut mengawasi mati hidupnya bola (di tempat K–L–M–N), asal ada perjanjian dahulu. Kalau tidak se-

penuhnya dipercayakan pada petugasnya, masing-masing pihak tidak boleh ikut campur atas keputusan keempat petugas yang menjaga garis tersebut.

7. Penepak bola harus menurut nomor urutnya. Bola dianggap mati, bila bola yang semula masuk batas garis hidup tapi berhasil ditepak keluar batas mati. Akan tetapi bila bola tersebut mengenai temannya sendiri (yang menjaga) dan masuk kembali, maka bola dianggap hidup (bernilai).

Setelah dibuat batas-batas untuk melakukan permainan serta masing-masing pemain mengetahui aturan-aturan permainan, barulah dilakukan undian dengan cara "sut". Kemudian masing-masing kelompok pemain siap di tempatnya, yakni kelompok I main sedangkan kelompok II yang menjaga. Wasit membunyikan peluit sebagai tanda bahwa pemain yang mempunyai urutan pertama pada kelompok I yang main boleh menepak bola dengan melemparkannya ke atas setinggi 30 cm. Lalu *ekotap* (menepak) dengan tangan kanannya dalam posisi badan membelakangi kelompok yang menjaga. Kaki penepak bola tidak boleh menyentuh tali batas tempat berpijak (lihat gambar).

Untuk tidak menyentuh maka dalam waktu *ngotap* (menepak bola) pemain berdiri di atas kaki satu. Sebab bila kaki menyentuh tali, berbunyilah genta kecil yang digantungkan di sana. Bila kaki menyentuh tali, maka berarti bola mati.. Bola dapat juga dianggap *mati* (nilai nol), yaitu, kalau penepak bola lolos kakinya dan bola dapat ditepak ke arah dalam batas garis hidup (G–H–I–J) akan tetapi dapat ditangkap oleh lawan.

Begitu pula kalau bola jatuh di luar batas garis hidup, diberi nilai nol. Sebelumnya, penepak bola boleh melihat ke belakang dulu untuk mencari posisi lawan yang kosong. Begitulah bila penepak bola yang pertama gagal, diganti oleh penepak yang mempunyai urutan kedua. Bila berhasil artinya tidak menyentuh tali batas berpijak dan bola masuk batas hidup tanpa dapat ditangkap oleh lawan, maka diperolehlah nilai satu. Tepakan bola pertama inilah yang disebut *bal budi*. Penepak yang berhasil tersebut meneruskan dengan tepakan kedua yang disebut *tanang settong* (tangan satu). Yaitu dengan cara menepak bola sambil menghadap ke arah lawan (lihat gambar).

Bola dipegang dengan tangan kiri dan tangan kanan menepak

bola yang dilemparkan ke atas setinggi 30 cm. Dapat juga dengan cara menggenggam lalu bola ditepak. Kaki kiri berdiri tegak dan kaki kanan hanya ibu jarinya yang menginjak tanah (takut menyentuh tali batas berpijak), kedua belah lutut ditekuk sedikit. Bola dipukul bersamaan dengan mengangkat kaki kanan. Bila bola hidup tapi genta dibatas tali tempat berbijak berbunyi maka giliran ini dianggap mati dan gagal.

GAMBAR 2

Pukulan pertama membelakangi, sementara kaki harus tetap berada di dalam garis petak.

Sekarang giliran penepak ketiga, masih dengan tepakan *tanang settong*. Bila bola hidup, kelompoknya berhasil memperoleh nilai satu lagi. Penepak yang berhasil tersebut melanjutkan dengan tepakan selanjutnya, yaitu yang disebut *tanang duwa* (tangan

dua). Tepakan *tanang duwa* ini dilakukan karena telah berhasil melakukan tepakan *tanang settong*. Cara dan posisi menepaknya sama dengan *tanang settong*. Bila gagal, diganti oleh penepak berikutnya.

GAMBAR 3
Tepahan tanang settong

Masih meneruskan penepakan *tanang duwa*. Bila berhasil memperoleh nilai satu. Diteruskan dengan tepakan *taba*. Bila tepakan *taba* ini berhasil, nilai bertambah jadi *empat*. Selanjutnya berturut-turut tepakan yang disebut *balkit* dan bila berhasil kemudian di-

susul dengan tepakan *tekkang*, bila keduanya berhasil kelompoknya memperoleh nilai enam, lalu dilanjutkan dengan *tandhu* (tendangan kaki), yaitu posisi menendang sambil menghadap ke arah lawan dan memegang bola dengan tangan kiri atau kanan, bola dijatuhkan di atas kaki kanan, kaki kiri dijaga jangan sampai menyentuh tali batas berpijak. Bola disepak, bila masuk memperoleh nilai yang keseluruhannya disebut *sabungbung* (satu bungbung). *Bungbung* berarti tempat benda air yang terbuat dari bambu (lihat gambar).

GAMBAR 4
Tahap terakhir menepak bola dengan kaki satu, sedang kaki lainnya dalam garis petak.

Akan tetapi apabila kesembilan pemain tidak berhasil sampai mencapai *sabungbung*, maka ganti kelompok lawannya (kelompok II) yang menepak. Apabila lawannya (kelompok II) melampaui nilai yang dicapai kelompok I maka gugurlah nilai-nilai kelompok I, artinya kelompok I apabila main lagi harus dimulai dari mula. Sebaliknya bila tidak melampaui, giliran kembali digantikan oleh kelompok I yang dapat melanjutkan mencapai nilai akhir. Bila anggota kelompok I pada giliran pertama dapat mencapai urutan nomor 7 yaitu *sabungbung* mereka masih bisa meneruskan mulai dengan *bal budi*, dan para pemain kelompoknya yang ada di 'E' kembali lagi ke 'A' untuk meneruskan memperoleh nilai *sabungbung* lagi. Tetapi jika sampai nomor 9 tidak berhasil, maka diganti oleh lawannya. Begitulah selanjutnya sampai waktu bermain berakhir, yaitu tahap pertama lamanya satu jam. Dan apabila sama-sama menang misalnya sama-sama *sabungbung* lalu diadu *tandhu* (tendangan kaki).

Analisa

Pulau Madura pada umumnya dan Kabupaten Sumenep pada khususnya terkenal sebagai penghasil ternak sapi. Para peternak dan petani Madura amat mencintai sapinya, hal itu mereka ungkapkan dalam pepatah yang berbunyi *se ngorebi sengko area*, yang artinya "yang menghidupi aku ini ialah sapiku". Sapi sebagai ternak yang dipelihara oleh para petani ini biasanya digembalakan oleh anak-anak, karena itu anak bagi mereka merupakan tambahan tenaga kerja yang biasanya diberi tanggung jawab sesuai dengan kemampuan fisik anak itu.

Kegiatan ini ada kalanya dikerjakan bersama-sama dengan sanak keluarganya atau kadang-kadang minta bantuan atau pertolongan yang dilakukan secara spontanitas. Para penggembala ternak sapi biasanya secara beramai-ramai menggiring ternak-ternaknya ke ladang pengembalaan (pangowannana). Dan di sinilah anak-anak bertemu dan berkumpul, pada waktu itulah anak-anak bermain *bal budi*. Permainan tersebut sudah dikenal sejak dahulu, pada mulanya dilakukan oleh anak-anak ketika sedang menggembalakan sapi yang penyelenggaraannya untuk mengisi waktu senggang. Permainan ini merupakan suatu permainan khas sesuai dengan kondisi lingkungan di mana keadaan sosial masyarakatnya melatarbelakangi budaya dalam bentuk permainan rakyat, yang

memperlihatkan adanya kerja sama, didukung pula oleh faktor kegotong-royongan di antara warga masyarakat yang masih terjalin baik.

Permainan bal budi sebagai salah satu permainan rakyat mempunyai arti yang sangat penting di dalam upaya meningkatkan nilai-nilai budaya permainan rakyat di Indonesia, terutama bagi pelaksana permainan ini yang terdiri dari kelompok anak-anak yang mendidik potensinya agar dapat berhasil guna dan berdaya guna.

Bal budi itu sendiri sebenarnya merupakan gabungan suatu kegiatan rekreasi yang mengandung unsur main-main dan berolahraga, sehingga anak-anak terlibat menikmatinya sebagai sesuatu yang tidak sungguh-sungguh tetapi mempunyai keasyikan tersendiri, sedangkan unsur olah raga yang terlihat pada fungsi permainan ini cocok untuk melatih ketrampilan dan ketangkasan anak-anak, di samping adanya peraturan permainan yang harus dipatuhi oleh pemain. Sebagai suatu permainan, *bal budi* dimainkan tanpa takut mengalami konsekuensi kekalahan, yang ada dalam perasaan mereka adalah rasa puas yang bersifat sementara jika menjadi pemenang. Sebaliknya rasa tidak puas dan penasaran yang juga bersifat sementara bagi yang kalah. Hal ini tampak apabila telah selesai bermain maka anak-anak penggembala akan beramai-ramai menggiring ternaknya kembali. Oleh sebab itulah permainan ini mengikat persatuan di antara penggembala yang sewaktu-waktu harus bekerjasama menggiring ternak-ternak mereka. Bentuk kerjasama dalam kegiatan yang membentuk rasa persatuan bagi para penggembala ternak ini dilakukan pada saat-saat menggiring ternak-ternak mereka ke padang pengembalaan. Kegiatan ini ditujukan untuk efisiensi kerja, dalam arti menggiring ternak bersama-sama, karena apabila ada ternak yang lepas mereka akan saling membantu agar di antara ternak itu tidak ada yang lepas dari kelompoknya.

Pada mulanya permainan ini dimainkan dengan tidak terikat pada jumlah pemain, asalkan jumlah mereka dapat dibagi menjadi dua kelompok yang sama. Kemudian jumlah pemain ditentukan, masing-masing kelompok menjadi sembilan orang. Demikian pula dalam peraturan permainan, untuk menentukan siapa yang menang hanya dilihat dari jumlah berapa kali bola yang berhasil ditepak atau ditendang masuki ke dalam batas arena yang diang-

gap hidup (mendapat nilai).

Apabila kita kaji latar belakang sosial budaya dari permainan ini, permainan tersebut berasal dari permainan para penggembala ternak yang dalam pelaksanaannya tidak memandang stratifikasi sosial maupun pendidikan sehingga muncul sebagai suatu permainan yang benar-benar merakyat. Kemudian mendukung semenjak mereka untuk berkreasi sambil berolah raga. Teknik memainkan permainan *bal budi* itu hanya memerlukan ketrampilan menangkap bola dan sportifitas.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *bal budi* ini, antara lan : Adanya rasa *disiplin* karena para pemain harus mematuhi aturan-aturan permainan yang berlaku, juga adanya rasa *solidaritas*, yakni jika bola dibuat dari baju salah seorang pemain maka dibuat peraturan agar pemain lainnya tidak diperkenankan memakai baju. Selain itu dilihat dari bentuk kegiatan permainan ini, tampak sekali unsur-unsur *kegotong-royongan* dengan adanya rasa persatuan dan kerja sama antara para pemain untuk mencapai sesuatu. Misalnya, kelompok I sebagai kelompok penepak para anggotanya masing-masing mempunyai nomor urutan. Langkah-langkah kegiatan dalam permainan apabila urutan pertama tidak dapat mencapai tepakan terakhir, maka akan dilanjutkan oleh penegak urutan berikutnya untuk mencapai angka yang tinggi bagi kelompoknya agar menang, jadi di sini tampaklah kegiatan kerja sama antara para pemain. Demikian pula sebaliknya, bagi kelompok yang menjaga tampak kegiatan kerjasama di antara anggota. Di sini para pemain (kelompok yang menjaga) melakukan kegiatan kooperatif di antaranya dengan melakukan langkah-langkah permainan yang telah dibentuk berdasarkan pembagian kerja (lihat denah arena permainan) ketika akan menangkap bola, sehingga kelompok yang menjaga ini akan berakhir untuk menjaga kelompok menepak. Di sini peranan antara pemimpin dengan anggota kelompok, dan sebaliknya anggota kelompok terhadap pemimpin kelompok, mewujudkan suatu sikap kerjasama tim agar mampu menjadi suatu tim yang setia kawan.

Pada masa sekarang permainan *bal budi* ini lebih populer dari pada masa dulu. Demikian pula peraturan dan tata tertib permainannya makin sempurna tanpa mengubah prinsip-prinsip peraturan yang asli. Selain itu, jika semula permainan tersebut tidak mengenai adanya perkumpulan-perkumpulan, kini telah ter-

organisir dengan terbentuknya perkumpulan-perkumpulan yang diberi nama, perkumpulan Halilintar, Kuda Terbang dan sebagainya. Walaupun demikian perminan tersebut tetap bersifat hiburan yang kompetitif dengan pengembangan fisik yang memerlukan ketangkasan, ketrampilan serta kejelian untuk menangkap bola.

Melalui permainan ini, anak-anak dapat menanamkan sikap dan ketrampilan sebagai anggota masyarakat agar mereka nantinya mampu memainkan peranan dengan kedudukan sosial masing-masing dalam masyarakat, dan merupakan kegiatan yang secara tidak langsung juga merupakan usaha melestarikan permainan rakyat (Indonesia). Selanjutnya melalui permainan diharapkan pula agar anak-anak terdorong untuk memanfaatkan waktu luangnya dengan aktifitas yang kompetitif. Olah raga yang tolak ukurnya adalah ketangkasan dan ketrampilan, belajar untuk berjiwa kreatif dan sportif. Selain itu juga permainan ini merupakan permainan anak-anak yang paling baik untuk membantu anak-anak bersosialisasi. Karena permainan ini harus menurut peraturan yang sudah ditetapkan, yang tidak menuruti peraturan dianggap bermain curang dan dapat disingkirkan dari kelompok. Dengan demikian anak-anak dapat belajar berkelakuan baik dan berdisiplin.

2. PENTENG

Deskripsi Permainan

Penteng merupakan nama salah satu permainan tradisional rakyat Madura, khususnya permainan untuk anak-anak. Permainan ini hanya mempergunakan dua potong kayu lurus sebesar ibu jari orang dewasa. Bahan untuk alat permainan ini mudah diperoleh, karena terdapat di daerah sekitarnya.

Permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan suatu peristiwa, baik keagamaan maupun upacara tradisional, karena itu permainan *penteng* ini hanya merupakan permainan hiburan yang dalam pelaksanaannya dimainkan pada waktu senggang untuk mengisi kekosongan.

Dalam pelaksanaannya permainan *penteng* tidak pula diiringi dengan musik atau pun nyanyian-nyanyian. Apabila di antara

anak-anak ada yang bermain sambil bersiul-siul atau mendendangkan lagu, hal itu merupakan hal yang biasa sebagai cetusan spontan dari jiwa anak-anak yang gembira. Bagi anak-anak pedesaan memang merupakan suatu kebiasaan untuk bermain *penteng* sambil menunggu padi di sawah atau sambil mengembalikan ternak mereka di padang. Permainan ini sangatlah sederhana dan mudah dimainkan. Hampir semua anak-anak dapat memainkannya, karena yang diperlukan hanya keterampilan, kejelian dan sedikit pemikiran, agar dirinya menang. Selain bersifat hiburan, permainan ini juga bersifat kompetitif karena ada lawan bermain dan ada ketentuan kalah menang.

Permainan *penteng* dimainkan oleh anak-anak paling banyak enam orang, kemudian dibagi dalam dua kelompok, masing-masing kelompok tiga orang anak. Selain dimainkan secara berkelompok permainan ini dapat pula dimainkan secara perorangan, yakni satu lawan satu hanya saja bila dimainkan secara perorangan terasa kurang mengasyikkan. Oleh karena itu permainan ia, lebih sering dimainkan secara berkelompok sehingga menjadi lebih semarak.

Pada umumnya *penteng* dimainkan oleh anak laki-laki, namun tidak tertutup kemungkinan bagi anak perempuan. Asal saja anggota kelompok permainan ini harus sama sejenis. Hal ini, disebabkan pada akhir permainan ada acara *gindungan* (bergendongan), yang kalah harus menggendong yang menang. Para pelaku dari permainan tersebut, rata-rata berusia antara enam sampai dengan lima belas tahun dengan tidak membatasi kelompok masyarakatnya.

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan *penteng* terdiri dari dua bilah kayu sebesar ibu jari dengan ukuran yang berbeda, satu pendek dan satu lagi panjang. Kayu yang pendek, berukuran kira-kira 13 cm, disebut *pangkene*, sedangkan yang panjang berukuran kira-kira 39 cm disebut *panglanjang*. Kedua bilah kayu biasanya ini terbuat dari kayu gabus, atau dari bambu yang dipotong sedemikian rupa. Selain kedua alat tadi, juga diperlukan sebuah lubang kecil di tanah yang berukuran panjang antara 20 – 25 cm dengan lebar 5 cm dan dalam lubangnya kira-kira 5 cm. Lubang ini dipergunakan sebagai tempat *penyoket* (penyukit) *pangkene* oleh *panglanjang*.

Apabila peralatan yang diperlukan telah ada, maka dicarilah tempat bermain. Lapangan permainan ini cukup lebarnya tiga me-

ter dengan panjang kira-kira sepuluh meter. Setelah disepakati oleh para pemain dan persiapan lainnya telah disiapkan, juga disepakati jumlah nilai yang hendak dicapai (misal nilainya hanya sampai 50 atau 100), maka permainan dapat dimulai.

Para pemain yang berjumlah enam orang ini memilih kawannya yang sebaya melakukan "suten" untuk menentukan siapa-siapa yang termasuk teman bermainnya. Yang menang berkelompok sama yang menang dan yang kalah berkelompok dengan yang kalah. Jika telah ditentukan masing-masing anggota kelompok, selanjutnya diadakan kembali "suten" untuk menentukan kelompok mana yang mendapat giliran pertama bermain *(alako kaada)*. Dua orang anak mewakili kelompoknya masing-masing melakukan "suten" alagi. Bagi kelompok yang menang dalam "suten" mendapatkan giliran pertama untuk *alako* (bekerja), sedangkan kelompok yang kalah bertugas untuk *se ajaga* (menjaga).

Setelah semuanya disepakati dan kelompok yang *alako* dan *se ajaga* telah diketahui, barulah permainan dimulai. Misalnya, kelompok I yang *alako* dan kelompok II yang *se ajaga*. Mereka tidak terikat dengan urutan pemain dalam kelompoknya. Pemain bebas melakukan *nyoket* (menyukit) lebih dahulu. Kalau terdapat kesalahan yang dilakukan oleh seorang pemain di dalam kelompoknya pada satu tahap permainan yang harus diselesaikan, tidak boleh digantikan oleh kawannya untuk menyelesaikan tahapan berikutnya. Temannya harus melakukan dari semula kembali.

Jalan permainan *penteng* ini, terdiri dari beberapa tahapan yang harus diselesaikan oleh setiap pemain.

Tahap pertama, yakni *menyoket pangkene* dengan *panglanjang*. Pemain pertama dari kelompok *alako* (kelompok I) akan *menyoket, pangkene* ditaruh melintang di atas lubang kecil lalu dicukit dengan *panglanjang* ke depan (lihat gambar).

Penyukit yang pandai akan mengarahkan *pangkene* ke tempat yang tidak dijaga dan diusahakan agar *pangkene* tidak dapat ditangkap oleh lawan. Apabila tiga kali berturut-turut dalam tahap ini *pangkene* tertangkap oleh lawan, berarti kelompok I yang *alako* gagal dan harus diganti oleh pemain dari kelompok II yang *se ajaga*. Jika cukitan pertama tidak tertangkap oleh yang *se ajaga* (kelompok II), maka dari batas berhentinya *pangkene* tadi oleh salah seorang dari kelompok II, *pangkene* dilemparkan ke arah

panglanjang yang ditaruh melintang di atas lubang. Jika *pangkene* mengenai *panglianjang* berarti penyukit pertama gagal dan diganti oleh penyukit kedua dari kelompok I. Juga dinyatakan gagal apabila cukitannya dapat ditangkap oleh kelompok II. Selanjutnya penyukit kedua sekarang melakukan cukitan dan kalau berhasil (artinya tidak tertangkap dan tidak mengenai *panglanjang)* ia dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

GAMBAR 5

Pemain sedang mengoket pangkene dengan panglanjang.

Pada tahap kedua, yaitu memukul *pangkene* dengan *panglanjang*. Kedua alat itu dipegang dengan tangan kanan, *pangkene* dilemparkan ke atas lalu dipukul dengan *panglanjang* (lihat gambar). Bila *pangkene* yang melayang tidak dapat ditangkap oleh lawan, kelompok I memperoleh nilai dengan mengukur jarak jatuh *pangkene* ke lubang, diukur dengan menggunakan *panglanjang*. Kalau *pangkene* dapat ditangkap oleh lawan dan dilemparkan kembali ke lubang, atau ketika jatuh dan ternyata masih bergerak lalu disepak ke arah lubang sehingga jarak *pangkene* ke lubang tidak lagi sepanjang *panglanjang* maka gagallah penyukit kedua itu dan dinyatakan mati (tidak mendapat nilai). Pemain diganti oleh

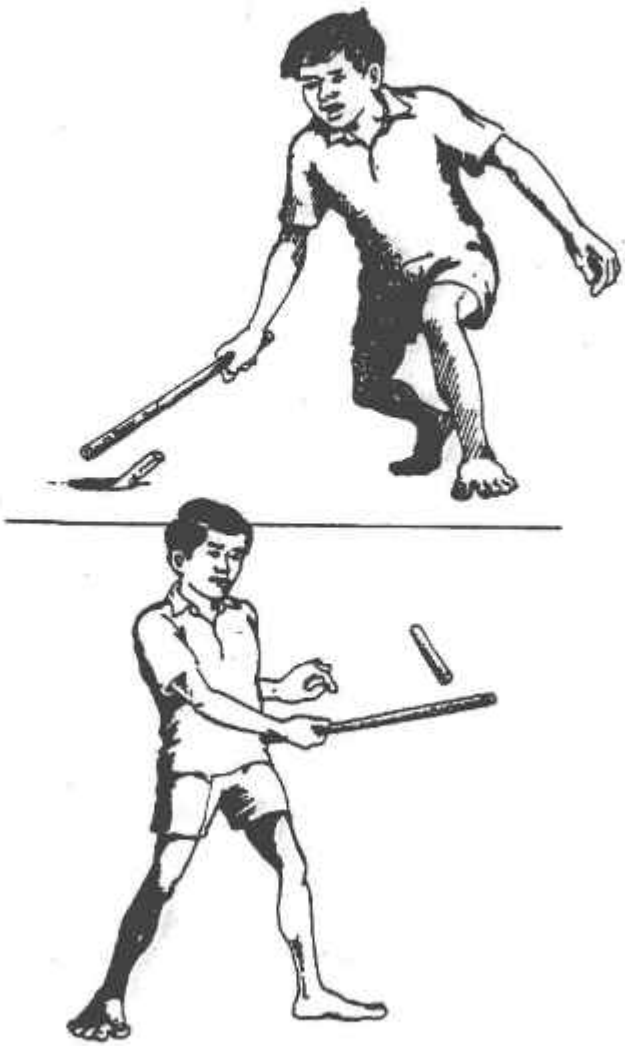
penyukit ketiga dengan dimulai dari cukitan pertama. Sebaliknya bila masih dapat diukur baik di muka atau di belakang lubang, dianggap hidup dan memperoleh nilai. Maka pemain dapat melanjutkan tahap berikutnya.

GAMBAR 6
Pemain memukul pangkene dengan panglanjang.

Pada tahap ketiga, yakni dengan memukul *pangkene* yang ditaruh memanjang dalam lubang dengan sebagian menonjol (mencuat) ke luar. Kemudian yang menonjol ke luar itulah yang dipukul sehingga meloncat ke atas lalu dipukul lagi oleh *panglanjang* ke depan (lihat gambar). Kalau *pangkene* tidak tertangkap oleh lawan, kelompok I memperoleh nilai lagi dengan mengukur jarak

GAMBAR 7

Pemain memukul pangkene yang ditaruh memanjang dalam lubang sebagian mencuat ke luar.



jauh terpelantingnya *pangkene* ke lubang dengan *panglanjang*. Untuk mendapatkan nilai yang lebih banyak lagi, bila *pangkene* pada waktu melesat ke luar dari lubang dapat dipukul dua kali (berarti terkena pukulan tiga kali tanpa menyentuh tanah) maka alat pengukurnya bukan *panglanjang* tetapi diukur dengan *pangkene*. Kemudian pemain melanjutkan tahap selanjutnya ialah *meter*.

Di tahap *metar* ini, *pangkene* ditaruh di atas tangan kiri yang ditelungkupkan, lalu dilontarkan ke atas dan dipukul dengan *panglanjang*. Apabila lawan tidak berhasil menangkapnya maka kelompok I menambah nilainya. Jika *pangkene* yang dilontarkan ke atas dapat dipukul dua kali, maka alat penghitungnya pun *pangkene* sehingga penambahan nilai lebih banyak lagi.

Tahap selanjutnya adalah dengan menaruh *pangkene* di antara jepitan tangan dengan lengan tangan kanan, lalu dilontarkan ke atas dan dipukul. Bila tidak berhasil ditangkap oleh lawan, maka nilai bertambah lagi. Begitu pula jika pukulannya dua kali, maka alat pengukurnya pun bukan *panglanjang* tetapi *pangkene*.

Sebagai tahap yang terakhir, ialah menaruh *pangkene* di atas jari kaki kanan, lalu dilontarkan ke atas dan dipukul dengan *panglanjang*. Jika tidak tertangkap olah lawan, kelompok I menambah nilai lagi. Apabila nilai akhir sudah tercapai oleh salah satu kelompok, maka kelompok yang menang mulai melakukan *metar* yang kedua. *Metar* yang kedua ini mula-mula dilakukan oleh pemain pertama, caranya yakni dengan menaruh *pangkene* di atas telapak tangan kiri yang tertelungkup, kemudian dilontarkan ke atas kemudian dipukul *pangkene* dengan *panglanjang*. Lalu dilanjutkan oleh pemain yang kedua, juga melakukannya hal yang sama seperti permainan yang pertama dari tempat jatuhnya *pangkene* ke arah lain yang disenangi. Begitu juga pemain yang ketiga menyambungnya dengan *metar* juga dari tempat jatuhnya "petaran" pemain yang kedua. Apabila ketiganya berhasil *memetar* jauh-jauh, maka pihak yang kalah harus menggendong yang menang sejauh jumlah jarak *petaran* menuju pangkal *petaran*.

Di sinilah puncak kegembiraan permainan *penteng* itu. Para pemain yang kalah dapat minta untuk bermain lagi, dapat tukar menukar kawan atau diganti dengan mengadakan "suten" lagi. Hal ini semuanya tergantung kepada anak-anak. Pada umumnya mereka bermain dua kali, dan sesudah itu bubar pulang ke rumahnya masing-masing.

Analisa

Sesuai dengan iklim tropisnya, kehidupan masyarakat Madura bersifat agraris, dengan mata pencaharian pokok pada umumnya adalah bertani. Dalam kegiatan bercocok tanam mereka saling menolong, hal ini merupakan kebiasaan masyarakat di desa pada umumnya. Dalam kegiatan-kegiatan di ladang atau pun di sawah-sawah, orang tua selalu mengajak anak-anaknya untuk turut membantu sesuai dengan fisik anak tersebut. Dalam perjalanannya menuju sawah ladang itulah anak-anak menemukan pohon bambu. Bambu oleh masyarakat sengaja mereka tanam, karena banyak kegunaannya. Bambu ini sengaja mereka tanam sebagai penahan erosi dan tempat berteduh para petani mau pun para penggembala dari sengatan terik matahari. Selain itu bambu juga dapat digunakan untuk membuat rumah. Rumah-rumah tradisional masyarakat Madura pada umumnya terbuat dari gedek yang bahannya dari bambu. Bambu tersebut dikerat tipis-tipis dan dianyam sedemikian rupa yang dibaut *bilik*, selain itu juga dapat dibuat untuk keperluan yang lainnya yang berupa kerajinan tangan berupa anyaman-anyaman. Tidaklah mengherankan, bambu tersebut banyak sekali menfaatnya bagi masyarakat petani.

Penteng sebagai suatu permainan anak-anak sudah dikenal sejak dahulu. Siapa yang mula-mula melakukan permainan ini tidak banyak diketahui, yang jelas permainan ini sudah ada sejak dahulu. Pada mulanya permainan ini dimainkan oleh anak-anak petani dengan tidak membatasi stratifikasi sosial. Jadi, siapa saja dapat memainkannya. Biasanya anak-anak petani ketika akan menuju ladang, melalui jalan yang panjang, sepanjang jalan itu diteduhi oleh pohon bambu.. Ketika beristirahat, mereka akan berteduh dinaungan bambu, dan pada saat itulah anak-anak sambil duduk duduk ada yang memotong bambu itu untuk kemudian mereka membuatnya jadi alat permainan, yang penyelenggaraannya dilakukan untuk mengisi waktu terluang di siang hari. Permainan penteng ini merupakan suatu permainan yang khas, sesuai dengan kondisi lingkungan di mana keadaan sosial masyarakatnya telah melatarbelakangi budaya dalam bentuk permainan rakyat.

Bentuk permainan ini, sudah dikenal di luar pulau Madura, karena Madura letaknya di ujung Jawa Timur, sehingga tidak mustahil kebudayaan yang datang dari luar mau pun dari dalam bercampur dan kebudayaan itu dibawa ke luar Madura atau sebalik-

nya. Tidaklah heran apabila permainan yang sama juga terdapat di luar pulau Madura, walaupun namanya berlainan akan tetapi cara dan jalannya permainan sama. Seperti di Jakarta, permainan ini namanya *gatrik*, di Aceh *peh kayee*, di Sulawesi Selatan *maccule/accangke*.

Permainan *penteng* yang merupakan permainan rakyat tradisional mempunyai arti yang penting dalam meningkatkan nilai-nilai budaya, terutama bagi pelaksanaan permainan. Permainan ini dapat mendidik anak-anak agar menjadi tahu bahwa segala sesuatu dalam kehidupan ini sangat berguna, seperti bambu yang menjadi bahan alat permainan ini. Bambu tersebut banyak sekali kegunaannya seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Di dalam meningkatkan nilai-nilai budaya, permainan *penteng* merupakan kegiatan permainan yang sifatnya hiburan tetapi mengandung gabungan dua unsur yakni unsur bermain dan berolah raga. Dalam unsur bermain, anak-anak yang terlihat dalam permainan ini dapat menikmatinya sebagai suatu permainan yang sangat mengasyikkan. Sedangkan dalam unsur olah raga, anak yang terlibat dalam permainan ini tentunya dapat membuat gerak permainan di mana setiap gerak permainan ini dapat diartikan sebagai olah raga yang dapat melenturkan otot-ototnya, yakni melatih ketrampilan dan ketangkasan anak-anak. Selain itu juga dapat mengembangkan daya pikir dalam menghitung nilai-nilai yang diperoleh.

Oleh karena itulah, permainan *penteng* dapat membantu pembentukan jiwa dan sifat anak agar berjiwa sportif, trampil, sigap, dapat menggunakan otaknya untuk mengembangkan daya pikir menyiasati lawannya dan memperluas pergaulan dengan menggunakan waktu senggangnya untuk hal-hal yang efektif.

Apabila kita kaji latar belakang sosial budaya dari permainan ini, di mana permainan berasal dari permainan anak-anak petani yang dalam pelaksanaannya dapat mendidik anak-anak dalam rangka proses sosialisasi, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini antara lain:

a. *Rasa disiplin*, karena pemain harus mematuhi peraturan-peraturan permainan yang telah disepakati bersama. Seperti, jika ada pemain yang melakukan kesalahan pada satu tahap permainan yang harus diselesaikan tidak boleh digantikan oleh kawannya

untuk menyelesaikan tahapan berikutnya, jadi temannya harus melakukan dari semula kembali.

b. Nilai-nilai yang diperoleh dari masing-masing anggota kelompok disatukan (dijumlahkan) sehingga mencapai/memperoleh nilai yang telah ditentukan. Begitu pula dalam kelompok yang *se ajaga*, di sini nampak kerja sama di antara anggota pemainnya karena setiap anggota pemain selalu siap berjaga agar dapat menangkap *pangkene* yang terlempar ke atas. Ketika *pangkene* oleh yang *aloko* dilemparkan, maka salah seorang anggota kelompok yang *se ajaga* akan berusaha untuk menangkapnya sehingga kelompok yang *alako* menjadi mati atau tidak mendapat nilai, sehingga terjadilah pergantian pemain. Karena itulah, dengan hasil kerja sama ini akan menumbuhkan rasa kesatuan dan persatuan.

c. *Sportifitas atau kepatuhan akan perjanjian*, yakni mempunyai jiwa konsekuen, jika mendapat kekalahan mematuhi perjanjian yang telah disepakati sebelumnya. Kelompok yang kalah akan menggendong kelompok yang menang.

Pada masa ini, permainan *penteng* kurang berkembang terutama di kota-kota, tetapi di desa-desa terutama di kalangan anak-ak pada masyarakat yang kurang mampu masih digemari. Hal ini, kemungkinan menurunnya minat anak-anak terhadap permainan *penteng* karena sudah banyak jenis permainan anak-anak yang modern atau memang anak-anak sekarang waktunya lebih banyak tersita untuk berbagai kegiatan di sekolah mau pun masyarakat, sehingga waktu terluang tidak banyak seperti dahulu. Atau dapat pula karena kehidupan perekonomian orang tua yang semakin berat, menyebabkan anak-anak penduduk Madura khususnya di desa yang tidak mampu, terpaksa ikut membantu orang tuanya membantu mencari dan menambah sumber penghasilan. Keadaan ini umumnya masih sering terjadi di daerah pedesaan dan di daerah pesisir. Tidak masuknya anak-anak ke sekolah, karena adanya kegiatan musim tertentu sehingga tenaganya banyak dibutuhkan untuk membantu orang tuanya. Keadaan demikian, tentunya tidak banyak membantu perkembangan suatu permainan anak-anak yang memang membutuhkan waktu senggang dalam memainkan suatu permainan dengan teman-temannya. Namun demikian, tidak berarti permainan ini menghilang, sebab masih sering tampak kerumunan anak-anak yang bermain dan menonton permainan *pengteng* ini. Dalam hal ini ternyata masih

cukup banyak penggemarnya, terutama kalangan anak-anak. Hanya saja dikhawatirkan akan hilang kalau keadaan ekonomi penduduk sedemikian rupa sehingga anak-anak diperlukan orang tuanya untuk membantunya dalam perjuangan hidupnya, dan banyaknya kegiatan yang menyita waktu bagi anak-anak untuk memperoleh kesenggangan untuk bermain sesuka hatinya. Begitu juga adanya hiburan lainnya seperti mendengarkan lagu-lagu melalui radio transistor, atau adanya bacaan yang dapat dibaca sambil bersantai-santai, maka tidak saja permainan tradisional seperti *penteng* akan lenyap tetapi juga permainan tradisional lainnya yang semacam ini akan lenyap pula.

3. LE—ALLE BENGKO

Deskripsi Permainan.

Le-alle bengko adalah suatu permainan anak-anak yang bersifat kompetitif. *Le-alle bengko* ini terjadi dari dua kata, yakni *le-alle dan bengko*. *Le-alle* berasal dari kata *alle* berarti *pindah", jade* le-alle berarti "berpindah-pindah" *Bengko* berarti "rumah". Apabila kita tejemahkan ke dalam bahasa Indonesia secara harfiah, kata *le-alle bengko* berarti "berpindah-pindah rumah". Pengertian "rumah" di sini bukanlah rumah yang sebenarnya, tetapi adalah "tiang", tempat pangkal anak bermain yang diumpamakan rumah, dan tiang tersebut adalah tiap rumah atau tiang teras rumah (dalam bahasa Madura: "soda"). Rumah *tanyyan lanjang* (halaman panjang) ini adalah rumah yang terdiri dari beberapa petak dan menyatu. Petak-petak ini ditempati oleh suatu keluarga besar, sehingga rumah itu berbentuk empat persegi panjang yang berkelilingnya pada "soda" (teras) bertiang.

Rumah *tanyeyan lanjang* mempunyai tiang-tiang pada setiap sudut "soda". Tiang sudut "soda" inilah yang diumpamakan sebagai rumah *bengko)* oleh anak-anak dalam permainan *le-alle bengko*.

Permainan ini tidak ada kaitannya dengan peristiwa lain yang bersifat religius magis seperti upacara siklus hidup seseorang, upacara bersih desa, sedekah laut ataupun dengan upacara keagamaan. Olah karena itu, permainan *le-alle bengko* hanya merupakan permainan rekreatif yang sifatnya hiburan untuk mengisi waktu senggang baik pada siang hari maupun pada malam hari.

Permainan *le-alle bengko* ini sangat digemari oleh anak-anak. Karena selain mudah dimainkan juga tidak memerlukan beaya. Ada pun aturan dan cara permainannya pun sangat sederhana dan tidak rumit. Yang diperlukan dalam permainan ini hanyalah tenaga dan kegiatan semata-mata.

Pelaku-pelaku permainan ini terdiri dari dua kelompok yang berlawanan. Masing-masing kelompok terdiri dari empat orang anak, jadi jumlah pemain seluruhnya delapan orang anak. Satu kelompok (empat orang anak) seperti "penjaga rumah", sedangkan satu kelompoknya lagi sebagai kelompok "penyergap" yang bersiap-siap untuk memperebutkan rumah-rumah tersebut.

Kedelapan anak pemain ini rata-rata berusia antara delapan sampai dengan dua belas tahun. Kelompok pemain tidak boleh campuran antara anak laki-laki dengan anak-anak perempuan. Kelompok bermain harus anak-anak sejenis, laki-laki saja atau perempuan saja. Hal ini disebabkan karena dalam permainan ini ada konsekuensi kalah menang, yakni kelompok yang kalah harus menggendong kelompok yang menang.

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan *le-alle bengko* hanya empat bilah tiang "soda" (teras) rumah yang sudah ada. Untuk peserta anak laki-laki biasanya dipilih tiang-tiang "soda" rumah *teneyan lanjang*, maksudnya agar jarak dari tiang ke tiang agak jauh. Sedangkan anak-anak perempuan memilih rumah *taneyan lajang* yang tidak panjang. Tiang-tiang ini harus kuat dan dari tiang ke tiang tidak ada perintang.

Peramainan *le-alle bengko* ini tidak diiringi irama gamelan musik atau pun nyanyian, akan tetapi yang terdengar hanya suara teriakan-teriakan yang selalu menyertai permainan ini, misalnya teriakan memperingatkan kawannya, teriakan terkejut atau teriakan-teriakan yang memberi semangat serta gertak sebagai siasat.

Apabila pelaku-pelaku permainan ini telah berkumpul, lalu

diadakan suatu konsensus terhadap aturan-aturan permainan, seperti:

1. Pemilik rumah tidak boleh terlalu lama tidak pindah rumah, apabila terlalu lama mereka akan diperingati oleh kelompok lawannya.
2. Suatu rumah tidak boleh direbut oleh dua orang anak dalam satu kelompok.

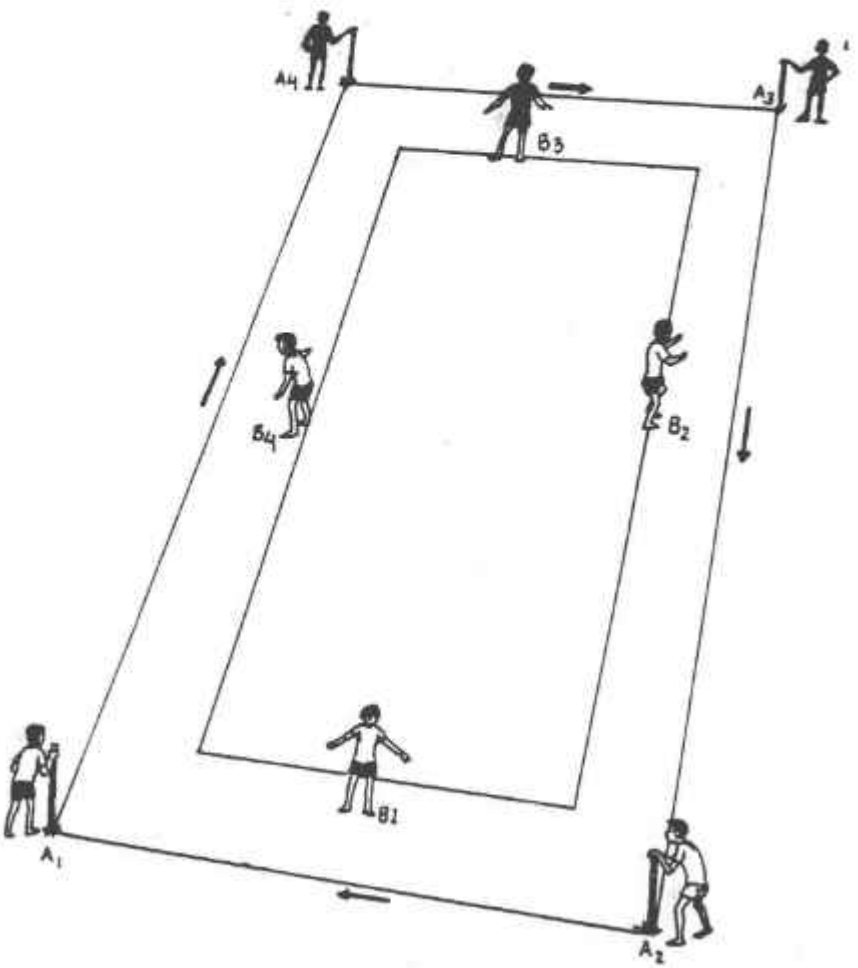
Kemudian apabila masing-masing telah mengetahui aturan-aturan permainan dan para pelaku telah berkumpul, maka dilakukanlah pemilihan dalam kawan kelompok. Dalam memilih kawan kelompok ini, mereka banding-bandingkan sesama pemain, agar dua orang yang berlawanan itu setidak-tidaknya seusia, dan sebanding pula ketrampilannya, kegiatan serta kekuatan fisiknya. Setelah mereka membagi dua-dua yang seimbang lalu mereka melakukan "suten". Pemenang sama-sama pemenang kelompok, yang kalah masuk kelompok yang kalah. Jika penentuan anggota kelompok bermain ini telah ditentukan, kemudian mereka melakukan "suten" lagi untuk menentukan kelompok pemain dan penyergap. Salah seorang sebagai wakil dari kelompoknya melakukan "suten" dengan kelompok lawannya, misalnya kelompok A yang menang "suten" dan kelompok B yang kalah "suten". Yang menang (kelompok A) mendapat kesempatan bermain lebih dahulu, yaitu menjadi "pemilik" dan sekaligus sebagai "penjaga rumah"; sedangkan yang kalah (kelompok B) menjadi "penyergap".

Setelah diketahui kelompok yang menang dan kelompok yang kalah, serta telah ditentukan tempat permainan maka permainan pun dimulai. Kelompok A sebagai pemenang; masing-masing anggota memiliki tiap (rumah) yang dijaga oleh seorang pemain. Tiang pertama dijaga oleh A, tiang kedua oleh A2, tiang ketiga oleh A3, dan tiang ke empat oleh A4. Sedangkan kelompok B sebagai kelompok "penyergap" untuk merebut rumah yang kosong berdiri di tengah-tengah, seperti B1, berdiri di antara A1 – A2; B2 di antara A2 – A3; B3 di antara A3 – A4 dan B4 diantara A1 – A2 (lihat gambar).

Dalam permainan ini A1 harus berhasil pindah ke A2, lalu ke A3 dan ke A4 sehingga kembali lagi ke A1; jika berhasil maka menanglah kelompok A. Usaha pindah rumah harus terjaga. Caranya, dengan segera diganti oleh kawan kelompoknya, sebab lawannya selalu mengincar kekosongan rumah tersebut. Kalau rumah tidak

terjaga, atau diganti/ditempati oleh teman kelompoknya, maka rumah tersebut akan segera direbut dan diduduki oleh lawan kelompoknya. Apabila terjadi hal yang demikian, terjadilah pergantian kelompok, lawannya (kelompok B) sekarang sebagai "pemilik" atau "penjaga rumah". Pindah rumah dari satu rumah ke rumah lainnya, menurut arah jarum jam (lihat denah arena permainan).

Gambar 8 : Daerah permainan le - ale bengka



Jadi A1 berusaha pindah ke A2, dan bersamaan dengan itu A2 berusaha pindah ke A3 dan A3 berusaha pindah ke A4, karena itulah tim atau kelompok A harus kompak, kerjasama yang rapi, dan selalu mencari kesempatan kelengahan lawan, agar serempak bisa pindah rumah sehingga rumah yang ditinggal tidak dapat direbut. Kegesitan, siasat dengan gertak pura-pura betul-betul diwujudkan dengan pindah rumah, sehingga lawannya kelabakan. Karena itu sebelum permainan dimulai kelompok-kelompok tersebut menentukan siasat bersama. Misalnya dalam gertak pertama, kedua dan ketiga (dalam usaha pindah rumah yang pertama) adalah gertak pura-pura; tetapi gertak yang keempat adalah betul-betul pindah rumah. Bila berhasil ganti siasat, gertak pertama dan kedua pura-pura, tetapi gertak yang ketiga betul-betul pindah rumah. Begitulah selanjutnya.

Bila A1 berhasil pindah ke A2, lalu ke A3 lalu berhasil ke A4 dan kembali lagi ke A1, juga teman-temannya berhasil pindah maka menanglah kelompok A, dan mereka berhak memperoleh gendongan dari lawannya (kelompok B) dari tiang A1 berkeliling rumah sampai ke A1 lagi.

Begitu pula kelompok B adu siasat, di samping harus selalu waspada agar siap-siap menyergap merebut rumah yang kosong. Sekali pun B1 harus berdiri di tengah-tengah Antara A1 – A2 (begitu pula kelompok B yang lain), tetapi dengan siasat pembagian tugas pengawasan sehingga tidak sampai terjadi tabrakan sesama teman. Artinya, satu rumah diperebutkan oleh dua orang temanya (B). Karena itu, pembagian perebutan diatur seteman, seiring berlawanan dengan jarum jam (lihat dengan arena permainan) atau sebaliknya. Apabila satu rumah berhasil direbut berarti semua rumah jatuh kepada lawannya. Pihak yang pindah rumah selalu dicari yang lemah oleh lawannya, karena itu salah seorang pemilik rumah yang lemah selalu menjadi incaran lawannya.

Apabila kelompok A sulit untuk pindah rumah, sanksinya ialah ganti tempat bermain. Artinya kelompok A menyerah sehingga kelompok B sekarang pemilik rumah, sedangkan kelompok A ganti berusaha memperebutkan rumah B. Demikian seterusnya sampai anak-anak merasa bosan bermain dan lelah.

Analisa

Permainan *le-alle bengko* merupakan suatu permainan anak-anak yang hanya terdapat di pulau Madura, yakni di bagian barat kota Sampang dan di desa-desa pesisir. Permainan ini menggambarkan suatu permainan anak-anak khas Madura yang mempunyai ciri dari alat permainan yang dipergunakan yakni berupa tiang dari teras rumah *taneyan lanjang*. Apabila kita artikan kata *"le-alle bengko"* ini, terdiri dari dua kata yakni *alle dan bengko*. *Alle* artinya "pindah" sedangkan *bengko* artinya "rumah",. Kata *bengko* itu sendiri yang diumpamakan "rumah". Pengertian "rumah" di sini bukanlah rumah yang sebenarnya, akan tetapi tiang tempat pangkal anak-anak bermain yang diumpamakan rumah.

Seperti telah diketahui bahwa permainan *le-alle bengko* ini merupakan gambaran dari bentuk kebudayaan Madura, yang telah melatar belakanginya, karena alat yang dipergunakan adalah tiang rumah yang telah tercipta dalam arsitektur daerah itu. Hal ini, karena bentuk rumah-rumah di pulau Madura mempunyai gaya arsitektur yang tersendiri, di mana setiap sudut mempunyai tiang teras yang dalam bahasa Madura disebut "soda", dan sudut "soda" rumah inilah yang diumpamakan sebagai *bengko* (rumah) dalam permainan.

Penduduk Madura merupakan suatu kelompok besar. Dalam pengelompokan masih terdapat beberapa kelompok kecil antara lima sampai sepuluh rumah dengan jajaran rumah yang memanjang atau saling berhadapan dan merupakan suatu keluarga besar atau keluarga luas (extended family), yang disebut *"taneyan lanjang"* (yang berarti halaman panjang). Rumah *taneyan lanjang* umumnya dihuni oleh satu keluarga besar (extended family) yang terdiri dari kakek – nenek dan anak-anaknya, termasuk anak yang sudah berkeluarga. Jadi satu keluarga satu petak. Tiga atau empat keluarga (yang sudah berkeluarga), terdiri dari tiga – empat petak menyatu dalam satu atap rumah yang memanjang ke sisi, terjadilah rumah-rumah dengan *taneyan lanjang*. Hal ini sesuai dengan falsafah hidup orang Madura di desa-desa yang menyatakan "makan tidak makan pokoknya kumpul" yang memungkinkan terbentuknya rumah *taneyan lanjang* ini, sekali pun hidup mereka kekurangan.

Rumah-rumah tempat tinggal yang terletak dalam satu *taneyan*

lanjang (halaman panjang) ini tidak dibatasi pagar. Rumah yang satu dengan rumah yang lain saling berdekatan dan berderet menjadi dua baris yang berhadap-hadapan, dan di tengah-tengah inilah anak-anak melakukan permainan dengan menggunakan tiang-tiang pada setiap sudut "soda" rumah yang mereka umpamakan sebagai "bengko" (rumah) oleh anak-anak dalam permainan *le-alle bengko*

Permainan le-alle bengko ini sudah lama dikenal dan dimainkan oleh anak-anak. Kapan permainan ini dimulai dan siapa yang mula-mula memainkan tidak ada yang mengetahui. Yang jelas permainan ini sudah ada sejak dahulu dan biasa dimainkan oleh anak-anak. Anak-anak sangat menggemarinya, karena *le-alle bengko* ini sangat mudah dimainkan selain tidak perlu mengeluarkan biaya karena yang menjadi alat utama adalah tiang rumah yang sudah ada, juga aturan-aturan dari permainan ini tidaklah rumit. Oleh karena itu permainan *le-alle bengko* dikatakan merakyat, sebab dapat dimainkan oleh siapa saja dengan tidak membatasi kelompok sosial. Di samping itu cara memainkannya pun sangatlah sederhana, sesederhana cara berpikir dan pola hidup orang desa. Jadi penduduk desa yang petani, peternak, buruh tani, nelayan atau pun pelaut sama saja. Artinya anak-anaknya akibat pengaruh kemampuan orang tuanya yang hidup rata-rata di bawah garis kemiskinan sering memainkan permainan-permainan yang sederhana tidak memerlukan biaya.

Apabila kita kaji dari pola permainan *le-alle bengko* ini sangatlah sederhana, diperkirakan bahwa permainan ini asli dimainkan oleh anak-anak petani di daerah ini yaitu di daerah yang berumah *taneyan lanjang*. Sedangkan dilihat dari kata *le-alle bengko* berarti yang telah disebutkan di atas, mungkin bisa diartikan rumah yang berpindah. Dahulu pemindahan rumah di desa berbeda dengan di kota. Jika di kota, yang pindah adalah orangnya tetapi rumahnya tidak turut pindah. Sebaliknya di desa-desa Madura umumnya dan khususnya di daerah Sampang, yang pindah adalah rumahnya kemudian menyusul orangnya. Rumah yang pindah ini adalah kerangkanya yang dipikul beramai-ramai oleh para sanak dan tetangganya secara bergotong-royong.

Hal seperti di atas sesuai dengan permainan *le-alle bengko* yang merupakan suatu permainan khas sesuai dengan kondisi lingkungan di mana keadaan sosial masyarakatnya telah melatar belakangi budaya dalam bentuk permainan ini, yang memperlihatkan

adanya kerja-sama yang didukung oleh faktor kegotong-royongan di antara warga masyarakat yang masih terjalin baik.

Kaitan antara permainan *le-alle bengko* dengan pemindahan rumah secara bergotong-royong agar anak-anak tersebut melalui rekreasi selalu mengingat sikap kegotong-royongan, yang mendasari pemindahan rumah salah seorang warga desanya atau kampungnya. Oleh karena itulah permainan ini, merupakan usaha melestarikan nilai dan sikap yang baik. Yang jelas permainan sederhana ini memang timbul dari masyarakat itu sendiri, yang kemudian diwariskan dari generasi ke generasi. Dengan demikian, permainan *le-alle bengko* sebagai salah satu permainan rakyat mempunyai arti yang sangat penting di dalam upaya meningkatkan nilai-nilai budaya, karena di dalam permainan ini tergambar kehidupan masyarakat petani yang telah melatarbelakangi bentuk kebudayaan mereka.

Apabila kita kaji permainan ini, maka akan tampak nilai-nilai yang tergambar di dalamnya. Ada pun nilai-nilai ini, antara lain:

a. *Rasa disiplin*, yakni para pemain harus mematuhi aturan-aturan yang telah ditetapkan dalam permainan berdasarkan konsensus bersama. Seperti, "pemilik rumah" tidak boleh terlalu lama tidak pindah rumah, dan satu rumah tidak boleh direbut oleh dua orang dalam satu kelompok.

b. *Unsur gotong-royong atau kerja-sama*. Unsur gotong-royong di sini tampak sekali, yakni ketika akan berpindah dari satu tiang ke tiang lain, usaha pindah ini haruslah segera diikuti oleh anggota kelompoknya. Misalnya, kelompok A sebagai "penjaga rumah" di mana masing-masing anggotanya mempunyai tiang A1, A2, A3, dan A4) (lihat dengan arena permainan). A1 berusaha pindah ke A2, dan bersamaan dengan itu A2 berusaha pindah ke A3 dan A3 berusaha pindah ke A4, begitu pula A4 harus berusaha pindah ke A1. Dalam usha pindah rumah ini, jangan sampai rumah tidak terjaga karena bila rumah tidak dijaga maka akan ditempati oleh lawan kelompoknya, dan kelompok "panjaga rumah" berarti kalah. Oleh karena itulah, rumah yang kosong harus segera diisi, dengan segera oleh kawan kelompoknya, sebab lawannya selalu mengincar kekosongan rumah tersebut. Lantaran itulah tim atau kelompok A harus kompak, kerja sama rapi dan selalu jeli, mencari kesempatan akan kelengahan lawan, agar serempak bisa pindah rumah sehingga rumah yang ditinggal tidak dapat

direbut. Begitu pula kelompok B sebagai kelompok "penyergap", mereka harus bekerja sama sesama anggota kelompoknya.

Selain itu melalui permainan ini anak-anak dapat mengembangkan fisik, terbina kecekatannya dan ketangkasan; sedangkan dalam pengembangan terbina keberanian dan kecerdasan. Dengan permainan ini dapat dididik anak-anak baik dalam sikap maupun dalam gerak. Di dalam sikap si anak belajar menghormati peraturan-peraturan yang dibuat dan disetujui sendiri, disiplin, memilih dan menentukan bersama suatu siasat, menjaga kerjasama dan kekompakan, kewaspadaan menjaga milik sendiri, serta menangkis kemungkinan-kemungkinan ancaman dari luar. Sedangkan gerakan yang menyatakan adalah kegesitan bergerak, cepat lari, kemungkinan menghindari tubrukan yang melatih gerak naluriah lebih tajam.

Selanjutnya apabila kita lihat dari latar belakang para pemain, bahwa permainan ini tidak boleh dimainkan campuran jenis anak laki-laki dengan anak perempuan, jadi kelompok bermain haruslah anak-anak sejenis ini, karena dalam permainan ada konsekuensinya, apabila kalah maka kelompok yang kalah harus menggendong kelompok yang menang. Tidaklah pantas jika anak perempuan harus menggendong anak laki-laki atau sebaliknya anak laki-laki harus menggendong anak perempuan.

Pada saat ini permainan *le-alle bengko* sudah mulai kurang berkembang bahkan mulai punah. Walau pun masih ada anak-anak yang memainkan permainan *le-alle bengko* ini, namun dapat dihitung dengan jari. Seperti juga dengan permainan-permainan tradisional lainnya, maka permainan ini makin lama makin terdesak oleh bermacam-macam persoalan atau terdesak oleh kesibukan-kesibukan anak itu sendiri seperti: menyelesaikan tugas-tugas pelajaran sekolah; kegiatan-kegiatan sekolah; membantu orang tua, mencari nafkah; cara, antara lain, menunggu warung atau berkeliling berjualan kue-kue. Kesempatan bermain di siang hari makin berkurang, sehingga permainan *le-alle bengko* ini, seringkali dimainkan pada malam hari menjelang bulan purnama.

Disayangkan sekali bila permainan ini menjadi punah. Padahal apabila kita lihat permainan *le-alle bengko* ini sangatlah baik untuk pembinaan anak-anak (proses sosialisasi), karena permainan itu sendiri mempunyai nilai-nilai yang dapat membentuk jiwa dan sifat anak agar berjiwa sportif, trampil dan sigap. Dengan melalui

permainan ini, si anak akan berkembang daya pikirnya dan pula sifat kegotong-royongan yang telah tertanam di desa akan selalu terbawa dalam pembentukan pribadinya.

4. DUKKA RONJANGAN

Deskripsi Permainan

Dukka ronjangan adalah suatu permainan rakyat yang berasal dari daerah Bangkalan – Madura. *Dukka ronjangan* terdiri dari dua kata yakni *dukka* dan *ronjangan*. *Dukka* berarti membunyikan *ronjangan* dengan memukulkan alat semacam alu. Sedangkan *ronjangan* berarti tempat untuk menumbuk padi yang bentuknya memanjang, terbuat dari kayu. Jadi apabila kita terjemahkan secara harfiah ke dalam bahasa Indonesia *dukka ronjangan* berarti memukul ronjangan atau membunyikan ronjangan. Dukka ronjangan, suatu permainan di kalangan petani untuk bergembira ria setelah panen padi.

Dukka ronjangan ini adalah permainan yang khas di kalangan petani Madura dalam menunjukkan kegembiraan mereka karena panen sangat memuaskan. Sambil menumbuk padi wanita-wanita petani itu mempermainkan *gentong*nya (alu) ke sisi *ronjangan* sehingga menimbulkan suara. Karena berat *gentong* itu berbeda dengan yang lain, maka bunyi yang ditimbulkan berbeda pula. *Ronjangan* yang dipergunakan untuk bermain sambil menumbuh padi itu cukup menampung empat pasang penumbuk. Bunyi yang ditimbulkan oleh *gentong-gentong* (alu) yang *epakotek* (dipukulkan) pada sisi *ronjangan* itu menimbulkan bunyi-bunyi yang bersifat menghibur kelelahan mereka. Sambil mempermainkan *gentong-gentong* para penumbuk padi, dapat menimbulkan bunyi yang beraneka ragam dan serasi, sehingga menguatkan mereka untuk menumbuk padi selama mungkin.

Permainan ini umumnya dimainkan pada siang hari, bersamaan dengan waktu orang menumbuk padi. Tetapi karena permainan ini sangat digemari para petani, maka dalam menyelenggarakan selamatan pun *dukka ronjangan* ini dimainkan orang pula. Dimain-

kannya sesuai dengan sifat selamatannya. Apabila dimainkan untuk selamatan perkawinan, maka permainan ini dilakukan pada malam hari, sedangkan untuk selamatan khitanan dapat dimainkan pada pagi hari atau malam hari. Malah kadang-kadang pagi-pagi buta sudah dimainkan orang, bersamaan dengan disembelihnya sapi untuk selamatan itu. Selain itu *dukka ronjangan* dapat pula dimainkan sewaktu-waktu, ada kematian, yang kegunaannya untuk memberitahu penduduk, akan tetapi dimainkan dengan ritme yang khusus.

Hal seperti di atas menunjukkan bahwa permainan *dukka ronjangan* selain untuk menghibur atau penghibur pelepas lelah juga berkaitan pula dengan upacara-upacara selamatan (misalnya, perkawinan, khitanan) dan sebagai penyampaian berita kematian. Memang sebelum *ronjangan* ini dimainkan, baik untuk kepentingan apa pun juga, permainan maka permainan ini selalu didahului dengan membakar kemenyan dan menyediakan *menangan* (tempat sirih pinang) yang tutupnya dibuka dan ditaruh (tutupnya) di dalam lobang *ronjangan* tersebut, sehingga waktu *edukka* menimbulkan bunyi gemerincing. Akan tetapi, tutup *menangan* tersebut tidak ditaruh dalam lobang *ronjangan* apabila sedang menumbuk padi, tetapi ditaruh di sisi *ronjangan* berikut *menangan*-nya. Bunyi yang ditimbulkan oleh *dukka* tersebut tidaklah mengandung irama seperti gambang atau alat musik kolintang yang dapat membawakan satu lagu. Bunyi *dukka ronjangan* hanya sekedar sekumpulan bunyi yang tidak dapat membawakan irama lagu (nyanyian). *Ronjangan* memang tidak dibuat dengan tujuan untuk alat musik, tetapi untuk menumbuk padi.

Pelaku permainan *dukka ronjangan* ini terdiri dari wanita yang berusia antara lima belas sampai dengan tiga puluh tahun, yaitu mereka yang fisiknya cukup kuat. Sebenarnya dapat saja dimainkan wanita yang berusia kurang dari lima belas tahun, tetapi biasanya mereka memainkan masih kurang mantap, sebab mereka umumnya *gi'jar ajar* (masih belajar). Dapat juga yang ikut bermain wanita yang usianya lebih dari tiga puluh tahun, akan tetapi kemungkinan mereka hanya kuat memainkan beberapa set irama saja, kemudian sudah merasa lelah. Oleh karena itulah wanita-wanita yang sudah tua atau berusia lanjut hanya bertugas mengajar, membina, menilai dan kalau perlu membetulkan permainan wanita-wanita muda itu agar bunyi irama *dukka ronjangan* menjadi serasi dan enak didengar.

Satu stel pasangan pemain pada setiap *ronjangan* terdiri dari sebelas orang wanita. Mereka mempunyai tugas bagian bunyi tertentu, sehingga mereka juga tetap pada posisi tertentu pula. Artinya, ia harus berada di bagian mana dan harus memukul di bagian mana pula serta *gentong* yang mana yang menjadi pegangannya.

Kaum pria tidak mempunyai keahlian dalam *dukka ronjangan* ini, karena *dukka* ini berkembang dari pekerjaan *noto padi* (menumbuk padi), dan yang mempunyai kewajiban menumbuk padi hanya kaum wanita saja. Para pria hanya membantu mengeluarkan dan mengusung *ronjangan* itu ke luar dari tempat penyimpanannya. Memang tidak disediakan tempat penyimpanan yang khusus, akan tetapi umumnya *ronjangan* tersebut ditaruh di sisi rumah, terlindung dari panas matahari dan air hujan, dan jauh dari binatang rayap. Bagi yang sudah berumur tua, maka perawatannya lebih teliti, sebab bisa terjadi *ronjangan* yang berkualitas baik yang tentu bunyinya baik, dapat dicuri orang, sekali pun beratnya lebih dari dua kwintal.

Alat perlengkapan permainan ini adalah sebuah *ronjangan* (tempat untuk menumbuk padi) dan sebelas buah *gentong* (alat penumbuk). *Ronjangan* ini terbuat dari kayu camplong atau kayu nangka. Panjang *ronjangan* sekitar tiga meter dengan garis tengahnya enam puluh sentimeter. Bagian yang berlobang (tempat padi ditumbuk) sepanjang dua meter, lebar empat puluh sentimeter dan dalam lobang sekitar tiga puluh sentimeter. Bagian yang tidak berlobang masih merupakan kayu yang bulat, bagian bawahnya ditipiskan, sedangkan bagian atas *ronjangan* diratakan. Selain itu ada dua potong pohon sebagai pengganjal yang ditaruh di bawah *ronjangan*, maksudnya agar tidak mudah rusak beradu dengan tanah. Sedangkan *gentong* yang dipakai sebagai alat penumbuk terbuat dari kayu nangka atau camplong yang panjangnya satu setengah meter dengan garis tengahnya sepuluh sentimeter, beratnya tiga kilogram, dan di bagian tengah *gentong* itu diberi lekuk untuk tempat pegangan.

Permainan *dukka ronjangan* ini tidak diiringi oleh musik atau pun nyanyian ketika permainan ini berlangsung. Permainan ini sifatnya spontanitas. Begitu ada bunyi "dung-dung" berkali-kali sudah cukup dimaklumi, bahwa bunyi yang berasal dari pukulan *gentong* pada *ronjangan* itu merupakan ajakan untuk *noto padi* (menumbuk padi) dan bisa juga untuk memberitakan berita duka.

Mereka yang kebetulan tidak bekerja atau yang mempunyai waktu senggang segera mendatangi asal bunyi *ronjangan* itu.

Gambar 9.
Pemain dukka ronjangan terdiri dari para wanita yang sedang membunyikan/memukul ronjangan.

Seperti yang telah disebutkan di atas, mungkin saja panggilan "dung-dung" itu merupakan ajakan untuk membantu menumbuk padi atau hanya untuk mengajak bermain *dukka ronjangan*. Tidak lama kemudian permainan *dukka ronjangan* sudah kedengaran ke seluruh dusun. Tetapi sebelum permainan ini dimainkan, pemiliknya terlebih dahulu membakar kemenyan atau dupa serta menaruh *menangan* terbuka di dekat *ronjangan*nya tersebut.

Apabila yang datang lebih dari sebelas orang, maka bergantianlah mereka bermain. Umumnya *ronjangan* tidak kosong begitu saja, tetapi *dukka* membunyikan *ronjangan* dengan *gentong* (alu) mengiringi penumbukan padi. Ada kalanya pemberitahuan secara beranting, bahwa di suatu tempat besok orang akan menumbuk padinya. Maka tanpa diundang mereka yang kebetulan tidak mempunyai tugas di rumahnya, selalu datang untuk membantunya. Begitulah mereka sambil menumbuk padi, memainkan *dukka*, bersenda gurau bergantian menumbuk padi sehingga tanpa terasa pekerjaan menumbuk padi itu selesai.

Pemain-pemain yang baik, seringkali diundang untuk bermain di perhalatan atau selamatan, misalnya perkawinan, khitanan. Misalnya di perhalatan perkawinan dipinjam *ronjangan* yang baik dan para pemainnya pun tanpa diupah. Hanya diberi makan minum saja serta diberi berkat secukupnya. Apabila dalam perkawinan itu, persiapan-persiapannya sudah diselenggarakan sebelumnya, misalnya membuat dodol, menyembelih sapi dan sebagainya, maka irama-irama *dukka ronjangan* itu pun disesuaikan dengan selamatan yang akan dilaksanakan. Misalnya, waktu menyembelih sapi, irama yang dibunyikan adalah *nyambeli sape*. Waktu membuat dodol, iramanya juga *aola dudul* (membuat dodol). Setiap pemain mempunyai keahlian khusus dalam *dukka*, ada yang bagian "dung-dung", ada yang bagian *kotek*, bagian *ngojur*. "Dung-dung" dapat disamakan iramanya dalam gamelan dengan gong, sedangkan *ngojur* sama dengan gendang. Dalam selamatan perkawinan di malam hari, maka *dukka ronjangan* ini mulai bermain sekitar pukul 19.00 dan berakhir sampai dengan pukul 24.00.

Analisa.

Dukka ronjangan sebagai suatu permainan rakyat di Madura ini, mempunyai ciri dan khas rakyat Madura, khususnya masyarakat petani. Hal ini, karena bentuk permainan *dukka ronjangan* sebagai ciri dari *permainan para petani* alatnya adalah berupa *gentong* (alu) dan *ronjangan* (lesung) tempat menumbuk padi. Kata *dukka ronjangan* itu sendiri yang terdiri dari dua kata, yakni *dukka* dan *ronjangan*. *Dukka* artinya "menyembunyikan *ronjangan*", sedangkan *ronjangan* artinya "tempat untuk menumbuk padi".

Padi biasanya ditanam oleh para petani. Pada umumnya penduduk Madura ini bersifat agraris, karena mata pencaharian pokok penduduk adalah sebagai petani sesuai dengan iklim tropis yang memungkinkan mereka untuk bercocok tanam. Oleh karena itu, di daerah ini banyak sawah. Sebagian besar sawah-sawah tersebut merupakan sawah tadah hujan, artinya hanya dapat ditanami padi sekali dalam setahun. Jika musim panen tiba, berduyun-duyunlah mereka untuk menuai padi. Pada umumnya kaum wanitalah yang memotong padi, begitu pula pekerjaan menumbuk padi dilakukan pula oleh kaum wanita. Mereka tidak memanfaatkan mesin penggiling padi (huller), karena mereka lebih senang menumbuk padinya di *ronjangan* sambil bermain dengan cara mempermainkan *gentongnya* (alunya) ke sisi *ronjangan* sehingga menimbulkan suara.

Pekerjaan menumbuk padi biasanya dikerjakan bersama-sama dengan sanak keluarga atau dengan tetangga sedesa bergotong-royong secara spontanitas. Kegiatan gotong-royong ini merupakan ciri masyarakat petani pedesaan, sehingga keakraban antara penduduk nampak jelas. Pekerjaan menumbuk padi yang dilakukan oleh kaum wanita ini, merupakan suatu ciri adanya pembagian tugas antara kaum wanita dengan kaum laki-laki dalam masyarakat petani. Kaum laki-laki biasanya mencangkul dan membajak sedangkan kaum wanita menyiangi, menuai padi sampai menumbuk padi untuk dijadikan beras.

Kaum wanita sebagai penumbuk padi, biasanya sambil bermain karena ketika menumbuk badan pun turut bergerak seperti sedang melakukan gerak badan. Oleh karena itulah yang akhli *dukka* (membunyikan *ronjangan)* hanyalah kaum wanita. Bunyi *dukka* yang terdengar di kampung inilah yang akan memberikan semangat kerja para petani yang sedang bekerja di sawahnya. Irama *dukka* bagi mereka merupakan bagian dari hidupnya, karena dapat memberi semangat kerja, menghibur dirinya dan menjadi bagian yang meramaikan upacara selamatan serta menjadi alat penyampaian berita kematian warga desanya.

Apabila dilihat dari bentuk permainan ini, permainan *dukka ronjangan* merupakan suatu permainan khas para petani dengan kondisi lingkungan di mana keadaan sosial masyarakatnya telah melatarbelakangi budaya dalam bentuk permainan rakyat yang memperlihatkan adanya kerja sama, didukung pula oleh faktor

kegotong-royongan di antara warga masyarakat yang masih terjalin dengan baik.

Dukka ronjangan memang sudah ada sejak dahulu. Siapa yang mula-mula melakukan tidak ada yang mengetahui, yang jelas permainan ini memang sudah ada dan digemari oleh masyarakat petani. Kemungkinan karena alat permainan ini adalah alat yang biasa digunakan untuk menumbuk padi, maka semula alat-alat tersebut berfungsi untuk menumbuk padi, tetapi karena ketukan-ketukan akibat terbenturnya *gentongan* (alu) dengan *ronjangan* (tempat untuk menumbuk padi) menimbulkan bunyi yang berlainan, maka hal itu melahirkan suatu keinginan untuk menyerasikan bunyi itu sedemikian rupa sehingga enak kedengarannya. Bunyi yang berlainan itu diperoleh dari tumbukan-tumbukan *gentongan* (alu) pada tempat-tempat yang berlainan di *ronjangan*, yaitu di bagian dalam, sisi atau di bagian *ronjangan* yang tebal dan juga karena alu (alat penumbuk padi) itu dibuat dari bahan yang tidak sama. Begitulah *dukka ronjangan* tidak saja terjadi karena sedang menumbuk padi di *ronjangan*, tetapi juga terjadi waktu sedang tidak menumbuk padi yaitu untuk mengisi waktu terluangnya dengan hiburan. Akhirnya orang-orang mengkhususkan diri pada pukulan di bagian tertentu di *ronjangan* yang menimbulkan bunyi tertentu pula. Sehingga dalam permainan kelompok, setiap orang sudah mempunyai keahlian pada bagian-bagian bunyi tertentu.

Permainan *dukka ronjangan* sebagai salah satu permainan rakyat tradisional, mempunyai arti yang sangat penting dalam meningkatkan nilai-nilai budaya, terutama bagi pelaksana permainan ini, karena permainan tersebut menunjukkan rasa keakraban antara penduduk sehingga sifat kegotong-royongan terpupuk terus.

Dukka ronjangan itu sendiri merupakan suatu permainan yang bersifat hiburan, di mana sifat kompetitif tidak ada sama sekali. Akan tetapi, permainan ini mengandung dua unsur gabungan, yakni unsur bermain dan berolah raga sehingga para pemain terlibat menikmatinya; dan unsur olah raga yang terlihat pada fungsi permainan ini cocok untuk melatih ketrampilan. Selain itu, para pelaku yang memainkan permainan ini di samping bermain juga dapat menghasilkan. Maksudnya, ketika para pelaku sedang menumbuk padi maka hasil tumbukannya dapat menjadi beras. Oleh karena itulah, seperti yang telah disebutkan di atas mereka lebih

senang menumbuk padinya untuk dijadikan beras daripada menggunakan mesin penggiling padi (huller).

Apabila kita kaji latar belakang sosial budaya permainan *dukka ronjangan*, di mana permainan tersebut berasal dari permainan para petani, yang di dalam pelaksanaannya tidak memandang stratifikasi sosial mau pun tingkat pendidikan maka permainan ini benar-benar merakyat. Kemudian permainan ini juga mendukung semangat mereka untuk berekreasi sambil berolah raga. Tehnik memainkan permainan *dukka ronjangan* itu hanya memerlukan ketrampilan pada pukulan di bagian tertentu di *ronjangan* dan pendengaran yang tajam, sehingga menimbulkan bunyi tertentu pula. Dan dalam permainan kelompok, setiap orang sudah mempunyai bagian-bagian bunyi tertentu sehingga pada waktu permainan ini dimainkan dapat menimbulkan irama-irama yang enak didengar.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini tampak sekali, yang kesemuanya tergambar dari latar belakang permainan saat para pelaku memainkan *dukka ronjangan*. Ada pun nilai-nilai yang terkandung, antara lain:

a. Rasa solidaritas. Di sini kesadaran antar warga terasa sekali, misalnya jika terdengar suara "dung-dung" yang berasal dari pukulan *gentong* atau alu pada *ronjangan* mengajak menumbuk padi, maka akan berduyun-duyunlah mereka mendatangi suara itu. Begitu pula suara "dung-dung" bukan hanya untuk mengajak menumbuk padi, tetapi dapat pula suara itu sebagai pemberitahuan bahwa ada salah seorang warga yang dapat musibah umpamanya kematian. Di sinilah terlihat rasa solidaritas di antara warga masih terjalin dengan baik.

b. Kegotong-royongan. Di sini faktor kegotong-royongan yang tampak yakni ketika mengajak menumbuk padi, maka mereka beramai-ramai menumbuk padi. Dalam melakukan *dukka ronjangan*, suara dari *gentong* ke sisi maupun ke dalam *ronjangan* oleh para pelakunya dilakukan saling bersahutan sehingga menimbulkan irama yang enak kedengarannya, karena masing-masing pemain atau pelaku mempunyai tugas bagian bunyi yang tertentu sehingga mereka tetap pada posisi tertentu. Artinya, ia harus berada di bagian mana dan harus memukul bagian mana serta *gentong* yang mana pula yang harus menjadi pegangan. Selanjutnya, walaupun *dukka ronjangan* ini hanya dimainkan oleh kaum wanita bukan berarti kaum pria tidak boleh turut campur. Akan tetapi kaum

pria turut pula membantu yakni mengeluarkan dan mengusung bersama-sama *ronjangan* itu ke luar dari tempat penyimpanannya, begitu pula kalau selesai bermain diusung kembali oleh kaum pria. Di sinilah letak kegotong-royongan dari *dukka ronjangan* sehingga antar warga terjadi keakraban yang sangat erat.

c. *Unsur relegius*. Unsur keagamaan pada *dukka ronjangan* juga menonjol, di sini dapat dilihat yakni permainan *dukka ronjangan* selain untuk menghibur juga berkainan dengan upacara-upacara selamatan. Biasanya sebelum *dukka ronjangan* dimainkan untuk kepentingan apapun juga, terlebih dahulu harus dilakukan pembakaran kemenyan dan disediakan *menangan* (tempat sirih pinang). Maksudnya, adalah agar dewi sri tidak marah. Hal ini, karena *ronjangan* yang merupakan alat atau tempat padi ditumbuk akan dipergunakan.

Apabila dilihat dari latar belakang para pelaku *dukka ronjangan*, di mana para pelakunya hanya terdiri dari wanita yang berusia antara lima belas tahun sampai tiga puluh tahun. Hal ini, karena fisiknya masih kuat. Sebenarnya dapat saja wanita yang berusia kurang dari lima belas tahun, tetapi umumnya permainannya masih kurang mantap sebab mereka masih belajar. Sedangkan wanita yang berusia di atas tiga puluh tahun biasanya sudah tidak begitu kuat lagi berdiri lama-lama untuk menumbuk padi apa lagi bermain-main *dukka* yang memakan waktu yang agak lama. Oleh karena itulah tugasnya hanya mengajar, membina, menilai dan kalau perlu membenarkan permainan dari gadis-gadis petani itu untuk tahu cara bermain *dukka* agar bunyi irama *dukka ronjangan* menjadi serasi dan enak didengar. Kesatuan bunyi yang serasi itu dapat mengandung irama-irama tertentu, misalnya *ngondu asem* (menganduh asem), *nyambeli sape* (menyembelih sapi) dan sebagainya.

Karena dengan hal yang demikian, maka *dukka ronjangan* dari fungsi menghibur di kalangan terbatas, kemudian fungsi menghiburnya lebih meluas lagi dengan bermain di waktu ada selamatan perkawinan atau khitanan. Selanjutnya, *dukka* dapat pula dimanfaatkan untuk memberitakan kematian.

Sampai sekarang perkembangan *dukka ronjangan* makin mantap, meskipun tidak ada organisasi akan tetapi banyak yang menggemarinya yang kesemuanya dilakukan secara spontan. Artinya kalau terdengar bunyi *dukka*, maka berdatanganlah wanita-wanita

di sekitarnya untuk turut serta memainkan. Selain permainan tradisional ini dapat dipertahankan terus, maka juga sifat-sifat tradisional seperti gotong royong untuk saling membantu dalam kehidupan apapun juga terkait erat dengan permainan ini, artinya masih terus hidup. Sekali pun banyak pengaruh dari luar datang sebagai akibat sistem komunikasi dengan dunia luar makin membuka, tetapi tidaklah banyak mempengaruhi permainan.

Pada masa yang lalu orang yang memiliki *ronjangan* itu terbatas, tetapi sekarang hampir setiap keluarga yang memiliki sawah mempunyai *ronjangan* sekali pun kualitasnya tidak semua baik. Oleh karena itulah, *dukka ronjangan* hingga sekarang bagi para petani menjadi alat komunikasi yang efektif mengingat rumah mereka satu dengan yang lain berjauhan.

5. PE–SAPEAN

Deskripsi Permainan.

Pe-sapean adalah permainan rakyat tradisional yang hanya terdapat di Kabupaten Sumenep, tepatnya di daerah Kecamatan Ambunten yakni di desa-desa Ambunten Tengah dan Tamba Agung Barat Kabupaten Sumenep. Secara harfiah kata *pe-sapean* (bahasa Madura) berarti *sapi* akan tetapi maksudnya bukan berarti sapi sebenarnya, namun menyerupai bentuk sapi.

Permainan *pe-sapean* bersifat religius magis, karena permainan ini merupakan bagian dari upacara minta hujan, yang mempunyai kaitan kepercayaan yang kuat dengan kehidupan petani dan peternak sapi, yang kegiatannya tergantung pada perubahan musim, seperti kemarau yang panjang akan menyebabkan pertanian terhambat. Permainan ini dilaksanakan waktu upacara minta hujan yakni pada musim kemarau, di waktu siang hari. *Pe-sapean* dapat pula *etangga* (diundang bermain) untuk selamatan perkawinan, yang dalam pelaksanaannya terpisah dari upacara minta hujan. Akan tetapi yang mengundang harus memenuhi persyaratan, yakni harus menyediakan sesajen tertentu.

Bagi para petani, permainan ini merupakan suatu permainan yang khas, karena di dalamnya terkandung unsur religius magis

di mana ada *sa'saba* (sesajen) yang diunjukkan kepada *Se Araksa* (Yang Kuasa), lengkap dengan pembacaan do'a secara Islam, untuk memohon keselamatan dan kebahagiaan segenap penduduk desa dunia akherat, agar segera diturunkan hujan sehingga panennya berhasil.

Para pelaku dari permainan *pe-sapean* ini terdiri dari enam atau tujuh orang. Dua orang yang memakai topeng sapi dan masing-masing ada yang menjadi pengendali sapi dengan memegang tali kendali lalu dua atau tiga orang lagi bertopeng yang menjadi badut. Semua pemain ini terdiri dari para petani laki-laki dewasa atau agak tua. Laki-laki yang menjadi sapi ini memakai topeng sapi, sedangkan yang menjadi badut juga memakai topeng yang aneh-aneh tetapi lucu.

Peralatan yang dipergunakan untuk permainan *pe-sapean* ini terdiri dari topeng berikut segala perlengkapannya, *ba'saba* (sesajen) serta satu stel gamelan *sronen*. Perlengkapan topeng yang menyangkut permainan *pe-sapean* terdiri dari: empat buah *rape* (perlengkapan penutup bagian badan sapi di depan), empat buah *jamang* (mahkota di kepala sapi), empat buah *sabbau* (untaian kain yang dikaitkan di leher), *sampur* yang dipakai sapi dan pengendali masing-masing selembar; jadi berjumlah enam lembar, empat buah *kalembang* (sayap) yang dipakai oleh sapi, empat buah *gungseng* (genta) yang ditaruh di kaki sapi, dua utas tali atau selendang pengikat lengan sapi agar bergandengan menjadi satu, dua untai bunga merah yang ditaruh di atas tali, pengikat lengan sapi yang digandeng masing-masing seuntai dan masing-masing empat stel baju dan celana tanggung yang dipakai sapi. Baju tersebut berwarna biru dan celana berwarna hijau. Juga tidak lupa pakaian adat desa yang berwarna hitam dan kaos lurik merah untuk kedua pengendalinya. Tiga atau dua topeng berikut baju yang lucu, yang dipakai badut-badut, dan dapat pula ditambahkan dua buah cambuk yang dipegang oleh kedua pengendali sapi. Sedangkan perlengkapan *ba'saba'* (sesajen) untuk *searaksa* terdiri dari sebuah *anjer* (bambu panjang yang dipancangkan di tempat upacara dengan dihiasi umbul-umbul), dan sebuah *ancak* yang terbuat dari pelepah pisang dan dibangun seperti meja kecil segi empat untuk tempat sesajen. *Ancak* berikut sesajen ini ditaruh di bawah *anjer*, yang terdiri dari: nasi putih, *sekkol* (dibuat dari parutan kelapa), *kembang bubur* (bunga irisan pandan harum).

damar kembang (lampu minyak kelapa bersumbu kapas), *aeng merra* (air merah, dapat pula terbuat dari strup merah) di dalam gelas dengan bunga mawar merah dan *jajan pasar* yakni kue-kue yang dijual di pasar yang terbuat dari tepung beras dan dicetak menyerupai binatang. Apabila yang diundang itu orang? maka pengundang permainan itu yang harus menyediakan sesajen berupa beras yang ditempatkan di *pennay* (semacam kuali dibuat dari tanah dibakar), sebuah kelapa dan seekor ayam berbulu putih mulus. Dan sesajen tersebut nantinya diberikan kepada para pemain.

Gambar 10

Peragaan permainan pe-sapean

Ba'saba (sesajen) disediakan untuk *se araksa*. Dan yang menyiapkannya adalah para wanita yang suci. Maksudnya, wanita yang sedang datang bulan tidak boleh turut bekerja.

Apabila waktu dan tempat untuk melaksanakan permainan ini telah ditentukan, juga para pelakunya telah ada, serta peralatan untuk memainkan permainan *pe-sapean* ini telah disiapkan, maka permainan pun dapat dimulai. Dalam pelaksanaannya, permainan ini diiringi gamelan *sronnen*, karena *sronnen* sebagai gamelan pengiring dari permainan *pe-sapean* ini merupakan kesatuan. *Sronnen* sebagai gamelan pengiring permainan *pe-sapean* ini terdiri dari: sebuah kendang kecil dan sebuah kendang besar, sebuah gong kecil dan gong besar, sebuah atau dua buah *sronnen* (semacam klarinet khas Madura).

Karena permainan *pe-sapean* ini merupakan bagian dari pada upacara minta hujan, maka yang diutamakan adalah penyelenggaraan upacara itu sendiri. Upacara itu diselenggarakan di tengah ladang. Sebagai tanda pusat upacara, maka di sana dipancangkan *anjer* umbul-umbul dan di bawahnya diletakkan *ba'saba* yang ditempatkan di atas *ancak*. Di dekatnya selalu mengepul asap kemenyan dupa. Penduduk desa lalu mengitari tempat pusat upacara yang akan diselenggarakan.

Kemudian salah seorang dari pemimpin upacara membacakan do'a secara Islam. Setelah dibacakan do'a permohonan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang maksudnya agar terkabul hajat penduduk desa serta kebahagiaan dunia akherat, maka ke luarlah para pemain *pe-sapean* dengan diiringi irama *sronnen*. Sapi-sapi tiruan yang berpakaian dengan perlengkapannya lalu menggerak-gerakkan tubuhnya yang seakan-akan sedang menari sambil menelusuri ladang-ladang gersang di tempat upacara itu.

Gerakan-gerakan permainan dari dua orang manusia bertopeng sapi yang masing-masing orang ada pengendalinya itu menggerak-gerakkan seluruh tubuhnya seperti sapi yang sedang membajak tanah-tanah ladang. Dan di depan pasangan sapi-sapian itu ada dua atau tiga orang badut yang bertopeng. Badut-badut yang bertopeng, menyerupai kucing, lalu menari-nari dan menimbulkan gerak gerakan yang lucu seakan-akan menunjukkan jalan, ladang mana yang akan dibajak. Gerakan-gerakan ritus dari *pe-sapean* itu tidak berlangsung lama, kira-kira hanya antara setengah atau satu jam sudah selesai. Dengan selesainya permainan *pe-sapean*,

maka selesai pula upacara minta hujan di desa tersebut.

Sehari sebelum upacara minta hujan dimulai, di ladang yang akan ditempati upacara, telah ramai orang yang berjualan, meskipun di situ tidak ada tontonan. Apabila *etangga* (diundang) orang untuk meramaikan upacara khitanan maka permainannya agak lama, dan gerakan-gerakannya pun lebih bebas di mana para badutnya lebih lucu tingkah lakunya. Sebelum bermain, sesajen yang harus disediakan oleh pengundang terlebih dahulu dibakari kemenyan dan diberi bunga. Hal ini dimaksudkan agar permainan itu berlangsung lancar dan selamat.

Analisa.

Pulau Madura umumnya dan khususnya Kabupaten Sumenep merupakan penghasil ternak sapi terbesar di Jawa Timur. Para peternak dan petani Madura sangat mencintai sapinya, seperti yang diungkapkan dalam pepatahnya yang berbunyi *se ngorebi sengko area* yang artinya "yang menghidupi aku ini ialah sapiku". Oleh karena itulah, banyak unsur-unsur kebudayaannya memvisualisasikan keakraban mereka dengan sapi, di antaranya dalam permainan rakyat tradisional yakni *pe-sapean*.

Permainan *pe-sapean* ini hanya terdapat di daerah Kecamatan Ambunten, di Kabupaten Sumenep. Situasi daerah ini telah melatarbelakangi kebudayaan dari permainan tersebut, karena daerah itu terletak di daerah pegunungan yang curah hujannya kurang sekali. Sebagian besar daerah ini terdiri dari tanah ladang serta sawah tadah hujan yang tergantung pada turunnya hujan. Tanah ladang ini menghasilkan jagung yang terbesar di pulau Madura, sedangkan sawah tadah hujan, menghasilkan padi yang cukup untuk daerahnya saja.

Seperti diketahui desa-desa di Kecamatan Ambunten ini, sebagian besar tanah ladangnya merupakan tanah tandus. Ladang-ladang itu merupakan tempat tumpuan harapan petani, begitu pula sapi adalah binatang ternak yang sangat berharga bagi mereka. Oleh karena itu, hidup ternak tersebut sangat diperhatikan dan diutamakan. Penduduk yang hidupnya tergantung pada hujan, setiap tahunnya di akhir musim kemarau selalu menghadapi masalah kekurangan air.

Dalam menghadapi musim kemarau yang mengakibatkan ben-

cana kekurangan air ini, masyarakat berembuk untuk mengatasinya. Mereka berusaha dengan jalan meminta kepada Yang Kuasa agar diturunkan hujan yakni dengan cara mengadakan upacara.

Seperti diketahui penduduk desa ini semuanya beragama Islam, di mana unsur-unsur kebudayaan Islam tampak jelas terlihat pada masyarakat petani dalam melaksanakan upacara adat, di antaranya upacara minta hujan. Dalam mengawali kegiatan upacara minta hujan, dari segi agama berdo'a kepada Tuhan Yang Maha Esa; sedangkan dari segi kepercayaannya masih tampak adanya sisa-sisa kepercayaan tradisional. Mereka masih mengikuti jejak para leluhur dengan menyediakan *ba'saba* untuk *Searaksa* yang memohon agar hujan segera diturunkan. Namun demikian, do'a yang diucapkan adalah do'a dalam ajaran agama Islam.

Upacara yang bersifat religius magis itu melibatkan segala aspek dalam kehidupan para petani dan peternak, karena di dalamnya berkaitan satu dengan yang lainnya seperti keperluan pertanian dan peternakan. Dalam pertanian, mereka membutuhkan agar diturunkan hujan sehingga sawah dan ladangnya berhasil dipanen. Begitu pula dalam peternakan, di mana sapi sangat berharga bagi mereka di samping untuk membajak sawah dan ladang juga dapat menghasilkan. Oleh karena itulah, dalam upacara ini dilibatkan sapi, sehingga lahirlah permainan *pe-sapean*.

Pe-sapean itu sendiri seperti yang telah disebutkan di atas, artinya *sapi;* akan tetapi bukanlah berarti sapi yang sebenarnya, tetapi berhak seperti sapi. Dalam permainan ini, pemain memakai topeng sapi dan di belakangnya dikendalikan sehingga seolah-olah petani yang sedang membajak ladangnya karena tanahnya gembur oleh hujan yang telah membasahinya. Sapi bagi mereka merupakan bagian dari hidupnya yang mahal. Oleh karena itulah peranan sapi yang digantikan oleh dua orang petani dengan memakai topeng kepala sapi melakukan gerakan-gerakan tiruan sedang membajak ladang. Sapi-sapi tiruan itu dilengkapi dengan perlengkapan seperti yang telah disebutkan terdahulu, jadi seakan-akan bukan sapi biasa.

Sapi yang oleh penduduk desa dianggap penting, karena selain menghasilkan juga dapat digunakan untuk menggarap sawah ladang, karena itu mereka visualisasikan sapi yang sedang membajak ladang petani dalam bentuk permainan. Dalam mengvisualisasikan permainan ini, mereka lakukan dalam bentuk kehidupan

petani yang sedang melaksanakan pekerjaannya, selalu bergotong-royong. Hal ini, dapat dilihat dalam menghadapi musim kemarau, penduduk desa secara berembuk memecahkan masalah. Di sini kehidupan masyarakat desa untuk bergotong-royong masih tertanam, karena kehidupan gotong-royong merupakan bagian dari kehidupan para petani yang tidak dapat dipisahkan. Misalnya, ketika musim kemarau yang terlalu lama sehingga mengakibatkan tanahnya menjadi tandus maka mereka berusaha agar desanya dituruni hujan. Untuk itulah mereka berembuk mengadakan upacara minta hujan agar oleh Yang Maha Kuasa diberi secepatnya turun hujan.

Permainan *pe-sapean* sudah ada sejak dahulu, karena memang merupakan bagian dari upacara minta hujan yang dalam pelaksanaannya bersamaan dengan dilakukannya upacara tersebut. Permainan ini mempunyai arti yang sangat penting dalam meningkatkan nilai-nilai budaya, karena di dalamnya terdapat unsur-unsur rasa persatuan, religius magis dan gotong royong yang ditanam dalam kehidupan masyarakat petani. Permainan itu sendiri berasal dari kehidupan para petani dan peternak, yang kesemuanya tercermin dalam bentuk permainan. Bentuk permainan itu sendiri bukanlah merupakan permainan yang kompetitif, tetapi permainan yang sifatnya hiburan dan di dalamnya terkandung unsur religius magis. Selain dilakukan pada upacara minta hujan juga dapat dilakukan untuk selamatan lainnya, seperti perkawinan atau pun khitanan. Walau pun demikian unsur religius masih tampak, yakni ketika akan diselenggarakan orang yang mempunyai hajat harus menyediakan sesajen yang diberikan kepada para pemain. Maksudnya agar yang dianggap mempunyai kekuatan magis dapat memberi rahmat kepada para pelaku permainan maupun kepada orang yang sedang melakukan perhelatan tersebut, sehingga para pemain dan para penyelenggara tidak kena amarah dari Yang Kuasa.

Apabila kita kaji dari latar belakang upacara minta hujan ini, dapat kita simpulkan bahwa upacara minta hujan ini melibatkan suatu permainan rakyat yakni permainan tradisional. Walaupun permainan ini merupakan bagian dari upacara minta hujan karena yang dituju adalah memohon kepada Yang Kuasa agar diberi hujan, tetapi di sini melibatkan suatu permainan di mana sapi yang menjadi alat utamanya. Karena sapi merupakan bagian dari

kehidupan petani yang tidak dapat dipisahkan. Ada pun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, yakni rasa solidaritas yang spontanitas, kegotong-royongan dan religius magis.

a. Rasa Solidaritas. Di sini tampak rasa solidaritasnya, yakni para pemain yang menjadi "sapi". Karena permainan *pe-sapean* ini untuk kepentingan bersama, maka mereka rela untuk melakukan permainan tersebut.

b. Kegotong-royongan. Unsur kegotong-royongannya tampak jelas, dalam melakukan permainan *pe-sapean*, yakni yang bertopeng sapi (menjadi sapi) dikendalikan oleh orang yang memegang tali kendali. Sapi tersebut dikendalikan untuk melakukan pekerjaan seolah-olah sedang membajak ladang, yang kemudian ketika permainan ini dilakukan diiringi oleh *sronnen*. *Sronnen* dengan permainan tersebut merupakan kesatuan yang tidak boleh dipisahkan, karena apabila tidak diiringi *sronnen*, permainan tidak akan terlaksana. Begitu pula dengan badut-badutnya yang memberikan variasi terhadap jalannya permainan itu. Pelaksanaan permainan merupakan hasil rembukan dari para warga desa yang merasa gelisah karena tanahnya tandus. Sehingga dalam melaksanakan permainan dilakukan secara bersama-sama dengan bergotong-royong baik dalam materiil maupun moril.

c. Religius magis. Unsur religius magis tampak, sebelum permainan ini dilakukan, terlebih dahulu disediakan perlengkapan *ba'saba* (sesajen) untuk *Searaksa*. Sesajen tersebut harus dilakukan oleh para wanita yang suci, maksudnya yang sedang datang bulan tidak boleh turut bekerja. Kemudian, juga dilakukan pembacaan do'a-do'a yang memohon agar terkabul keinginannya. Jadi dengan demikian permainan ini sangat sakral bagi penduduk desa itu, karena di dalamnya terkandung unsur religius magis.

Nilai-nilai di atas, satu dengan yang lainnya berkaitan yang tidak dapat dipisahkan, karena kehidupan magis religius dalam kehidupan masyarakat terutama, masyarakat petani sangat mempengaruhinya. Demikian pula bila kita kaji dari latar belakang pelaku permainan, di mana pelaku-pelaku permainan tersebut harus laki-laki dewasa, atau yang agak tua, hal ini karena di dalam gerak-geriknya sangat berat, jadi memerlukan fisik dan tenaga yang kuat.

Permainan *pe-sapean* itu sendiri, bukan merupakan permainan

yang kompetitif. Akan tetapi merupakan permainan yang sifatnya hiburan yang di dalamnya terkandung unsur religius magis. Ketika akan dilaksanakan sebelumnya harus disediakan perlengkapan *ba'saba* (sesajen) seperti yang telah disebutkan di atas. Selain itu, permainan *pe-sapean* dapat pula dilakukan untuk perhelatan lainnya, yang terlepas dari upacara minta hujan. Tetapi si penyelenggara harus pula menyediakan sesajen untuk *Searaksa*. Maksudnya, agar yang dianggap mempunyai kekuatan magis dapat memberikan rahmat baik kepada para pelaku permainan mau pun kepada yang punya hajat perhelatan. Oleh karena itulah permainan ini masih dianggap sakral. Adapun sifat hiburan yang terdapat dalam permainan ini, yaitu ketika permainan ini dimainkan ada badut-badut yang lucu, yang menyebabkan permainan *pe-sapean* juga berfungsi sebagai tontonan yang bersifat menghibur penduduk.

Pada saat ini, permainan *pe-sapean* masih merupakan bagian dari upacara minta hujan di desa Ambunten Tengah dan Tamba Agung Barat. Bahkan permainan tersebut kini telah diorganisir dan diajarkan pula kepada para pemuda dan gadis-gadis dengan gerakan-gerakan yang divariasikan sedemikian rupa, sehingga mengena pada selera masyarakat pada masa kini. Akan tetapi, tujuannya bukan untuk dikomersilkan, hanya maksudnya agar permainan tersebut beserta alat-alatnya tidak terbengkalai dan kelestariannya tetap terjaga. Selanjutnya juga agar permainan tersebut tidak hanya setahun sekali muncul di dalam upacara, tetapi dapat juga dipertunjukkan untuk meramaikan perhelatan, seperti perhelatan perkawinan, khitanan atau *remo* (upacara peralatan), asalkan saja yang menyelenggarakan harus menyediakan sesajen yang telah ditentukan karena masih dianggap sakral.

Jadi dengan demikian dapatlah disimpulkan, bahwa sampai sekarang penduduk Madura masih dapat menerima, dan bahkan mempelajari permainan tradisional sebagai warisan dari leluhurnya. Hal ini, karena permainan tersebut dapat mendidik anak-anak untuk mendekatkan diri kepada Tuhan Yang Maha Esa, untuk berperilaku dan bermental baik sesuai dengan norma-norma agama di dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga sebagai generasi penerus tidak saja kaya akan ilmu pengetahuan tetapi didukung pula oleh ilmu agama sebagai pengendali moral.

6. GETHOK–GETHOK UWI

Deskripsi Permainan.

Gethok-gethok uwi adalah suatu permainan anak-anak. Istilah *gethok-gethok uwi* sukar diterjemahkan maksudnya. *Gethok* berarti ketukan dengan buku-buku jari. *Uwi* adalah nama ubi-ubian sejenis gadung. Jika kedua istilah itu diartikan secara harfiah ke dalam bahasa Indonesia bunyinya akan menjadi *ketuk-ketuk ubi*, yang tidak pula mengungkapkan arti atau maksudnya yang jelas.

Walau pun demikian *gethok-gethok uwi* sudah merupakan suatu ciri khas kebanyakan permainan anak-anak di jaman dahulu. Syair-syair "lelagon" atau pun dialog yang sering menyertai permainan ini, terdiri atas serangkaian kata-kata yang tanpa arti; atau pun kalau mengandung arti, maka arti itu teramat dalam maknanya, semacam "prasemon" lambang yang sukar ditangkap dan ditafsirkan isinya.

Permainan *gethok-gethok uwi* ini, biasanya dilakukan pada saat-saat bulan purnama di musim kemarau oleh sekawanan anak laki-laki atau anak perempuan antara usia sembilan tahun sampai lima belas tahun. Tempat untuk memainkan ini biasanya mengambil tempat pada halaman yang cukup luas, agar anak-anak akan bebas bergerak.

Gethok-gethok uwi ini cukup mengasyikkan bagi anak-anak, karena mempunyai aturan permainan yang cukup lengkap dan menyenangkan bagi anak-anak. Jumlah pemainnya tidak terbatas, tetapi agar permainan ini semarak dan meriah diperlukan para pemain sekitar lima belas orang sampai dengan dua puluh orang anak yang sebaya.

Peralatan yang diperlukan dalam *gethok-gethok uwi* ini pun tidaklah sukar dicari, cukup hanya sebuah tonggak atau tiang yang dipancangkan di tengah-tengah halaman. Tonggak ini harus cukup kuat untuk dijadikan tempat berpegang erat selama permainan berlangsung pada babak pertama. Jika tidak ada tonggak atau tiang maka batang pohon pun dapat dijadikan tonggak pegangan.

Dalam permainan *gethok-gethok uwi* ini, permainan diiringi lelagon *gethok-gethok uwi* yang syairnya sebagai berikut:

.3 5 3 5 6 6 6 6 6 5 3
Gethok – ge – thok U – wi se – lomjor kancing –

5 6 5 3 5 3 3 . 3 2 3 3 5
e – we si lurjethet kan – cing – a – na

5 3 5 2 2 1 6 . 3 5 3 5 6 6 6
Arju – na mondong putri pu – tri li – lin tak

6 6 5 3 5 6 5 3
sengguh putri penjalin

Lagu tersebut dinyanyikan bersama-sama ketika permainan dimulai.

Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu dikumpulkan anak-anak yang akan turut bermain. Di antara para pemain dipilih seorang yang akan berperan sebagai *peminta ubi*, dan seorang lagi berperan sebagai *pemilik ubi*. Untuk yang menjadi *Si Peminta* dan *Si Pemilik* ini biasanya yang dicari harus mempunyai syarat yakni berbadan sehat, kuat dan cukup cerdas untuk mampu berimprovisasi. Sedangkan pemain-pemain yang lainnya berperan sebagai *ubi*. Kemudian dilakukan pula persiapan-persiapan alat pelengkap dari permainan, seperti tonggak dan lapangan untuk melakukan permainan. Apabila semuanya telah siap dan telah disepakati maka permainan pun dapat mulai dilakukan. Jalan permainan ini terbagi atas lima babak.

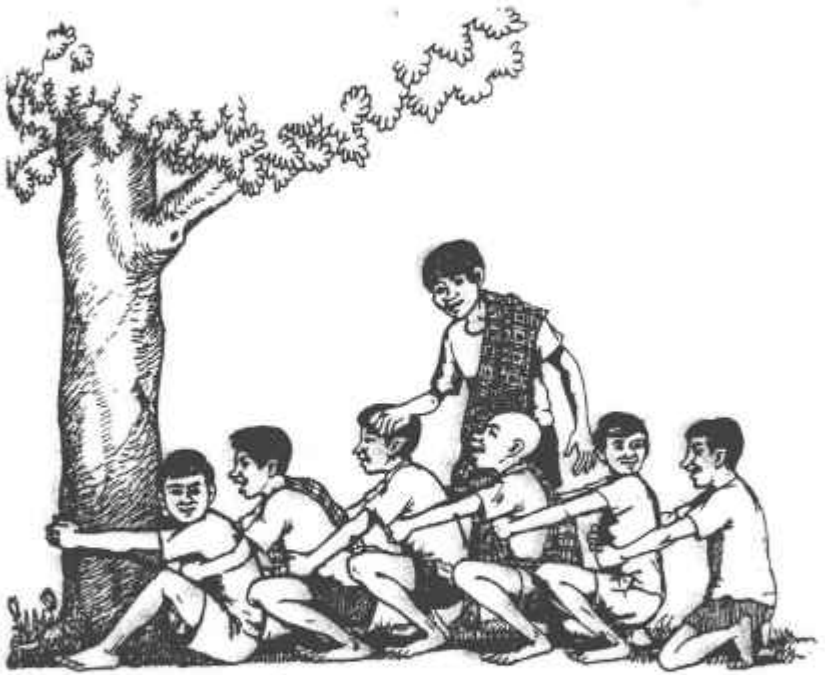
Babak Pertama. Semua pemain duduk berjongkok secara berurutan ke belakang, kecuali yang berperan sebagai *peminta* harus berdiri di sebelah pemain-pemain yang duduk berjongkok.

Pemain yang jongkoknya paling depan, yaitu *Si pemilik*, harus berpegangan erat-erat pada tonggak atau pohon dengan merangkulkan tangannya. Kemudian disusul oleh anak-anak lainnya yang berperan sebagai *ubi* yang berbuat sama, yakni berpegangan dengan merangkul erat-erat badan teman yang duduk berjongkok di mukanya. Dengan demikian akan terjadilah sederetan anak yang berjongkok memanjang ke belakang. Sedangkan yang menjadi *Si Peminta* berada di luar deretan tersebut (lihat gambar).

Setelah semuanya siap, maka dimulailah lelagon *gethok-*

gethok uwi yang dinyanyikan oleh semua para pemain secara bersama-sama. Seiringan dengan "lelagon" tersebut, *Si Peminta* menghitung-hitung ubi dengan menyentuh kepala tiap anak yang berjongkok dengan kepalan tangannya secara berurutan, dimulai dari yang terdepan sampai dengan yang paling belakang. Gerakan ini dilakukannya dengan mengikuti irama "lelagon" tersebut. Habis satu bait, maka "lelagon", dan menghitung *ubi* pun berhenti, langsung disusul ucapan *Si Peminta* menirukan suara bunyi daun kering terinjak.

Gambar 11.
Pemain yang sedang berjongkok sambil berangkulan.



"Sek – kresek . . . . . !". Kemudian terjadilah dialog antara *Si Peminta* dengan *Si Pemilik*.

"He, anake sapa kuwi?" (Hai anak siapa itu?), kata *Si Pemilik*. Lalu dijawab oleh *Si Peminta*.

"Anake mbak Lading" (Anak mbak Lading).

"Njaluk apa kowe?" (Minta apa kau?), kata *Si Pemilik* pula.

"Njaluk uwi" (Minta ubi), kata *Si Peminta.*

"O, uwine lagi gondhong siji, disenggut sapi" (O, ubinya baru berdaun satu, dimakan lembu), jawab *Si Pemilik.*

Pada jawaban yang terakhir dari *Si Pemilik* ini, *Pemilik* harus pandai mengusahakan "purwakanthi" yaitu dengan kata-kata berirama disertai akhiran yang sama pula bunyinya, misalnya:

. . . . . Godhong siji disenggut sapi (i – i). Lalu nyanyian diulang kembali. *Si Peminta* menghitung "ubi"nya lagi dengan cara yang sama, mulai dengan anak urutan berikutnya. Jika hitungan sudah jatuh pada anak yang paling belakang sedang "lelagon" belum habis, maka hitungan dilanjutkan kembali dan dimulai dari anak yang di depan lagi. Satu bait "lelagon" habis diteruskan dengan dialog yang sama, tetapi jawaban terakhir *Si Pemilik* harus menggunakan "purwanthi" lain, misalnya:

. . . . . Godhong loro, disenggut kebo (o – o); Untuk ulangan berikutnya dengan purwakanthi lain lagi:

. . . . . Godhong telu, disenggut asu (u – u). Demikianlah seterusnya, tiap ulangan berganti purwakanthi.

Suatu saat *Si Pemilik* kehabisan purwakanthi, maka jawabannya ialah:

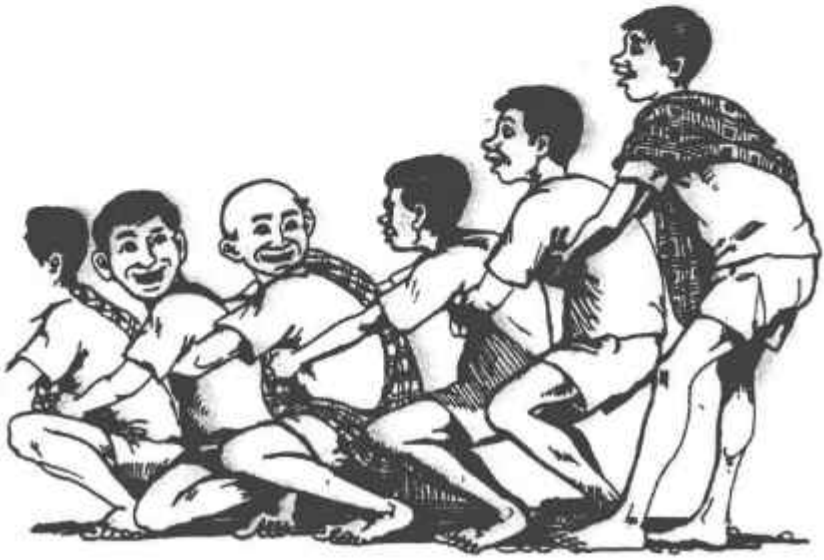
"Wis, bedholen dhewe, yen kuwat!" (Sudah cabutlah sendiri, kalau kuat!).

Maka *Peminta* pun segera mencabut *ubi* (anak yang paling belakang) dengan berusaha melepaskannya dari rangkulan deretan (lihat gambar). Sebaliknya *ubi* ini pun berusaha sekuat-kuatnya untuk bertahan jangan sampai terlepas. Dengan demikian terjadilah adu kekuatan "tarik tahan" antara *ubi* dengan *Si Peminta*, akan tetapi adu kekuatan biasanya akan berakhir dengan ter-"cabutnya ubi". Tercabutnya "ubi" oleh *Si Peminta*, maka permainan pun diulang kembali, yakni dengan melakukan adegan yang sama seperti semula, yaitu, lelagon, hitungan, dialog dan adu tarik tahan. Satu demi satu "ubi" tercabut, sampai akhirnya tinggal dua. Apabila "ubi" sisa ini akan dicabut pula (melalui ulangan adegan yang sama), berkatalah *Si Pemilik:*

He, aja, sing loro iki kanggo Pak Lurah karo Pak Carik". (Hai, jangan, yang dua ini untuk Pak Lurah dan Pak Carik): Tetapi *Peminta* tidak perdulikan, dan terus mencabut *ubi* yang tinggal

itu. Di sini terjadilah perlawanan terakhir, yang biasanya paling seru dilakukan, namun akhirnya kemenangan ini berada di pihak *Si Peminta*. Dengan ini selesai babak pertama.

Gambar 12.
Peminta sedang melepaskan ubi dari rangkulan deretan.



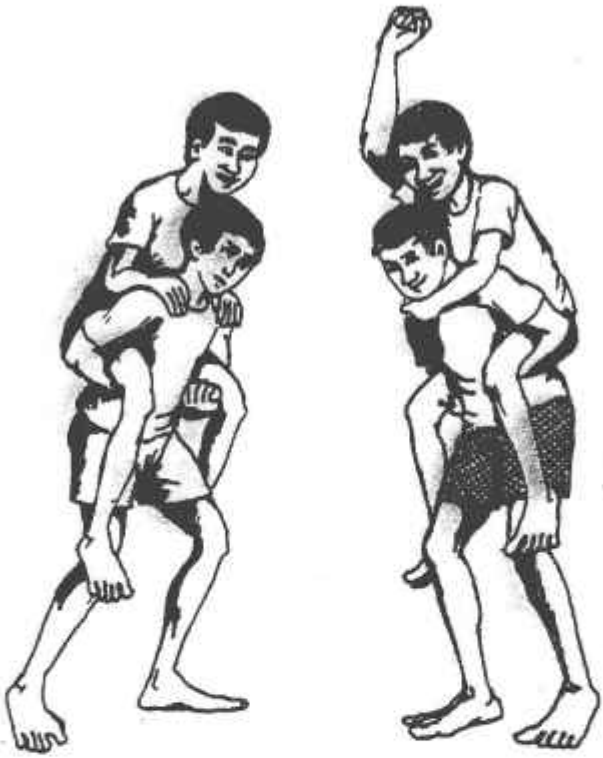
Babak Kedua. Dalam babak ini digambarkan kegiatan memasak ubi. Ini dilakukan secara serempak bersama-sama dengan mengatakan berulang-ulang:

"Ubruk, ubruk, ubruk . . . . .", menirukan suara air mendidih yang digunakan untuk memasak ubi. Setelah dianggap cukup waktunya, maka anak-anak itu pun mengatur diri berpasang-pasangan masing-masing dua orang.

Peranan *Peminta* dan *Pemilik* dalam babak pertama hapus, kini pasangan masing-masing berperan sebagai *Si Ubi* dan *penjajanya*. Maka *Si Penjaja* menggendong (mendukung) *Si Ubi*, dan membawanya berkeliling sambil berteriak (lihat gambar):

"Uwi, uwi . . . . . , uwi . . . . . , uwiiii . . . . . ". Mereka menjajakan ubi rebus sepanjang jalan.

Gambar 13.
Menjajak "ubi" (Si Penjaja menggendong Si Ubi).



Babak Ketiga. Dalam adegan babak ketiga ini, anak-anak berkumpul kembali dan memilih dua orang anak untuk menjadi pameran *Pak Lurah* dan *Pak Carik*. Biasanya yang mereka pilih untuk menjadi *Pak Lurah* dan *Pak Carik* ini adalah pemain yang telah berperan sebagai *Peminta* dan *Pemilik* yang terdapat pada adegan permainan pada babak pertama.

Lurah dan *Carik* berdiri berhadap-hadapan dengan mengangkat tangan mereka sambil bergandengan di atas, sehingga membentuk semacam pintu gerbang. Anak-anak yang lain membuat satu barisan memanjang sambil menyanyi bersama melagukan "Njuk emping njuk tali" (lihat gambar).

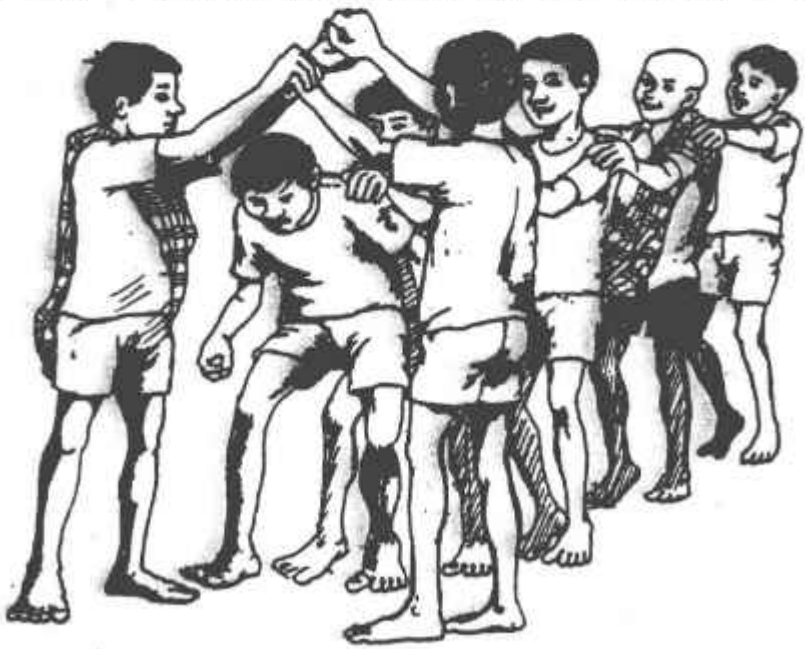
3	5	6	3	5	2	2	2	2	2	2	5	2	3	
Njuk	emping	njuk	tali	tali	si	ji	di	bundhel	–	i				

Mereka secara berurutan satu demi satu menerobos pintu gerbang yang dibentuk oleh *Lurah* dan *Carik*. Sampai pada urutan yang terakhir, tangan *Lurah* dan *Carik* tiba-tiba diturunkan sehingga menjaring anak itu. *Lurah* dan *Carik* bertanya bersama-sama:

"Lurah apa Carik?". Maksudnya memilih Lurah atau memilih Carik. Anak yang telah terjaring itu harus memilih salah satu. Apabila dipilihnya Lurah, maka ia pun dikeluarkan dan mengambil tempat di belakang Lurah. Sebaliknya bila si anak memilih Carik, maka ia pun berdiri di belakang Carik.

Sementara itu anak yang lain terus bernyanyi, ". . . . . Njuk emping, njuk tali . . . . . " sambil berjalan berbaris memasuki kembali pintu gerbang. Anak yang paling belakang terjaring pula, disuruh memilih Lurah atau Carik, ... dan seterusnya.

Gambar 14.
Menerobos "pintu gerbang" sambil menyanyi. Kiri "Carik" dan kanan "Lurah"



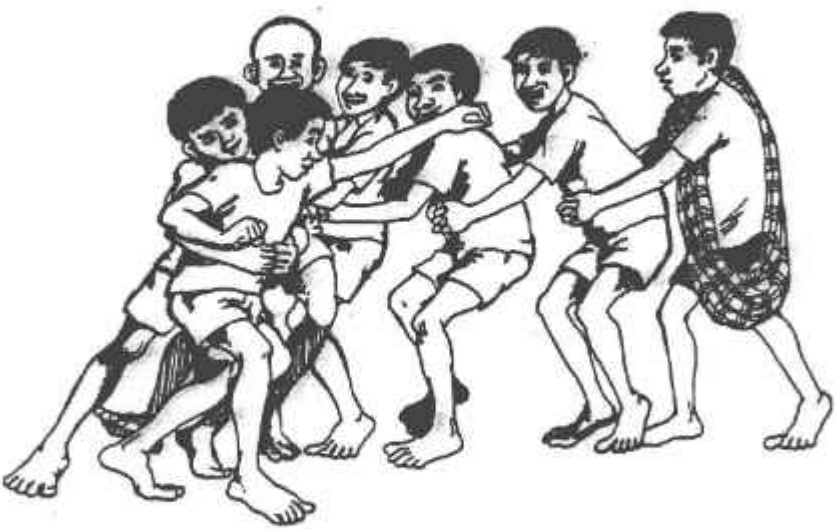
Babak Ke empat. Setelah permainan di babak ketiga selesai maka dilanjutkan ke babak selanjutnya, yakni dibentuklah dua kelompok yaitu *kelompok Lurah* dan *kelompok Carik*. Kelompok Lurah dan kelompok Carik ini, masing-masing merupakan hasil jaringannya pada babak ketiga. Kedua kelompok ini sekarang harus mengadu kekuatan. Caranya, masing-masing anggota kelompok saling bergandengan tangan erat-erat, kemudian Lurah dan Carik pun saling berpegangan tangan dengan aba-aba : "ji ..., ro ..., lu", menarik, dan masing-masing menjaga keutuhan kelompoknya agar jangan sampai terputus. Demikianlah adu kekuatan ini berlangsung terus sampai salah satu kalah. Kelompok yang tetap utuh dan berhasil menarik lawannya, dinyatakan sebagai pemenang (lihat gambar).

Gambar 15.
Adegan tarik menarik antara kelompok Lurah dengan kelompok Carik.

Babak kelima. Setelah babak keempat dilalui, dan telah diketahui kelompok mana yang menang dan kelompok mana yang kalah, maka dilakukanlah permainan berikutnya yang merupakan permainan yang terakhir.

Sekarang kelompok yang menang dan kelompok yang kalah bergabung menjadi satu, berdiri urut ke belakang dan setiap anak berpegangan erat-erat dengan merangkulkan tangannya masing-masing ke pinggang teman yang di depannya, kelompok yang menang menempati urutan bagian depan, sedangkan kelompok yang kalah menempati urutan bagian belakang.

Gambar 16.
Adegan bermain ular-ularan, si "kepala ular" mengejar "ekor".



Setelah siap, maka anak urutan yang terdepan (kelompok menang) berusaha menangkap anak yang paling belakang (anggota kelompok yang kalah), sehingga terjadilah satu gerakan yang melingkar-lingkar seperti ular layaknya, yang (si kepala) ingin menangkap ekornya. Sudah tentu semakin gesit dan cekatan, "si ekor" beraksi untuk menghindari tangkapan "si kepala", maka semakin mengasyikkan dan mendebarkan permainan tersebut.

Permainan baru selesai, kalau "Si kepala" telah berhasil menangkap "si ekor".

Permainan baru berakhir setelah anak-anak merasa lelah dan jenuh, ia akan kembali ke rumahnya dengan perasaan gembira.

Analisa

Masyarakat desa yang kehidupannya bersifat agraris dengan mata pencaharian pokok bertani, umumnya adalah petani tradisional. Alam kehidupan para petani ini biasanya masih banyak dipengaruhi oleh kepercayaan mitologis, misalnya ular yang besar masih dianggap memiliki daya pengaruh magis karena itu dimitoskan. Mitos ini mereka ungkapan ke dalam bentuk permainan anak-anak yang dikaitkan dengan hasil bumi dari para petani, yakni salah satu di antaranya ke dalam permainan *gethok-gethok uwi*.

Gethok-gethok uwi sebagai permainan anak-anak tradisional dilatarbelakangi kehidupan sosial budaya masyarakat, karena permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak petani. Permainan ini dapat dikatakan sebagai tanda terima kasih kepada Dewi Sri, karena kata *"uwi"* itu sendiri yang artinya "ubi" merupakan salah satu tanaman palawija yang diperoleh dari hasil bumi yang telah ditanam oleh para petani. Konon ubi sebagai tanaman palawija merupakan *"jrubusan"* dari tubuh Dewi Sri, sedangkan ular yang dimitoskan dalam permainan ini, (lihat pada jalannya permainan di tahap ke lima), adalah ular sawah. Ular adalah binatang yang bermanfaat bagi para petani, karena ia pemakan tikus sawah yang merusak padi. Ular sawah ini dalam mitologis Jawa, dikenal sebagai penjelmaan Raden Sedana, kakak Dewi Sri, dewa pertanian. Sedana dalam ujudnya sebagai ular sawah adalah penjaga yang setia dari Antaboga. Kepada Antaboga pun perlu dipersembahkan sajian ubi, karena dia penguasa bumi. Di dalam pewayangan Antaboga adalah Naga Pretala. Naga artinya Raja Ular dan Pretala adalah bumi. Dan ubi adalah hasil bumi. Ada pun Naga Pretala ini seorang dewa yang berupa seekor naga (ular besar) dan bermukim di dasar bumi. Oleh karena itulah kepercayaan mitologis yang memiliki daya pengaruh magis ini diungkapkan ke dalam bentuk permainan *gethok-gethok uwi*.

Meskipun demikian, permainan *gethok-gethok uwi* tidak ter-

masuk sebagai suatu permainan sakral, melainkan permainan anak-anak yang sifatnya hanya hiburan. Karena itulah untuk menghapuskan segala kepercayaan dan takhayul, maka segala tokoh yang berbau mitos misalnya Antaboga diganti dengan yang riil, tetapi sepadan dengan penggantinya, seperti : mempunyai pengaruh, mempunyai wibawa, mempunyai kekuasaan, dianggap sebagai pelindung. Tokoh yang demikian bagi masyarakat pedesaan adalah Pak Lurah yang menjadi Kepala Desa dan Pak Carik pembantu utamanya. Tokoh-tokoh tersebut mereka ungkapkan dalam permainan *gethok-gethok uwi* ini, seperti yang terlihat pada adegan babak ketiga dari permainan ini.

Gethok-gethok uwi sebagai permainan anak-anak sudah dikenal sejak dahulu. Kapan mulai dikenal dan siapa yang mula-mula melakukan permainan ini tidak banyak yang mengetahui. Pada mulanya permainan ini dimainkan oleh anak-anak petani untuk mengisi kekosongan waktu yang tertuang pada sore hari, setelah membantu orang tuanya di ladang, mau pun di rumah, dengan tidak membedakan stratifikasi sosial maupun pendidikan. Permainan ini merupakan permainan khas dari anak-anak petani sesuai dengan kondisi lingkungan dimana keadaan sosial masyarakatnya telah melatar belakangi budaya dalam bentuk permainan, karena permainan apa pun tidak akan dapat meninggalkan warna kehidupan budaya masyarakat yang dimilikinya. Karena seperti diketahui, bahwa pada masyarakat pedesaan umumnya masih tertanam sifat kegotong-royongan yang memperlihatkan rasa persatuan di antara warga masyarakat yang masih terjalin dengan baik. Sifat tersebut mereka ungkapan dalam permainan, di antaranya permainan *gethok-gethok uwi*.

Permainan *gethok-gethok uwi* ini sangat sederhana dan sangat mudah untuk dimainkan, serta tidak memerlukan biaya, hanya untuk memainkannya diperlukan seorang anak yang dapat mengimprovisasikan dari syair-syair yang harus dilakukan dalam mengungkapkan permainan. Begitu pula alat yang dipergunakan disesuaikan dengan kondisi alam yang menyediakan yaitu berupa tonggak. Tonggak ini dapat pula berupa batang pohon yang terdapat di sekitar halaman.

Gethok-gethok uwi itu sendiri seperti yang telah disebutkan di atas merupakan permainan rekreasi yang sifatnya hiburan, akan tetapi di dalamnya mengandung unsur bermain dan berolah

raga. Dalam bermain, anak-anak sangat menikmatinya sebagai suatu permainan yang mempunyai keasyikan tersendiri; sedangkan unsur olah raga yang terlihat pada fungsi permainan ini cocok untuk melatih kegesitan dan kecekatan serta kekuatan fisik.

Apabila kita kaji dari latar belakang sosial budayanya, permainan ini menunjukkan, bahwa permainan *gethok-gethok uwi* benar-benar merakyat, karena permainan itu sendiri menunjukkan khas permainan anak-anak petani. Hal ini, didukung oleh latar belakang mata pencaharian pokok masyarakat desa, sehingga permainan tersebut terwujud sebagai permainan anak-anak petani. Tehnik memainkannya hanya memerlukan kekuatan, kegesitan, kecekatan dan cukup cerdas untuk mampu berimprovisasi.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *gethok-gethok uwi* ini, antara lain : unsur kepemimpinan dan demokrasi, persatuan dan gotong-royong.

a. Unsur kepemimpinan dan *demokrasi.* Pada unsur ini dapat dilihat pada jalannya permainan di tahap pertama dan ketiga. Di *tahap pertama,* tampak adanya unsur ini, yakni sebelum permainan dimulai terlebih dahulu dilakukan pemilihan untuk menjadi pimpinan; yang dalam hal ini berperan sebagai "peminta ubi" dan "pemilik ubi". pemilihan ini, dilakukan secara demokrasi berdasarkan kesepakatan bersama di antara para pemain. Yang mempunyai peranan ini harus mempunyai syarat, yakni berbadan sehat, kuat dan cukup cerdas untuk mampu berimprovisasi. Hal ini, karena seorang pemimpin (pemilik ubi) harus dapat dan mampu melindungi anak buah (yang menjadi "ubi"). Oleh karena itulah, ketika "Peminta ubi" akan meminta "ubi", maka oleh "Si Pemilik Ubi" harus mampu melakukan improvisasi dalam syair dengan melakukan segala pertimbangan.

Di tahap ketiga, di sini nampak anak-anak melakukan pemilihan untuk yang berperan menjadi Pak Lurah dan Pak Carik. Ketika permainan di tahap ini dilakukan, nampak sekali unsur demokrasi yakni : ketika tangan Pak Lurah dan Pak Carik diangkat ke atas membentuk semacam pintu gerbang, kemudian para pemain membuat barisan sambil bernyanyi. Sampai pada urutan lagu yang terakhir, salah seorang pemain digiring dan ditanya bahwa ia (pemain yang terjaring) akan memilih Pak Lurah atau Pak Carik. Di sini nampak sekali unsur demokrasi,, di mana pemain (yang menjadi "ubi") melakukan pemilihan di depan umum.

Unsur kepemimpinan dan demokrasi tersebut di atas tidak dapat dipisahkan, karena untuk pemilihan menjadi pimpinan harus dilakukan secara demokrasi dan disetujui oleh para pelaku dari permainan ini.

b. Unsur gotong-royong dan *rasa persatuan.* Pada unsur ini dapat terlihat pada jalannya permainan di tahap pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima.

Di *tahap pertama,* yakni ketika semua pemain duduk berjongkok secara berurutan ke belakang sambil berpegangan erat-erat satu dengan yang lainnya. Di sini memperlihatkan adanya rasa persatuan yang erat di antara para pemain, sehingga mereka bersatu dan bergotong-royong apabila ada yang meminta pertolongan. Hal ini menunjukkan simbol dari rasa persatuan dan gotong royong, yang dilihat pada cara berpegangan tangan satu dengan yang lainnya. Di *tahap kedua,* digambarkan kegiatan memasak ubi yang dilakukan bersama-sama secara bergotong-royong dan serempak. Dan terlihat pula adanya "Si Penjaja" menggendong "Si Ubi". Di *tahap ketiga,* yakni membentuk barisan secara berurutan, di mana para pemain berbaris sambil tangannya memegang pinggang erat-erat. Ini menunjukkan adanya rasa persatuan yang erat di antara pemain yang disimbolkan dalam jalannya permainkan. Di *tahap keempat* : terlihat ada pembentukan kelompok yakni kelompok Lurah dan kelompok Carik. Kelompok Lurah dan kelompok Carik ini harus mengadu kekuatan, caranya masing-masing anggota kelompok saling bergandengan tangan erat-erat, kemudian Lurah dan Carik saling berpegangan tangan untuk saling tarik menarik. Kedua pihak yang saling tarik menarik ini, masing-masing menjaga keutuhan kelompoknya agar jangan sampai terputus. Jadi dengan demikian, tampaklah unsur persatuan yang erat di antara para anggota pemain, dan tampak adanya kerjasama satu dengan yang lainnya di antara anggota kelompok. Di *tahap kelima* : terlihat adanya rasa persatuan dimana kelompok yang menang dan kelompok yang kalah bergabung menjadi satu, berdiri urut ke belakang dan tiap anak berpegangan erat-erat dengan merangkulkan tangannya masing-masing ke pinggang teman yang berada di depannya. Kelompok yang bergabung ini membentuk suatu barisan, sehingga terjadilah suatu gerakan yang melingkar-lingkar seperti ular. Jadi dengan demikian tampaklah suatu persatuan yang tercermin di dalam kehidupan masyarakat.

Selain unsur-unsur tersebut di atas, juga ada unsur yang lainnya yakni *unsur tolong-menolong* dan *unsur kepatuhan* akan perjanjian yang telah ditentukan (konsekuensi kalah menang). Dalam unsur *tolong-menolong* ini nampak : yakni ketika *Si Peminta Ubi* meminta *Ubi* kepada *Si Pemilih Ubi*, karena ia memerlukannya. Kemudian dengan segala pertimbangannya yang diliputi oleh rasa kasihan ia berikan *ubi*nya tersebut (lihat pada jalannya permainan di tahap pertama). Kemudian di dalam *unsur kepatuhan* juga tampak, yakni konsekuensi kalah menang dalam permainan. Hal ini terlihat dalam tahap kedua, yaitu yang kalah harus menggendong yang memang. Di sini "Si Penjaja" menggendong "Si Ubi.

Pada masa sekarang ini, permainan *gethok-gethok uwi* masih digemari oleh masyarakat terutama di kalangan anak-anak petani di pedesaan. Bahkan bila kita lihat, permainan tersebut juga terdapat di daerah lain seperti di Yogya, Jawa Tengah, Jawa Barat, Daerah Khusus Jakarta Raya, Bali, Kalimantan Timur. Akan tetapi namanya berlainan, walau pun demikian cara dan memainkannya sama. Hal ini, seperti yang telah disebutkan sebelumnya (lihat pada Bab II) bahwa di Madura banyak terdapat suku pendatang sehingga tidak mustahil apabila suku pendatang tersebut berintegrasi dengan penduduk setempat, sehingga dengan demikian mereka akan membawa kebudayaannya ke tempat akan tinggal atau sebaliknya ia akan membawa kebudayaan yang berasal dari daerah ini untuk kemudian ia bawa ke tempat asalnya. Dengan demikian permainan tersebut mempunyai banyak persamaannya. Permainan *gethok-gethok uwi* ini sangat baik untuk anak-anak, karena dilihat dari jalannya permainan ini dapat membentuk jiwa dan saikap si anak dalam menghadapi kehidupan harus bergotong-royong membentuk persatuan yang erat dan menolong bila ada yang meminta pertolongan.

7. OBAG USEP

Deskripsi Permainan

Obag usep adalah suatu permainan anak-anak. Nama *obag usep* ini terdiri dari dua kata, yakni *obag* dan *usep*. Menurut kamus bahasa Jawa, kata *obag* sinonim dengan kata "gobag" yang menun-

jukkan suatu bentuk peristiwa yaitu "permainan anak-anak yang ramai oleh banyaknya pelaku di dalamnya"; sedangkan kata *usep* mengandung pengertian "uyel-uyelan" atau "menggosok dengan tangan". Secara umum nama *obag usep* dapat memberikan gambaran permainan yang dilakukan oleh banyak anak sehingga gaduh, ramai dan berdesak-desakan serta terdengar teriakan "seeeep ..." kemudian mulut mengatup.

Kaitannya dengan sesuatu peristiwa baik upacara keagamaan maupun upacara tradisional lainnya tidak ada, karena itu permainan *obag usep* ini hanya merupakan permainan hiburan yang dalam pelaksanaannya dimainkan pada waktu senggang untuk mengisi kekosongan waktu yang terluang di siang hari.

Dalam pelaksanaannya permainan *obag usep* ini tidak diiringi dengan musik atau pun nyanyian, yang terdengar hanya suara sorak sorai yang gemuruh dari para penonton serta bunyi kedebag-kedebug langkah kaki dari para pemain. Hal ini dapat menambah kemeriahan suasana dari permainan.

Bagi anak-anak permainan ini sangat digemari, selain sederhana juga mudah dimainkan serta tidak memerlukan biaya; yang diperlukan hanya penggunaan tenaga, kecerdikan, kewaspadaan, kecekatan dan ketangkasan. Permainan ini selain bersifat hiburan juga bersifat kompetitif, karena ada lawan bermain dan ada ketentuan kalah menang.

Permainan *obag usep* ini dimainkan oleh anak-anak yang jumlahnya tidak ditentukan, paling sedikit sepuluh orang kemudian dibagi dalam dua kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari lima orang anak, lebih banyak dari jumlah itu permainan pun makin meriah dan mengasyikkan.

Pada umumnya permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki yang berusia antara sembilan sampai empat belas tahun, namun tidak tertutup kemungkinan bagi anak perempuan untuk memainkannya, hanya kurang tepat bila dimainkan oleh anak perempuan. Hal ini, disebabkan dalam permainan tersebut diperlukan tenaga serta pada akhir permainan dilakukan acara gendongan, bagi pemain yang kalah harus menggendong pemain yang menang.

Obag usep sebagai permainan anak-anak sama sekali tidak menggunakan peralatan, yang diperlukan hanya sebuah tanah lapang yang cukup luas. Halaman tersebut luasnya lebih kurang tu-

juh kali delapan meter, dan di atas tanah lapang tersebut dibuat garis yang dibagi dua menurut garis lebar. Garis tersebut cukup dilakukan dengan mempergunakan suatu benda yang agak tajam, misalnya ujung kayu, ujung batu atau menaburnya dengan pasir.

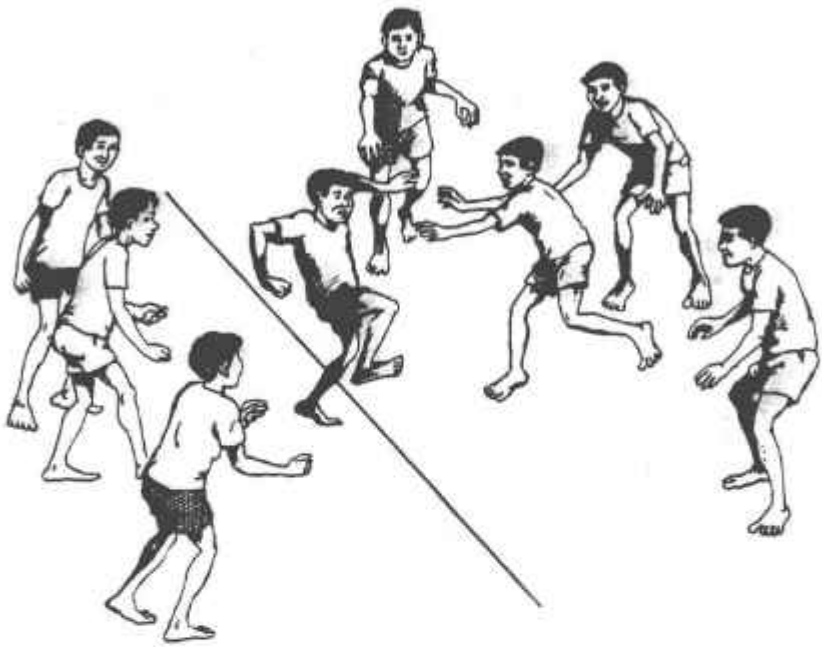
Apabila para pelaku permainan ini telah ada, dan tempat permainan telah disepakati, maka permainan ini dapat dilakukan. Pada mulanya anak-anak mengambil pasangannya yang dianggap sebaya, sama besar dan sama tinggi, serta diperkirakan seimbang pula kekuatan fisiknya. Masing-masing pasangan tersebut melakukan "suten" dengan ucapan "sut jleng". Pihak yang kalah "suten" berkumpul dalam satu kelompok, demikian pula yang menang "suten" berkumpul dalam satu kelompok. Dengan demikian, terjadilah kelompok pemain yang sepadan kekuatannya, kemudian wakil dari masing-masing kelompok melakukan "suten" kembali untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, misalnya yang menang kelompok A dan yang kalah kelompok B.

Apabila telah diketahui kelompok A sebagai pemenang menjadi "penyerang", sedangkan kelompok B yang kalah harus "berjaga" maka permainan *obag usep* pun dapat dilakukan. Sebelum permainan ini dimulai, dibuatlah garis yang membagi pelataran untuk masing-masing kelompok dengan luas yang sama, garis ini disebut *garis wedang*. Masing-masing kelompok berderet ke samping menghadap *garis wedang* dan masing-masing pasangan saling berhadapan (lihat gambar 17).

Setelah kedua kelompok (kelompok A dan kelompok B) saling berhadapan, lalu salah seorang dari kelompok A (misalnya Waru) memasuki daerah kelompok B yang berada di seberang *garis wedang*. Ia (Waru) memasuki daerah lawan (kelompok B) sambil menyerukan kata "seeeepp ...!" yang artinya seseorang melakukan penyerangan di daerah lawan. Setelah berteriak mulutnya pun lalu dikatupkan rapat-rapat. Salah seorang anggota kelompok A (Waru) yang memasuki daerah lawan (daerah kelompok B) berusaha menangkap salah seorang dari anggota kelompok B, biasanya yang dipilih untuk ditangkap adalah yang lemah dan lengah. Ia (Waru) secepatnya menarik ke arah daerah kelompoknya sendiri (kelompok A) dengan melewati *garis wedang* (lihat gambar 18).

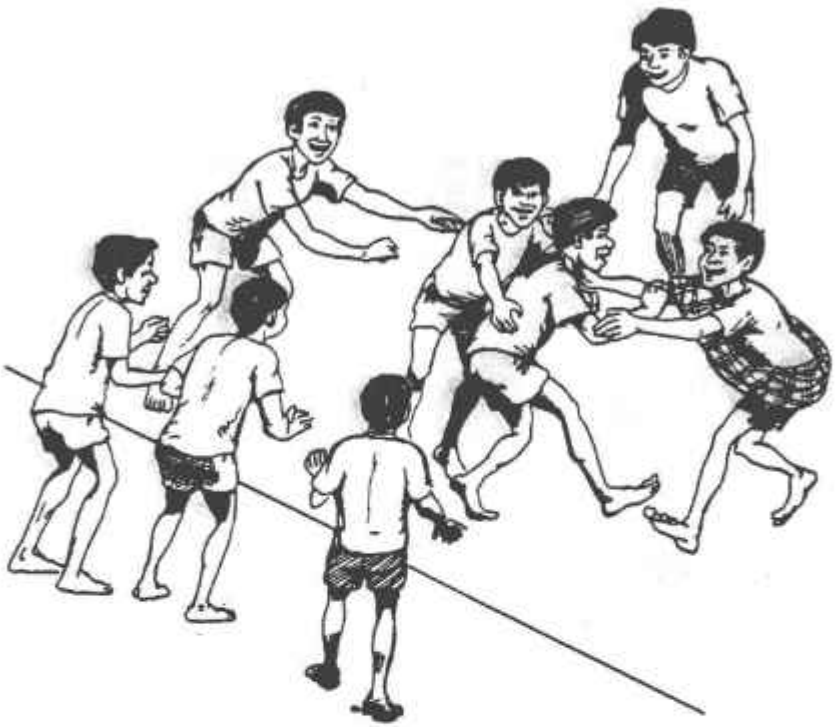
Anak yang tertangkap oleh salah seorang dari Kelompok A (Waru) ini, akan bertahan dengan sekuat tenaga. Dan teman-temannya da-

Gambar 17
Kelompok A dan kelompok B berhadapan dengan dibatasi garis wedang.



ri kelompok B secara serentak membantunya, yakni dengan menangkap si Waru. Caranya dengan menggulati si Waru untuk membuka mulutnya, apabila Waru sampai membuka mulutnya maka kelompok A dinyatakan kalah dan kini kelompok B ganti menjadi penyerang. Di sini Waru harus menghindar dari serangan semacam ini dengan kembali lari ke daerah A. Apabila Waru sampai dapat lari seperti itu, maka anak yang lain dari kelompok A, harus secepatnya mengambil kesempatan untuk menggantikan tugas Waru seperti pada permulaan permainan. Biasanya pada saat keadaan beginilah salah seorang anak dari kelompok B lengah. Bila terjadi demikian anak-anak dari kelompok B pun harus segera membantunya, dan mengeroyok salah satu anak dari kelompok A yang menggantikan tugas Waru. Masing-masing kelompok biasanya berusaha mencari kelengahan lawan. Anak yang berhasil ditarik lawan berarti mati, dan yang tertawan ini tidak dapat dilepaskan.

GAMBAR 18
Salah seorang anggota dari kelompok A yang memasuki daerah lawan dan menangkap untuk ditarik ke daerahnya.



Ada pun tujuan permainan ini adalah berusaha menghabiskan anggota lawan, sehingga pada akhirnya salah satu kelompok benar-benar kehabisan anggotanya. Kelompok yang kehabisan anggotanya dinyatakan kalah dan harus dihukum, yakni menggendong kelompok yang menang sejauh jarak yang sebelumnya telah ditentukan. Demikianlah seterusnya, sampai anak-anak merasa lelah dan merasa bosan.

Analisa

Obag usep sebagai suatu permainan anak-anak dilatarbelakangi sosial budaya masyarakat petani pedesaan. Anak-anak biasanya setelah bekerja membantu orang tuanya berkumpul, ramai-ramai sehingga suasana perkampungan menjadi ramai. Keramaian di kampung inilah biasanya yang menjadi penyebab anak-anak bercanda,

bersorak, bergembira sehingga suasana menjadi gaduh oleh teriakan-teriakan mereka. Kebiasaan bercanda di ladang ini terbawa karena ladang atau sawah yang luas, menyebabkan mereka selalu berteriak-teriak. Ketika padi sedang menguning anak-anak berteriak-teriak menghalau burung-burung pemakan padi. Hal itulah yang mereka tuturkan ke dalam bentuk permainan, karena di dalam permainan ini pemainnya mengeluarkan suara yang berbunyi "seeep ...", yang kemudian mulutnya harus dikatupkan kembali.

Permainan ini sangatlah sederhana, sehingga semua anak dapat memainkannya, karena yang diutamakan dalam permainan ini hanya tenaga, kecerdikan, kewaspadaan, kecekatan dan ketangkasan. Selain itu permainan tidak memerlukan biaya. Jadi *obag usep* sebagai permainan betul-betul merakyat, karena dalam melakukan permainan tidak ditentukan batas-batas stratifikasi sosial mau pun pendidikan pelakunya. Jadi siapa saja boleh memainkan permainan ini. Yang dibutuhkan dalam permainan ini hanyalah sebuah lapangan yang cukup luas, dan di lapangan ini dibuat garis. Permainan obag osep ini menunjukkan kesederhanaan cara berpikir orang desa.

Dalam permainan *obag usep*, yang dibutuhkan adalah garis batas yang disebut *"garis wedang"*. Garis inilah yang menentukan *kematian* lawan, karena *garis wedang* ini merupakan batas ruang. Kata *wedang* dalam bahasa Jawa terdiri dari ka *we* dan *edang*. *We* artinya "air" sedang *edang* artinya "dipanasi". Jadi *wedang* adalah "air panas".

Garis wedang merupakan sepotong garis di atas tanah, yang menjadi batas ruang dua kelompok yang berlawanan, yakni kelompok "penyerang" dan kelompok "yang berjaga". Garis tersebut dimajinasikan seakan-akan air panas, sehingga yang melewati atau yang menginjaknya pasti mendapat bahaya. Air panas didentifikasikan sebagai suatu bentuk siksaan menurut masyarakat Jawa – Madura. Dalam ceritera pewayangan, orang yang berdosa akan dimasukkan ke dalam "kawah Candradimuka" yang terdiri ari air yang mendidih. Barangkali anak-anak itu juga membayangkan bahwa ada dewa maut yang setiap saat dapat menyergap anak yang lemah, kurang hati-hati, kurang waspada. Jadi, anak yang nakal untuk diseret dimasukkan ke dalam "kawah Candradimuka" atau *garis wedang*.

Hal seperti tersebut di atas, menunjukkan bahwa masyara-

kat desa petani umumnya masih menganut kepercayaan tradisional dan pada dasarnya ia penganut agama yang taat. Ini terbukti dengan adanya perasaan takut jika anak-anak mereka terperosok sehingga dapat mengakibatkan si anak masuk ke kawah Candradimuka.

Permainan *obag usep* sebagai suatu permainan tidak ada yang mengetahui kapan permainan itu dimulai dan siapa yang mula-mula melakukannya tidak ada yang mengetahui. Yang jelas permainan itu sudah ada sejak dahulu. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya pada bab yang terdahulu, bahwa Madura sebagai suatu daerah yang letaknya di ujung Jawa Timur sudah tentu terpengaruh oleh kebudayaan Jawa. Hal ini tidaklah mengherankan jika permainan tersebut juga terdapat di daerah lain seperti di Jawa Timur, walau pun namanya berlainan tetapi cara dan jalan permainan mempunyai persamaan.

Obag usep itu sendiri sebenarnya merupakan permainan hiburan yang sifatnya hiburan yang di dalamnya terkandung dua unsur yakni unsur bermain dan berolah raga. Unsur bermain karena di dalamnya merupakan permainan yang tidak sungguh-sungguh sehingga si anak benar-benar menikmatinya sebagai suatu permainan yang mempunyai keasyikan tersendiri. Unsur olah raga terlihat pada fungsi permainan ini yang cocok untuk melatih ketangkasan dan kecekatan anak-anak. Sebagai suatu permainan, *obag usep* dimainkan tanpa merasa takut mengalami konsekuensi kalah menang, yang ada dalam perasaan mereka adalah rasa puas semu yang bersifat sementara jika menjadi pemenang. Sebaliknya rasa tidak puas dan penasaran yang sifatnya sementara juga. Hal ini tampak apabila permainan telah selesai, maka anak-anak baik yang kalah mau pun yang menang akan bersama-sama kembali sehingga kekalahan bagi kelompok yang kalah dan kelompok yang menang dilupakan.

Apabila kita kaji dari latar belakang sosial budaya permainan ini permainan tersebut berasal dari anak-anak para petani yang dalam pelaksanaannya tidak memandang stratifikasi sosial mau pun pendidikan, sehingga permainan tersebut permainan yang benar-benar merakyat, yang mendukung semangat mereka untuk berrekreasi sambil berolah raga. Pada dasarnya permainan apa pun tidak akan dapat meninggalkan warna kehidupan budaya masyarakat yang dimilikinya, misalnya hidup bergotong-royong.

Kehidupan bergotong-royong dalam masyarakat pedesaan umumnya masih tampak terlihat terjalin dengan baik. Ini merupakan pranata sosial yang perlu dihargai dan dipelihara. Gotong-royong itu adalah kerja sama antara individu di dalam suatu masyarakat, kerja-sama dalam hubungan ini adalah untuk mencapai sesuatu. Dalam hal ini, gambarannya dapat dilihat pada salah satu bentuk permainan, di antaranya permainan yang telah disebutkan yakni *obag usep*.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *obag usep* ini, antara lain : gotong-royong, rasa persatuan, kepatuhan akan perjanjian dan demokrasi.

a. **Gotong royong.** Gotong-royong yang dimaksud dalam permainan ini adalah kerja sama untuk mencapai sesuatu, seperti yang terlihat pada jalannya permainan. Misalnya Waru (dari kelompok A) memasuki daerah lawan (kelompok B), maksudnya untuk menangkap salah seorang anggota dari kelompok B untuk dibawa ke daerahnya sendiri. Di sini anggota-anggota lainnya dari kelompok B membantu agar anggotanya tidak terbawa, karena jika dibawa berarti kelompok B kalah. Sebaliknya dari anggota kelompok A lalu membantunya untuk menggantikan kedudukan si Waru. Jadi di sini tampaklah adanya kerja sama untuk mencapai sesuatu, yakni agar kelompoknya menang.

b. **Rasa persatuan.** Rasa persatuannya tampak pada masing-masing anggota kelompok berusaha mempersatukan kawannya yang akan diambil dengan cara bersatu. Misalnya : ketika si Waru akan berusaha menangkap salah seorang dari kelompok lawannya (kelompok B), kemudian anggota-anggota kelompok B bersatu dan menyerang.

c. **Kepatuhan akan perjanjian.** Yang dimaksud di sini adalah konsekuensi kalah menang dari permainan. Misalnya sebelum permainan dimulai dilakukan perjanjian yakni kelompok yang kalah harus menggendong kelompok yang menang, karena itulah kelompok yang kalah harus dihukum oleh kelompok yang menang. Di sini kelompok yang kalah (kelompok B) menggendong kelompok yang menang (kelompok A) sejauh jarak yang sebelumnya telah ditentukan.

d. **Unsur demokrasi.** Ketertiban di dalam memilih anggota kelompok, yakni dengan melakukan "suten" di antara anak-anak

yang dianggap sepadan atau sebaya, sama besar dan sama tinggi serta diperkirakan seimbang pula kekuatan fisiknya. Jadi dengan demikian masing-masing kelompok mempunyai anggota yang kekuatannya seimbang.

Selain unsur-unsur tersebut di atas, permainan ini dapat pula mendidik anak-anak menjadi orang yang harus kuat mentalnya. Apabila anak-anak telah dididik dari semula maka nilai-nilai yang telah disebutkan di atas akan tertanam terus, yang nantinya merupakan ciri kehidupan masyarakatnya. Dan juga di dalam pengembangan mentalnya si anak dapat waspada dan selalu berhati-hati di dalam segala tindakan.

Pada saat ini permainan *obag usep* sudah jarang dimainkan oleh anak-anak, walau pun ada yang masih memainkan, tapi dapat dihitung. Selain itu, perhatian generasi sebelumnya sudah mulai hilang, mereka tidak memperdulikan lagi, sehingga peranan pada waktu ini kurang menonjol dan kemungkinannya permainan tersebut hanya tinggal namanya saja. Padahal bila dilihat dari motivasi permainan, permainan *obag usep* ini sangat bermanfaat bagi pendidikan anak-anak dalam proses sosialisasi.

Kemungkinan yang menyebabkan permainan tersebut akan punah juga, karena kesempatan untuk bermain terasa tidak ada lagi, dan anak-anak sendiri lebih menyenangi permainan yang modern, karena permainan yang modern lebih menarik dan lebih bagus sehingga si anak lebih menyukai yang baru. Hal-hal tersebut di atasiah, yang menyebabkan permainan tradisional mulai hilang, padahal permainan ini sangat baik untuk perkembangan jiwa si anak, karena dengan memainkan permainan *obag usep* perkembangan jiwanya sangat baik, baik mental mau pun fisik.

8. GEMPURAN

Deskripsi Permainan

Gempuran adalah suatu permainan anak-anak yang artinya menggempur atau menghancurkan. Menurut kamus bahasa Jawa, kata *gempur* adalah "remuk ajur" atau dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan sebagai "hancur lebur". Kata "gempuran"

mempunyai makna usaha atau tindakan menghancur leburkan. Nama ini, jika dikaitkan dengan permainan mempunyai motivasi untuk menghancurkan tumpukan pecahan gerabah yang merupakan alat perlengkapan dari permainan.

Kaitannya dengan peristiwa lain baik upacara yang bersifat keagamaan atau pun upacara tradisional lainnya tidak ada. Permainan ini sifatnya hiburan dimana anak-anak melakukannya sebagai suatu aktivitas untuk mengisi kekosongan waktu senggang baik siang hari mau pun sore hari misalnya pada waktu istirahat di sekolah atau sepulang dari sekolah dan setelah membantu orang tuanya. Permainan *gempuran* tidak diiringi dengan musik atau pun nyanyian-nyanyian apa pun. Jika terdengar suara bersiul-siul atau pun berasendelan, gelak tawa, sindiran dan ejekan teriakan, hal itu merupakan variasi dari para pemain untuk mengungkapkan cita rasa kegembiraan sehingga permainan tersebut menjadi lebih semarak.

Jumlah para pelaku permainan tidak ditentukan, lebih banyak jumlahnya akan lebih serulah permainan ini. Biasanya permainan ini dilakukan oleh dua puluh orang, dan jumlah itu dibagi dua kelompok. Masing-masing kelompok sepuluh orang. Peserta permainan ini adalah anak laki-laki yang berusia antara sembilan sampai dengan empat belas tahun. Permainan ini mudah dimainkan dan tidak memerlukan biaya, karena yang dibutuhkan hanyalah kekuatan fisik, kecerdikan, akal, ketrampilan dan mampu memperkirakan.

Peralatan sebagai alat pelengkap dari permainan *gempur* sangat sederhana, sesuai dengan kondisi alam yang dan latar belakang sosial budaya agraris, yakni beberapa keping pecahan gerabah, tembikar atau kereweng yang jumlahnya sama dengan jumlah anak yang bermain. Alat ini harus cukup keras, dan kuat, serta tidak mudah pecah, serta dapat disusun dalam tumpukan yang tinggi di atas tanah dalam keadaan labil.

Selain pecahan itu, diperlukan pula sebuah bola. Bola ini digunakan sebagai alat pelempar, yang terbuat dari sisa-sisa kain (perca) atau daun pisang kering yang digulung-gulung sampai berbentuk semacam bola bergaris tengah sekitar sepuluh sentimeter. Kemudian dililit dengan tali temali sehingga bola itu tetap pejal dan utuh bentuknya. Atau dapat juga dibuat dari anyaman janur dengan ukuran garis tengah yang sama. Untuk tempat bermain dipi-

lih halaman yang luas atau suatu lapangan, "nilai" sebagai kemenangan dinyatakan dengan hitungan suatu petak "sawah".

Setelah semua peralatan yang diperlukan telah siap, dan jumlah para pelalu telah mencukupi serta tempat untuk bermain telah disepakati pula maka permainan pun dapat dilakukan. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu dilakukan suatu konsensus berapa "*sawah*" yang harus dicapai oleh setiap kelompok dalam permainan ini. Misalnya ditentukan sejumlah "sawah lima". Maka kelompok yang memperoleh "sawah lima" terlebih dahulu dinyatakan menang. Begitu pula perjanjian yang menyangkut jenis hukuman bagi kelompok yang dapat dikalahkan, misalnya kelompok yang kalah harus menggendong kelompok yang menang pada jarak kejauhan tertentu.

Apabila semua pemain telah sepakat, maka dibentuklah kelompok pemain. Dalam melakukan pemilihan kawan kelompok, mereka membanding-bandingkan sesama pemain agar dua orang yang berlawanan itu setidak-tidaknya yang sebaya, sama tinggi, sama kuat dan sama besar. Selanjutnya masing-masing pasangan melakukan "suten". Pihak yang kalah suten bergabung dengan yang kalah, dan pihak yang menang bergabung dengan yang menang. Jika penentuan anggota kelompok bermain ini telah ditentukan, kemudian mereka melakukan "suten" lagi untuk menentukan kelompok pemenang. Salah seorang sebagai wakil dari kelompoknya melakukan suten kembali, untuk menentukan siapa yang menjadi *besang* dan siapa yang menjadi *pelempar bola*. Misalnya kelompok A yang menang sulten menjadi *pelempar* dan kelompok B yang kalah menjadi *besang*.

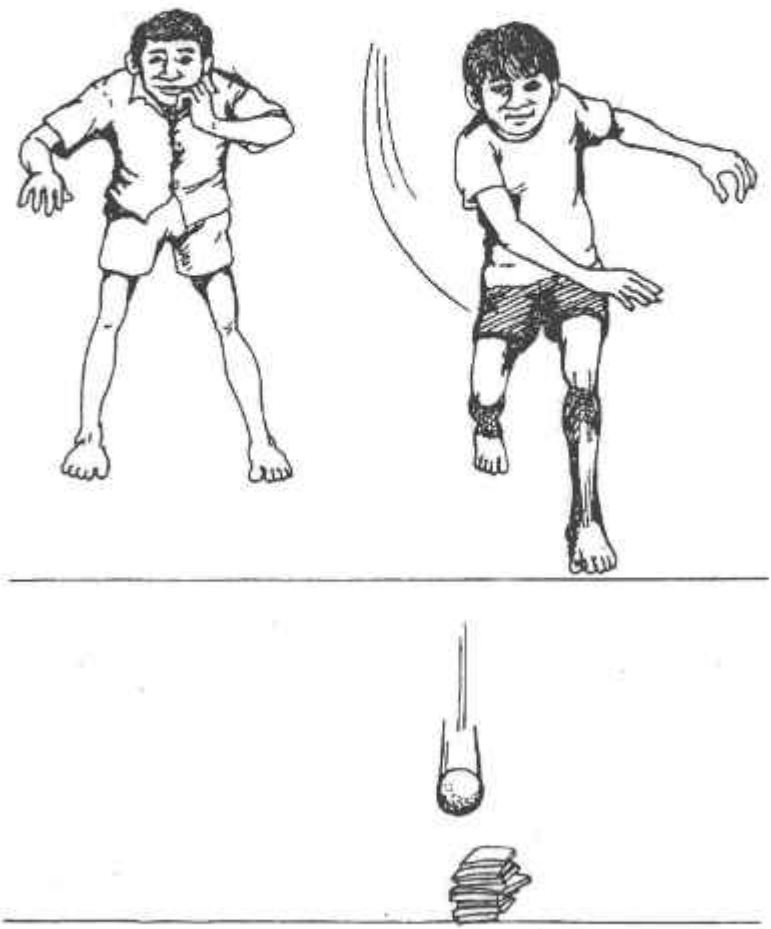
Pihak yang kalah (kelompok B), mengambil beberapa keping pecahan gerabah atau tembikar, dan menumpuknya dalam susunan labil di tengah lapangan permainan. Setelah itu, kemudian ditentukan sebuah titik yang berjarak kurang lebih tiga sampai lima langkah dari tumpukan pecahan gerabah tadi. Dari titik inilah, kelompok pemenang (kelompok A) satu persatu melemparkan bola ke arah tumpukan gerabah tadi (lihat gambar).

Pihak yang kalah (kelompok B) berjaga di sekitar tumpukan gerabah, secara tersebar, merata, dengan perhitungan bahwa mereka siap menangkap bola sewaktu-waktu bola dilempar lawan. Kelompok yang menjaga inilah yang disebut *besang*. Kemudian pihak

yang menang (kelompok A) bersiap-siap di sekitar titik lempar, lalu satu persatu melempar bola ke arah tumpukan gerabah dengan tujuan meruntuhkan dan menghancurkan.

Setiap pelempar hanya berhak melempar sampai tiga kali. Bila *si pelempar* sampai tiga kali melempar belum juga berhasil menentukan tumpukan pecahan gerabah, maka tugasnya segera digantikan teman berikutnya. Dan jika seluruh anggota kelompok tidak ada satu pun berhasil, maka kelompok itu ganti berfungsi sebagai *besang*. Kelompok yang tadi berjaga (kelompok B) kini menjadi *pelempar bola*.

GAMBAR 19
Pemain melemparkan bola ke arah tumpukan Gerabah.



Sebaliknya apabila salah satu lemparan dari kelompok A mengenai sasaran, maka *besang* (kelompok B) harus secepatnya menangkap bola dan berusaha menembakkan bola ke arah tubuh lawan (kelompok A si pelempar bola), atau melemparkannya pada temannya yang lain dari kelompok B. Maksudnya agar teman tersebut (kelompok B) segera melemparkan bola untuk "ditembakkan" ke arah salah satu tubuh lawan (kelompok A si pelempar bola). Pembawa bola itu harus tetap berada di suatu tempat tertentu. Tetapi apabila tidak membawa bola, ia boleh mencari tempat yang strategis untuk siap menerima bola dan menembakkannya ke arah salah satu musuhnya yakni kelompok A.

Ada pun pihak *pelempar bola* (kelompok A) yang sekarang menjadi sasaran tembakan bola lawan (kelompok B), harus berusaha menghindar dari kemungkinan ditembak dengan bola. Mereka akan lari bercerai-berai menjauhi pemenang bola (anggota kelompok B). Ketika bola ditembakkan dan tidak mengenai tubuh salah satu pemain lawannya (kelompok A), ada kalanya bola itu jauh terpelanting dan tidak tertangkap oleh *si besang* (kelompok B). Bila terjadi demikian maka si pemenang (kelompok A)harus berusaha menumpuk kembali pecahan gerabah yang porak poranda tadi. Bila ini berhasil tanpa terkena tembakan bola, maka secepatnya anak yang bersangkutan meneriakkan kemenangannya dengan kata "sawaaaahhh ...." Ini berarti kelompok pemenang (kelompok A) memperoleh satu nilai atau sawah satu. Dan permainan pun dimulai lagi seperti semula. Demikianlah seterusnya sampai salah satu kelompok mencapai "sawah lima" berdasarkan kesepakatan bersama sebelum permainan dimulai. Jika ada kelompok yang memperoleh "sawah lima" terlebih dahulu, maka kelompok itulah yang dinyatakan menang.

Selanjutnya kelompok yang kalah harus dihukum, yakni menggendong kelompok yang menang pada jarak yang telah ditentukan sebelumnya. Demikianlah permainan tersebut biasanya berlangsung lama, karena untuk mencapai "lima sawah" itu cukup sulit dan benar-benar memerlukan kerja sama kelompok yang sebaik-baiknya.

Analisa

Gempuran merupakan permainan anak-anak yang sangat digemari oleh para penggemarnya, di mana sekelompok anak laki-

laki dengan puasnya melempar rekan sepermainan dengan sebuah bola. Dan di tengah halaman rumah terlihat pecahan-pecahan tembikar atau kereweng yang berserakan. Dilihat dari peralatan yang mereka pergunakan, seperti halnya dengan pecahan tembikar, kereweng atau gerabah dan bola yang terbuat dari sisa-sisa kain perca atau pun dedaunan pisang kering yang digulung-gulung sampai berbentuk bola, maka dapat dipastikan bahwa permainan ini merupakan permainan anak-anak petani yang sangat sederhana.

Jika dilihat dari kata yang menjadi permainan *gempuran* itu sendiri sudah menunjukkan asal-usul permainan ini, karena kata *gempur* sering dipergunakan untuk menyebut suatu aktivitas menghancurkan atau meruntuhkan atau merobohkan. Menghancurkan batu, cadas, tebing atau meruntuhkan bukit, tanggul, semuanya dikatakan dengan kata *"digempur"*. Dan aktivitas ini banyak terjadi pada usaha pertanian.

Selanjutnya kalau kita memperhatikan alat-alat yang dipergunakan juga sangat sederhana. Pecahan gerabah, kereweng atau tembikar, sangatlah mudah diperoleh karena benda-benda itu merupakan sisa-sisa peralatan rumah tangga yang dibuat dari kalangan kehidupan pedesaan. Biasanya penduduk desa di samping sebagai petani mereka juga membuat kerajinan dengan industri gerabahnya. Hal ini pada umumnya mereka lakukan untuk mengisi kekosongan waktu ketika akan menunggu panen tiba.

Alat yang lainnya, yakni bola; Bola terbuat dari sisa-sisa perca atau daun pisang kering yang digulung-gulung berbentuk bola kecil, dan dililit dengan tali apa saja yang dapat diperoleh di sekitarnya, atau anak-anak yang telaten sering menggunakan anyaman janur. Pohon ini pun banyak diperoleh di desa-desa di mana pohon kelapa tumbuh tidak terlalu tinggi. Bola ini juga dihasilkan dari alam pertanian setempat.

Selain itu ada pula istilah yang menunjukkan latar belakang budaya pertanian, yakni untuk menyebut "nilai" sebagai angka kemenangan yang diperoleh dalam permainan dikatakan dengan kata "sawah". Jadi untuk menyebut setiap nilai diibaratkan memperoleh "sawah". Dengan demikian dapatlah dikesimpulkan bahwa permainan ini muncul sebagai kreativitas anak-anak dengan berlatar belakang sosial budaya agraris.

Hal seperti tersebut di atas dapatlah dikatakan bahwa per-

mainan *gempuran* adalah permainan anak-anak petani, karena pada dasarnya bahwa permainan apa pun tidak akan dapat meninggalkan warna kehidupan budaya masyarakat yang dimilikinya.

Seperti diketahui masyarakat pedesaan yang mata pencaharian pokoknya adalah agraris di mana dalam kehidupan bermasyarakatnya masih bergotong royong. Hidup bergotong-royong ini telah tertanam dalam kehidupannya sebagai ciri dari masyarakat tersebut. Ada pun kehidupan bergotong-royong ini dapat pula dikatakan dengan kerja sama untuk mencapai sesuatu, walau pun demikian kadang-kadang kerja sama tidak identik dengan gotong-royong. Tetapi yang dimaksud di sini identik dengan gotong-royong, karena gotong-royong tidak dapat dipisahkan dengan kerja sama untuk mencapai sesuatu yang diinginkan, misalnya dalam permainan. Salah satunya adalah permainan *gempuran* itu tadi.

Permainan *gempuran* seperti yang telah disebutkan sebelumnya, yakni suatu permainan yang muncul karena adanya kegiatan untuk menghancurkan atau merobohkan tanggul yang sehubungan dengan aktivitas dari usaha pertanian, misalnya untuk mendapatkan air. Air bagi masyarakat petani sangat diperlukan, karena itu mereka berusaha dengan mengalirkan air atau membuat sungai baru sehingga seluruh desa dapat dialiri air. Dalam hal ini, pembagian air yang merata sehingga semua masyarakat desa yang mempunyai sawah ladang mendapatkan bagian air secara merata. Kehidupan ini dilakukan oleh masyarakat desa dengan bergotong-royong, sehingga kerukunan terjalin dengan baik. Kerukunan untuk bergotong royong merupakan bagian dari kehidupan masyarakat desa yang harus mereka tanamkan. Untuk itu mereka mengungkapkan kepada anak-anak melalui permainan, di antaranya permainan *gempuran*.

Kapan permainan itu sendiri mulai dimainkan, dan oleh siapa mula-mula melakukannya tidak banyak diketahui. Yang jelas, permainan itu sudah ada sejak dahulu. Kemungkinannya timbul karena sebagai kreativitas yang diilhami oleh latar belakang budaya agraris.

Gempuran itu sendiri sebagai suatu permainan hiburan, sifatnya kompetitif, karena si pemain berusaha untuk memenangkan permainan. Dan di dalam permainan tersebut terkandung dua unsur gabungan, yakni unsur bermain dan berolah raga. Dalam bermain, si anak yang bermain benar-benar menikmatinya sebagai

suatu permainan yang tidak sungguh-sungguh, sehingga anak benar-benar menikmatinya sebagai permainan yang sangat menghibur; Unsur olah raganya terlihat pada fungsi permainan yang cocok untuk melatih ketangkasan dan ketrampilan anak-anak sehingga gerak badan yang ditimbulkan seolah-olah sedang berolah raga. Sebagai suatu permainan, *gempuran* dimainkan tanpa takut mengalami konsekuensi kekalahan, yang ada dalam perasaan mereka adalah rasa puas yang bersifat sementara jika menjadi pemenang. Sebaliknya rasa tidak puas yang bersifat sementara bagi yang kalah. Hal ini tampak apabila telah selesai bermain maka anak-anak akan bersatu kembali, seolah-olah kelompok yang kalah dan yang menang tidak ada sama sekali.

Apabila kita kaji latar belakang sosial budaya permainan ini, di mana permainan tersebut berasal dari kalangan para petani yang dalam pelaksanaannya tidak memandang stratifikasi sosial maupun pendidikan. Jadi siapa saja boleh turut dalam memainkan, sehingga permainan *gempuran* muncul sebagai suatu permainan yang benar-benar merakyat. Kemudian mendukung semangat mereka berkreasi sambil berolah raga, karena itulah pada dasarnya permainan ini tidak akan dapat meninggalkan warna kehidupan masyarakat agraris yang dimilikinya.

Selanjutnya, juga dalam masyarakat agraris kehidupan bergotong-royong selalu tertanam karena ini merupakan ciri yang khas dari latar belakang budaya agraris. Akan tetapi yang dimaksud gotong-royong dalam bentuk permainan ini, yakni adanya kerja sama yang dikaitkan dengan kehidupan masyarakat. Kerja sama di dalam permainan ini terlihat adanya kerja sama untuk memainkan permainan, yakni untuk mencapai sesuatu yang diinginkan, dalam hal ini kemenangan. Ada pun istilah di dalam permainan *gempuran* angka kemenangan yakni "sawah".

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *gempuran* ini, antara lain: rasa gotong-royong, demokrasi, persatuan dan kepatuhan.

a. Unsur gotong royong. Kegotong-royongan dalam melakukan permainan ini sangat tampak, yang dimaksud dengan kegotong-royongan dalam permainan seperti yang telah disebutkan di atas, yakni kerja sama untuk mencapai sesuatu. Misalnya, ketika salah seorang dari anggota kelompok A (pelempar bola) tidak berhasil melemparkan bola ke arah tumpukan gerabah, maka

tugasnya digantikan oleh temannya yakni dari kelompok yang sama. Begitu pula bagi kelompok B *(besang)*, apabila lawannya (kelompok A) berhasil melempar dan mengenai sasaran tumpukan gerabah, maka bola harus segera ditangkap dan lalu melemparkannya kepada temannya yang sekelompok agar segera menembakkan ke arah salah satu tubuh lawan (kelompok A). Jadi maksudnya, agar kelompoknya (kelompok B) berganti fungsi jadi *pelempar bola*. Dengan demikian di sini tampak sekali kerja sama di antara para pemain.

b. Unsur demokrasi. Yang dimaksud dengan demokrasi di sini adalah dalam pemilihan kawan sekelompok, yakni mereka membanding-bandingkan sesama pemain agar dua orang yang berlawanan itu setidak-tidaknya sebaya, sama tinggi dan sama kuat, sehingga dua kelompok itu mempunyai dua kekuatan yang sama. Caranya, yakni dengan melakukan "suten". Pihak yang menang bergabung dengan kelompok yang menang dan yang kalah bergabung dengan yang kalah.

c. Unsur persatuan. Rasa persatuan di dalam memainkan permainan ini tampak, yakni ketika kelompok A akan melawan kelompok B. Di sini masing-masing anggota kelompoknya bersatu sehingga menjadi suatu permainan yang benar-benar kompak.

d. Kepatuhan. Ketika salah satu kelompok telah berhasil memenangkan sawahnya dengan jumlah yang telah ditentukan sebelumnya, maka kelompok yang menang itu harus digendong oleh kelompok yang kalah. Hal ini merupakan konsekuensi dari kalah menangnya suatu permainan yang harus dilaksanakan.

Selain unsur-unsur tersebut di atas, dalam permainan ini tampak adanya pengembangan fisik mau pun mental. Dalam pengembangan fisik yakni ketangkasan dan ketrampilan, sedangkan dalam pengembangan mental yakni kecermatan karena dapat memperkirakan. Contohnya, ketika salah seorang dari anggota kelompok A akan meruntuhkan tumpukan gerabah, di sini tampak bahwa si pelempar dengan cermat dan dapat memperkirakan bisa meruntuhkan tumpukan gerabah.

Pada saat ini permainan *gempuran* mengalami kemunduran bahkan hampir punah, padahal permainan tersebut sebagai salah satu bentuk kreatifitas yang sehat. Banyak nilai edukatif yang terkandung dalam permainan ini, akan tetapi permainan ini kurang

mendapat perhatian. Hal ini, dikarenakan para pendidik dan orang tua kurang menyadari manfaat permainan ini bagi perkembangan anak-anak. Malahan kadang kala dianggap permainan yang mengganggu, karena rusaknya halaman, debu yang beterbangan, kegaduhan suasana dan mengganggu lalu lintas orang di tepi jalan atau pun di halaman rumah. Atau dapat pula karena anak-anak lebih menyenangi permainan yang sudah modern, karena masuknya teknologi modern.

9. CU—CUAN

Deskripsi Permainan.

"Cuuuuuuu . . . . . ", itulah suara yang diserukan oleh anak-anak yang ditugasi untuk mengejar lawannya bermain. Oleh karena itu, permainan ini disebut *cu-cuan*. *Cu-cuan* berarti bermain *cu*, dan kata *cu* di sini tidak mengandung pengertian apa-apa selain tiruan suara *cu* yang panjang tersebut.

Permainan *cu* atau *cu-cuan* ini sangat digemari oleh anak-anak petani di daerah Bangkalan, Madura. Pada umumnya yang melakukan permainan ini adalah anak-anak petani. Dalam kaitannya dengan peristiwa lain, baik upacara keagamaan atau upacara tradisional lainnya tidak ada sama sekali. Permainan ini sifatnya hiburan untuk mengisi kekosongan waktu yang terluang di siang hari, setelah pulang dari sekolah atau setelah melakukan pekerjaan yang harus dilakukan di rumahnya.

Dalam pelaksanaannya, permainan *cu-cuan* tidak diiringi nyanyian atau pun musik gamelan, yang terdengar hanya suara "cuuuuu . . . . . " ke luar dari mulut anak yang sedang mencari atau mengasyikkan karena selain sederhana, permainan ini sangat mudah dimainkan. Hal ini, karena yang diperlukan menguji kemampuan fisik seperti kegesitan, keuletan dan mengatur pernapasan serta mengasah kecerdasan dan kecerdikan. Selain sifatnya hiburan, permainan ini juga bersifat kompetitif karena ada lawan bermain dan ada ketentuan kalah menang.

Permainan *cu-cuan* dimainkan oleh anak-anak yang berjumlah sepuluh atau dua puluh orang, tetapi umumnya dimainkan oleh

anak-anak sebanyak sepuluh orang. Jumlah itu lalu dibagi dua kelompok dengan kekuatan yang seimbang, dan para pemain ini rata-rata berusia sekitar antara sembilan sampai dengan dua belas tahun. Permainan tersebut selain dimainkan secara berkelompok dapat pula dimainkan secara perorangan, yakni satu lawan satu hanya saja bila dimainkan terasa kurang mengasyikkan. Oleh karena itu lebih sering dimainkan secara berkelompok sehingga permainan tersebut menjadi lebih meriah dan semarak.

Pada umumnya *cu-cuan* dimainkan oleh anak laki-laki, namun tidak menutup kemungkinan bagi anak perempuan untuk memainkannya. Hanya saja biasanya anak perempuan sebagai penonton, sebab dalam permainan memerlukan kegesitan serta ketahanan napas sehingga permainan tersebut seolah-olah hanya dilakukan oleh anak laki-laki.

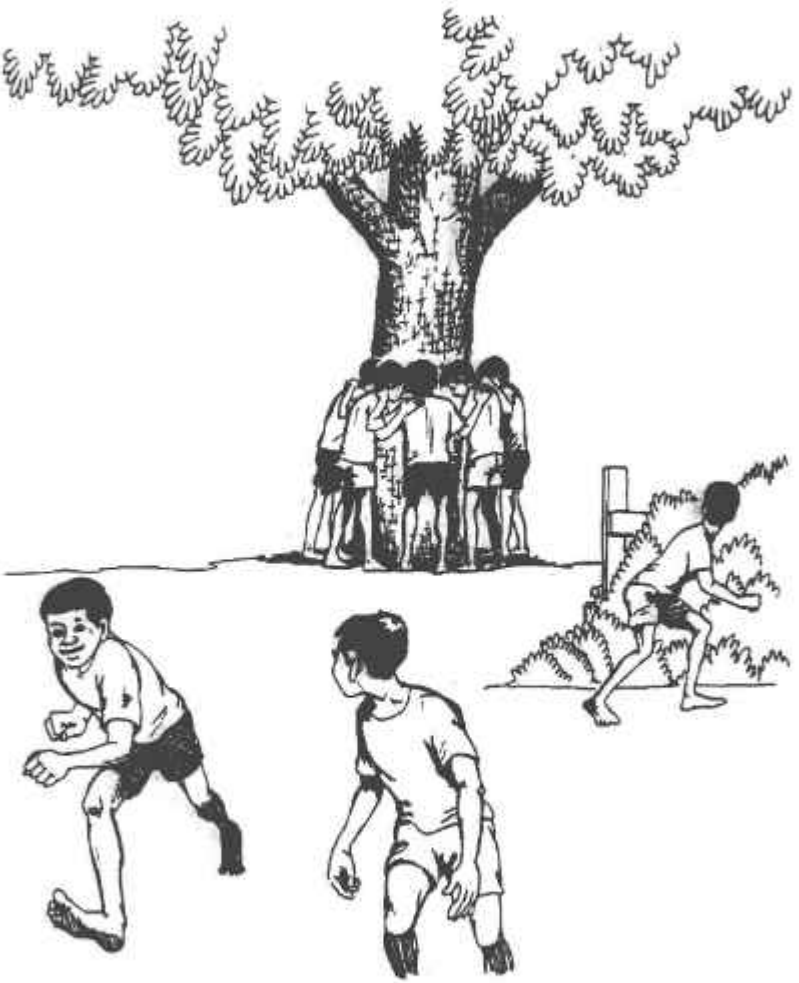
Peralatan yang dipergunakan dalam *cu-cuan* ini tidak ada, kecuali sebuah tonggak atau pohon atau pun *bengko* untuk tempat hinggap yang disebut *"penclokan"*, tetapi jika ini tidak ada dapat pula dibuatkan sebuah lingkaran kecil di atas tanah.

Apabila para pelaku permainan telah mencukupi, maka dicarilah lapangan permainan yang ada pohonnya, atau tonggak sebagai *bengko* (rumah) tempat hinggap *"penclokan"*. Kemudian dilakukan konsensus dalam pemilihan anggota kelompok. Pada mulanya anak-anak mengambil pasangannya yang dianggap sebaya, sama besar dan sama tinggi serta diperkirakan pula seimbang kekuatan fisiknya. Masing-masing pasangan tersebut melakukan "suten". Pihak yang kalah "suten" berkumpul dalam satu kelompok, demikian pula yang menang suten berkumpul dalam satu kelompok. Dengan demikian terjadilah masing-masing kelompok pemain yang sepadan kekuatannya, kemudian wakil atau pemimpin dari masing-masing kelompok melakukan suten kembali untuk menentukan kelompok yang *dadi*, yang berperan sebagai *pengejar*, dan kelompok yang *bertahan*. Kelompok yang *dadi* ini menguasai sebuah *penclokan* (tempat hinggap) yang merupakan pangkalan mereka yang netral, sedangkan kelompok yang *bertahan* menguasai seluruh halaman. Misalnya, kelompok A yang *dadi* dan kelompok A yang *dadi* dan kelompok B yang *bertahan*.

Setelah diketahui bahwa kelompok A yang *dadi* dan kelompok B yang *bertahan*, maka permainan pun dimulai. Kelompok A yang *dadi* (sebagai pengejar), seluruh anggotanya memangkal meng-

gerombol di *penclokan*. Kelompok B yang *bertahan* berpencaran di halaman dan bersembunyi.

Gambar 20.
Kelompok yang dadi berkumpul di penclokan, sedangkan kelompok B yang bertahan berpencaran.



Pemimpin kelompok A menyuruh salah seorang anggotanya (misalnya A) untuk turun ke lapangan melakukan pencaharian dan pengejaran terhadap lawan (kelompok B) sampai tertangkap.

yang dapat dilakukan secara bergantian dengan sesama teman kelompoknya. Di sini pimpinan kelompoklah yang berkewajiban mengatur dan menyusun urutan gilir sebelumnya. Untuk turun ke lapangan ini tidak boleh dilakukan lebih dari dua orang, tetapi harus ada yang tinggal menjaga *penclokan*. Hal ini penting sebab apabila teman kelompoknya (kelompok A) yang turun ke lapangan kehabisan suara, ia akan kembali ke *penclokan* dalam kejaran lawan (kelompok B). Oleh karena itu, untuk menghindari tertangkapnya teman sekelompok (kelompok A) maka si penjaga *penclokan* segera ganti mengejar lawannya yang mengejar teman sekelompoknya (kelompok A) sambil bersuara "cuuuuuu . . . . . ".

A_1 yang diperintah untuk turun ke lapangan ini lalu melakukan pencaharian. Ia (A_1) sambil bersuara "cuuuuu . . . . " mencari tempat persembunyian lawannya (kelompok B). Bila berhasil diketemukan, maka lawan (kelompok B) yang bersembunyi dikejarnya sampai dapat, tetapi jika hampir kehabisan napas harus segera kembali ke tempat pangkalan untuk mengambil napas dan kemudian turun ke lapangan kembali untuk mencari dan mengejar sambil bersuara "cuuuuuuu . . . . . ". Hal ini dilakukan karena pada waktu mencari dan mengejar, "cuuuuuu . . . . . " tidak boleh terputus.

Apabila A_1 berhasil mengejar dan menggapai salah seorang lawannya (kelompok B) dengan sempurna, artinya sebelum suara "cuuuuu . . . . . " terputus karena kehabisan napas maka kelompok B dinyatakan kalah. Tetapi bila A_1 belum berhasil menggapai lawan, namun sudah merasa akan kehabisan napas, A_1 harus segera kembali ke *penclokan* sebelum "cuuuu . . . . " terputus di tengah jalan. Dan setelah berhasil ia hinggap di *penclokan*, maka seorang kawan sekelompoknya (misal A_2) menggantikannya dan segera turun untuk mengejar lawan sambil menyuarakan "cuuuuuu . . . . . " secara terus menerus pula. Sasarannya tidak perlu orang yang sama, tetapi dapat berganti-ganti mana yang paling baik untuk memberi peluang.

Begitu pula jika A_1 belum berhasil menggapai lawan, namun sudah terlanjur kehabisan napas sehingga "cuuuu . . . . " terputus. Maka situasi pengejaran berubah, A_1 yang semula mengejar kini berbalik dikejar oleh bekas buruannya bersama-sama dengan teman-teman sekelompoknya (kelompok B). Dalam pengejaran ini, kelompok B tidak perlu menyuarakan "cuuu . . . ". Kalau A_1

berhasil menghindar dan selamat kembali ke *penclokan* (pangkalan), berarti bebaslah ia dari kejaran. Sebaliknya, kawanan kelompok B yang mengejar harus waspada, sebab begitu A_1 hinggap di *penclokan*, salah seorang pengganti A_1, yakni A_2 sudah siap menyergap mereka sambil menyuarakan "cuuuuu . . . . ."

Sebaliknya, jika A_1 belum berhasil menggapai lawan, tetapi "cuuuu . . . .!" sudah terputus karena kehabisan napas, sedangkan dalam usahanya untuk menghindarkan diri dari kejaran lawan (kelompok B) untuk kembali dengan selamat ke pangkalan pun tidak berhasil. Ia (A_1) tertangkap. Dengan demikian, maka kelompok A dinyatakan mati, dan terjadilah pergantian peran. Kelompok B kini menguasai *penclokan* dan berperan sebagai penyerang. Sedangkan kelompok A menjadi pihak yang *bertahan* memencar meliput seluruh halaman. Akan tetapi sebelum terjadi pergantian peran tersebut, maka kelompok yang kalah (kelompok A) harus menggendong kelompok B.

Demikianlah permainan *cu-cuan* itu berlangsung sampai anak-anak merasa lelah, biasanya permainan tersebut berlangsung lama karena di sini dilakukan cara selamat-menyelamatkan teman sekelompoknya.

Analisa.

Bangkalan terletak di Pulau Madura, di mana penduduknya sebagian besar bermata pencaharian pokok bertani. Bertani mereka lakukan di sawah dan di ladang. Di peladangan biasanya banyak bermacam-macam jenis serangga yang menyerang tanaman, baik itu tanaman palawija maupun padi. Suara-suara serangga ini oleh anak-anak ditirunya, misalnya suara tawon atau lebah. Suara ini oleh anak-anak diimajinasikan ke dalam bentuk permainan, yakni permainan *cu-cuan*.

Jika dilihat dari kata *cu-cuan* itu sendiri menunjukkan asal-usul permainan ini. Karena suara yang dilakukan oleh permainan dalam permainan *cu-cuan* ketika sedang mengejar lawannya mengeluarkan suara yang berbunyi "cuuuuu . . . . .". Bunyi "cuuuuu . . . . ." ini ada kemiripan dengan suara tawon atau lebah ketika sedang terbang atau jika ada yang mengganggunya. Begitu pula jika dilihat dari perlengkapan permainan ini hanya memerlukan sebuah tonggak atau pohon sebagai *penclokan* tempat hinggap pemain. Dan ini

juga mirip dengan lebah. Serangga ini biasanya akan bersarang di pohon atau pun di atap rumah penduduk. Lebah yang bersarang ini tidak hanya satu atau dua ekor yang hinggap tetapi akan bergerombol jika bersarang. Karena itulah, kemungkinan permainan *cu-cuan* diilhami dari serangga tersebut.

Permainan *cu-cuan* seperti yang telah disebutkan sebelumnya, yakni suatu permainan yang muncul karena diilhami oleh kehidupan serangga yakni lebah, di mana lebah bergerombol untuk mengumpulkan madu. Begitu pula kehidupan masyarakat pedesaan yang agraris, mata pencaharian pokoknya adalah bertani. Di mana kehidupan masyarakatnya masih bergotong-royong, sikap ini telah tertanam dan merupakan bagian dari kehidupannya sebagai ciri dari masyarakat agraris. Kegotong-royongan ini mereka ungkapkan ke dalam bentuk permainan itu tadi.

Permainan itu sendiri kapan mulai dimainkan dan siapa-siapa yang mula-mula melakukannya tidak banyak diketahui, yang jelas permainan itu sudah ada sejak dahulu. Kemungkinannya timbul karena sebagai kreativitas yang diilhami oleh latar belakang budaya agraris. Seperti diketahui, masyarakat penduduk di daerah Bangkalan ini terdiri atas dua suku, yakni suku Madura sebagai penduduk asli daerah itu dan suku Jawa sebagai penduduk pendatang yang kemudian menetap di sini. Walaupun demikian kedua suku tersebut berbaur dengan masing-masing mempunyai kebudayaan, serta masing-masing tetap mencerminkan aspirasi ketradisionalan yang dimiliki oleh masyarakat pedesaan yang agraris. Kebudayaan kedua suku ini mempunyai banyak persamaan, karena seperti diketahui letaknya Madura di ujung Jawa Timur. Karena itulah pengaruh kuat kebudayaan Jawa ini tidak dapat dipisahkan, salah satu di antaranya ke dalam bentuk permainan yakni permainan *cu-cuan*. Karena permainan tersebut juga terdapat di Jawa, walaupun namanya berlainan tetapi cara memainkannya dan jalannya permainan mempunyai banyak persamaan.

Cu-cúan itu sendiri sebagai suatu permainan hiburan bersifat kompetitif, karena si pemain berusaha untuk memenangkan permainan. Sebagai suatu permainan hiburan, permainan tersebut di dalamnya mengandung dua unsur gabungan, yakni unsur bermain dan berolah raga. Dalam bermain, si anak yang bermain benar-benar menikmatinya sebagai suatu permainan yang tidak sungguh-sungguh sehingga si anak mempunyai keasyikan yang tersendiri.

Sedangkan unsur olah raga yang terlihat pada fungsi permainan ini cocok untuk melatih kecekatan, kecermatan, dan kewaspadaan serta pengaturan napas. Dan sebagai suatu permainan, *cu-cuan* dimainkan tanpa takut mengalami konsekuensi kekalahan. Yang ada dalam perasaan mereka adalah rasa puas yang bersifat sementara jika menjadi pemenang. Sebaliknya, rasa tidak puas dan penasaran yang sifat sementara juga. Hal ini tampak apabila permainan tersebut sudah selesai dimainkan, si anak yang menang dan yang kalah akan bersama-sama kembali sehingga kekalahan bagi kelompok yang kalah dan yang menang terasa tidak ada sama sekali.

Apabila kita kaji latar belakang sosial budaya permainan ini, berasal dari anak-anak petani yang suka meniru suara serangga. Dalam pelaksanaannya mereka tidak memandang stratifikasi sosial maupun pendidikan, sehingga permainan tersebut sebagai permainan yang benar-benar merakyat. Permainan ini juga mendukung semangat mereka untuk berkreasi sambil berolahraga. Pada dasarnya permainan *cu-cuan* tidak dapat meninggalkan warna kehidupan budaya masyarakat yang dimilikinya, misalnya kehidupan bergotong-royong. Untuk itu, mereka ungkapkan ke dalam bentuk permainan *cu-cuan*. Di sini tampak sekali, jalannya permainan diilhami dari serangga lebah yang suka bergerombol dan bergotong-royong ketika mencari madu.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *cu-cuan* ini, antara lain yakni gotong-royong, rasa persatuan, kepatuhan akan perjanjian dan demokrasi.

Unsur gotong royong. Gotong royong yang dimaksud di sini yakni suatu cara untuk mencapai sesuatu yang diinginkan, yang harus dilakukan secara bersama-sama. Karena kerja sama identik dengan gotong royong yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Misalnya dapat dilihat pada jalannya permainan ketika pemimpin kelompok A menyuruh salah seorang anggotanya (A_1) untuk turun ke lapangan melakukan pengejaran terhadap lawan (kelompok B) dapat dilakukan secara bergantian dengan sesama rekan kelompoknya. Di sini pimpinan kelompoklah yang berkewajiban mengatur dan menyusun urutan gilir. Dengan demikian pula antara pemimpin kelompok dengan anggota-anggotanya. Begitu pula kelompok yang "bertahan" kelompok B, melakukan kerja sama yakni ketika melakukan balik pengejaran

yang semula mengejar dikejar oleh bekas buruannya bersama-sama dengan teman sekelompoknya (kelompok B).

Rasa persatuan. Rasa persatuan tampak ketika kelompok yang "dadi" yang mempunyai *penclokan* (tempat hinggap) seluruh anggotanya ditugaskan untuk turun, maka pasti ia akan kembali ke tempat asalnya.

Kepatuhan akan perjanjian. Yang dimaksud di sini adalah konsekuensi kalah menang dari permainan. Dalam konsekuensi kalah menang ini ada suatu perjanjian yakni yang kalah harus menggendong yang menang. Di sini tampak ketika kelompok A kalah, maka dilakukan pergantian peran. Akan tetapi sebelum pergantian dilakukan, kelompok A sebagai kelompok yang kalah menggendong kelompok B yang menang.

Demokrasi. Yang dimaksud dengan demokrasi yakni adanya keterbukaan dalam melakukan pemilihan anggota kelompok. Dalam melakukan pemilihan ini, masing-masing pasangan memilih pasangannya yang sama kuat, sama sekali dan sama tinggi dengan cara melakukan suten, sehingga masing-masing kelompok mempunyai kekuatan yang seimbang.

Selain unsur-unsur di atas, pengembangan, mental maupun fisik juga terlihat dalam permainan. Dalam pengembangan mental tampak sekali kewaspadaan dan kecermatan dari para pemain. Sedangkan dalam pengembangan fisiknya terdapat kegesitan dan kecerdikan serta ketangkasan dalam permainan ini. Jadi dapatlah disimpulkan bahwa motivasi dari permainan ini adalah untuk menguji kemampuan fisik dan pernapasan di samping mengasah kecerdasan dan kecerdikan seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Karena untuk berlari-lari, berkejaran, jelas diperlukan tubuh yang sehat, sementara mengeluarkan kata "cuuuuuuu. . . ." sambil berlari merupakan latihan ketahanan napas. Anak yang turun ke lapangan mengejar lawannya harus memperhitungkan dua faktor berlawanan sekaligus. Si pengejar ingin berhasil menangkap (menggapai) lawan dengan resiko mengejarnya sejauh mungkin, tetapi dalam pada itu berusaha jangan sampai jauh-jauh meninggalkan pangkalan agar tidak mendapatkan kesulitan untuk mencapainya kembali sewaktu kehabisan napas. Demikianlah kombinasi kemampuan fisik pernapasan dan kecerdasan si anak dituntut untuk membuktikan keunggulannya dalam memperebutkan prestasi.

Setiap anak secara naluriah bergelitik rasa kebanggaannya berprestasi, dan permainan *cucuan* membuka peluang menyalurkan rasa kebanggaan si anak itu. Itulah sebabnya *cu-cuan* mengasyikkan dan sekaligus memberikan kegembiraan.

Pada saat ini permainan ini masih dimainkan, walaupun sudah agak jarang. Karena tergeser oleh permainan yang lebih menarik, dalam kemajuan teknologi. Anak-anak lebih menyukai permainan yang baru daripada permainan tradisional. Begitu pula generasi sebelumnya kurang memberi perhatian. Oleh karena itu kemungkinan besar permainan ini akan hilang begitu saja dan hanya tinggal namanya. Padahal permainan *cu-cuan* ini sangat baik bagi perkembangan anak untuk belajar berkreasi sambil) berolah raga, karena di dalamnya terkandung nilai-nilai yang sangat baik untuk pembentukan jiwa anak.

10. CIK–KECIKAN

Deskripsi Permainan.

Cik kecikan merupakan permainan anak-anak Madura yang sangat digemari oleh masyarakat penggemarnya. Dilihat dari namanya kata *cik-kecikan* berasal dari kata dasar *kecik*. Sebuah istilah nama yang diambil dari beberapa buah biji tertentu misalnya biji sawo, biji srikaya atau biji buah tanjung. *Kecik* inilah yang dijadikan alat dalam permainan. Tetapi ini tidak mutlak. Jenis biji-bijian lain pun dapat digunakan, kerikil pun dapat digunakan karena mudah dicari.

Permainan *cik-kecikan* ini biasanya dimainkan oleh anak-anak petani untuk mengisi waktu senggang di siang hari. Di dalam permainan ini tidak terdapat unsur-unsur religius-magis baik yang bersifat keagamaan mau pun upacara tradisional lainnya, jadi hanya merupakan permainan hiburan yang sama sekali tidak ada sangkut paut dengan kepercayaan. Permainan *cik-kecikan* tidak pula diiringi dengan musik atau pun nyanyian-nyanyian apa pun. Apabila terdengar suara anak yang bersenandung, itu merupakan variasi dari para pemain untuk mengungkapkan cita rasa kegembiraan sehingga permainan tersebut menjadi meriah.

Para pelaku permainan ini, rata-rata berusia antara sembilan sampai dengan dua belas tahun yang terdiri atas laki-laki dan perempuan, dengan jumlah pelakunya sepuluh sampai dengan dua puluh orang. Biasanya pelaku permainan ini sepuluh orang, yang kemudian mereka membentuk dua kelompok yang seimbang. Masing-masing kelompok jumlah anggotanya lima orang. Kelompok yang bermain ini, harus anak-anak yang sejenis, laki-laki saja atau perempuan saja. Hal ini, diakibatkan karena ada konsekuensi kalah menang dengan imbalan gendongan.

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah dua buah kecik. Masing-masing kelompoknya dengan sebuah atau sebiji kecik, sebab fungsinya hanya dialihkan dari pemain yang satu kepada pemain yang lain. Selanjutnya sebuah halaman yang cukup luas untuk arena permainan. Dan di halaman tersebut digambarkan pola lantai, yakni garis paralel a dan b untuk memisahkan kedua kelompok yang saling berhadapan sejauh kira-kira lima meter (lihat denah arena permainan).

Apabila pelaku permainan ini telah mencukupi, lalu mereka membentuk dua kelompok yang seimbang. Caranya, masing-masing anak mencari pasangan yang sebaya atau yang fisiknya seimbang. Lalu berunding dengan "suten". Yang menang berkumpul dengan yang menang, begitu pula yang kalah berkumpul dengan yang kalah. Dengan demikian terbentuklah dua kelompok yang seimbang kekuatannya. Masing-masing kelompok memilih ketua atau pemimpinnya. Biasanya yang dipilih adalah anak yang trampil dan dianggap paling cerdik.

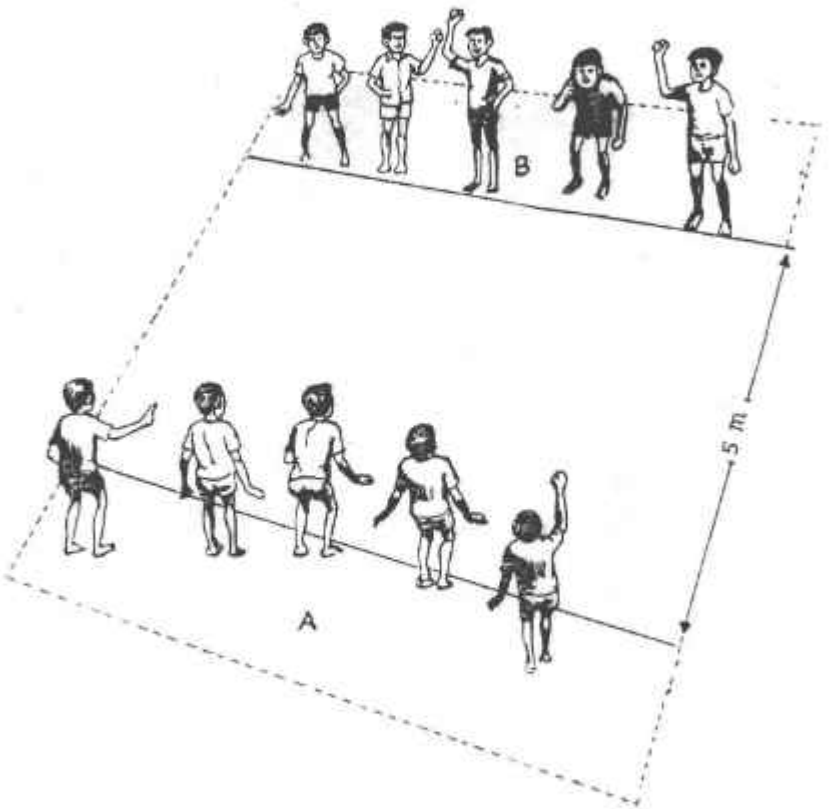
Selanjutnya, jika pelaku permainan telah terbentuk kelompoknya. Lalu mencari lapangan tempat bermain yang cocok dengan ukuran yang diinginkan disepakati bersama. Lapangan tempat bermain dicari halaman yang luas.

Di atas tanah ini dibuatlah jarak pemisah antara dua kelompok. Setelah dibuat garis pemisah, kedua kelompok menempati kedudukan masing-masing di luar garis paralel, saling berhadapan, dalam posisi yang simetris. Kelompok yang masing-masing jumlah anggotanya lima orang ini mengatur diri dalam komposisi zig-zag, yakni tiga di muka dan dua di belakang.

Kemudian pemimpin kelompok suten kembali untuk diundi, siapa yang menang dan siapa yang kalah. Yang menang biasanya

mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Misalnya kelompok A yang menang dan kelompok B yang kalah. Setelah diketahui siapa yang bermain terlebih dahulu maka permainan pun mulai dilakukan.

Gambar 21.
Denah arena permainan cik-kecikan.



Kelompok yang menang undi (kelompok A), salah seorang anggotanya berdiri di belakang (misalnya A5) segera menghampiri semua rekan sekelompoknya bergiliran seorang demi seorang, dengan ulah seakan-akan memasukkan biji kecik ke dalam tangan mereka yang disembunyikan di balik punggung masing-masing.

Sebenarnya kecik berada di tangan salah seorang dari kelima anggota kelompok A. Ulah A5 hanyalah tipuan untuk mengetahui lawan (kelompok B) agar mendapatkan kesulitan dalam usahanya menebak di tangan siapa kecik berada. Sementara itu kelompok B dengan cermat mengamati segala gerak gerik kelompok A, dan mengadakan rembukan antara teman-teman untuk memperoleh kesepakatan menentukan tebakannya nanti.

Gambar 22.
Pemimpin sedang memasukkan biji kecik ke tangan anggotanya yang disembunyikan di balik punggung.

Selesai A5 dengan tugasnya, ia pun kembali ke tempat semula. Demikian pula kelompok B selesai bersepakat, kembali mengatur diri dalam posisi semula.

Pemimpin kelompok A (misalnya A5) menanyakan kepada kelompok B dengan berseru:

"Terka siapa yang membawa kecik!". Lalu dijawab oleh pemimpin kelompok B (B5).

"A2. Maka A2 yang disebut namanya memperlihatkan tangannya yang disembunyikan di balik punggung dengan mengangkatnya ke atas untuk membuktikan apakah kecik itu berada di tangannya atau tidak.

Apabila B5 tebakannya tepat, artinya A2 benar-benar menggenggam keciknya, maka terjadilah pertukaran giliran bermain. Kelompok B lah yang membuka permainan, caranya seperti yang dilakukan kelompok A.

Sebaliknya, bila tebakan B5 salah ternyata A2 yang disebut namanya setelah memperlihatkan tangannya tidak membawa kecik, maka yang membawa kecik (misalnya A4) harus memperlihatkan tangan dan kecik yang digenggamnya. Dalam hal ini kelompok A dinyatakan menang, dan mendapat peluang untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

A2 yang disebut kelompok B ketika melakukan tebakan yang salah tadi, kini melakukan gerakan loncat jauh mulai dari garis a menuju ke arah kedudukan kelompok B di balik garis b. Ia (A2) diberi kebebasan mengambil ancang-ancang sejauh ia kehendaki, sementara rekan-rekan sekelompoknya menyisih untuk memberinya lapangan. Setelah loncat jauh ini, maka kelompok A telah memenangkan set pertama yang akan disusul dengan set kedua. Tempat A2 menjejakkan kaki setelah loncatan itu merupakan titik tolak loncatan berikutnya setelah memenangkan tahap menebak dalam permainan set kedua. Demikian seterusnya.

Kemenangan akhir dicapai oleh kelompok A, apabila set demi set telah dilampauinya dan set terakhir ditutup dengan loncatan mencapai atau melampaui garis b (kedudukan kelompok B).

Apabila salah satu kelompok ada yang menang (misalnya kelompok A), maka kelompok A digendong oleh kelompok B sejauh jarak antara garis a dan b sekali jalan atau pulang balik tergantung pada perjanjian yang telah disepakati oleh kedua kelompok.

Permainan akan berakhir, apabila masing-masing pelaku telah merasa lelah.

Analisa.

Cik-kecikan merupakan permainan anak-anak yang sangat digemari oleh masyarakatnya di Madura terutama di desa-desa. Permainan ini menggambarkan suatu permainan anak-anak petani khas Madura yang mempunyai ciri dari alat permainan yang dipergunakan.

Dilihat dari namanya, kata *cik-kecikan* itu sendiri menunjukkan asal usul permainan ini, karena kata *cik-kecikan* berasal dari kata dasar *kecik*. Sebuah istilah nama dari biji-bijian beberapa buah tertentu, misalnya biji sawo, biji srikaya atau biji buah tanjung. Biji inilah yang dikatakan *kecik* untuk dijadikan alat permainan. Dan untuk mendapatkan kecik ini sangat mudah didapat karena telah tersedia di sekitar lingkungannya.

Permainan *cik-kecikan* ini sangat sederhana, tidak memerlukan biaya dan sangat mudah untuk dimainkan. Siapa saja dapat memainkannya dengan tidak membedakan stratifikasi sosial maupun pendidikan, karena yang diperlukan dalam permainan ini kecermatan dalam menebak. Yang dalam pelaksanaannya permainan *cik-kecikan* tidak ada kaitannya dengan upacara keagamaan ataupun upacara tradisional lainnya yang bersifat religius magis. Permainan ini merupakan permainan hiburan yang dilakukan untuk mengisi kekosongan waktu yang terluang pada siang hari maupun sore hari sepulang dari sekolah atau setelah membantu orang tuanya. Permainan itu muncul sebagai kreatifitas anak-anak dengan dilatarbelakangi budaya agraris, yang mungkin diilhami dari istilah biji-bijian tersebut. Dan permainan itu sendiri tidak diiringi musik gamelan ataupun nyanyi-nyanyian, apabila terdengar yang bersenandung hal itu merupakan variasi dari anak-anak agar permainan tersebut menjadi semarak.

Cik-kecikan kapan mulai dimainkan dan oleh siapa yang mula-mula memainkan tidak ada yang mengetahui, yang jelas permainan itu tumbuh dan berkembang sejak dahulu. Pada mulanya permainan ini dimainkan oleh anak-anak petani yang mencerminkan kerja sama dalam melakukan permainan untuk mencapai kemenangan. Kehidupan kerja sama yang identik dengan gotong royong merupakan ciri khas masyarakat agraris yang ditanam sejak dahulu. Oleh karena itu dalam menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan ini oleh generasi terdahulu ditanamkan kepada generasi penerus melalui permainan.

Apabila kita kaji dari latar belakang sosial budaya dapat dikemukakan bahwa permainan *cik-kecikan* ini adalah permainan dari anak-anak petani, karena pada dasarnya permainan ini tidak akan dapat meninggalkan warna kehidupan budaya masyarakat yang dimilikinya. Permainan *cik-kecikan* sebagai salah satu permainan anak-anak mempunyai arti yang sangat penting dalam upaya meningkatkan nilai-nilai budaya terutama menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan bagi pelaksana permainan ini yang terdiri dari kelompok anak-anak, mendidik potensinya agar dapat berhasil guna dan berdaya guna.

Cik-kecikan itu sendiri merupakan suatu kegiatan rekreasi yang mengandung unsur bermain dan berolah raga. Dalam bermain anak-anak terlibat menikmatinya sebagai suatu permainan yang sifatnya main-main karena tidak sungguh-sungguh tetapi mempunyai keasyikkan tersendiri. Unsur olah raga yang terlihat pada fungsi permainan ini, ialah melatih ketangkasan yang terdapat waktu melompat dan kecermatan waktu menebak. Sebagai suatu permainan, *cik-kecikan* dimainkan tanpa takut mengalami konsekuensi kekalahan, yang ada dalam perasaan mereka adalah rasa puas yang bersifat sementara jika menjadi pemenang. Sebaliknya rasa tidak puas dan penasaran yang juga bersifat sementara bagi yang kalah. Hal ini tampak apabila telah selesai bermain, maka anak-anak akan berkumpul dan bersatu kembali, sehingga kelompok yang menjadi pemenang maupun yang kalah terasa tidak ada sama sekali.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah unsur-unsur kegotong-royongan, rasa persatuan, demokrasi dan kepatuhan.

Unsur Gotong Royong. Nilai-nilai kegotong-royongan yang terlihat dalam permainan ini adalah adanya kerja sama di antara anggota kelompok dan juga antara pimpinan kelompok dengan anggota kelompok, misalnya, ketika pimpinan kelompok A menghampiri rekan sekelompoknya untuk memasukkan biji kecik dan ditebak oleh kelompok lawan (kelompok B0, maka anggota-anggota kelompok A ini berusaha menutupinya. Begitu pula kelompok B ketika harus menebak, maka teman-teman sekelompoknya mengadakan rembukan untuk memperoleh kesepakatan menentukan tebakannya nanti.

Rasa Persatuan. Rasa persatuan terasa di antara anggota-

anggota kelompok, baik kelompok A maupun kelompok B. Mereka bersatu karena berusaha untuk memenangkan permainan tersebut.

Demokrasi. Yang dimaksud demokrasi di sini terlihat dalam menentukan pemilihan anggota-anggota kelompok. Caranya masing-masing anak mencari pasangan yang sebaya atau yang fisiknya seimbang dengan dilakukan suten, sehingga dengan demikian terbentuklah dua kelompok yang seimbang kekuatannya. Dan masing-masing kelompok ini melakukan pemilihan untuk dijadikan pemimpin kelompok.

Kepatuhan. Maksud kepatuhan yakni konsekuensi kalah menang dari permainan yang harus dilakukan oleh kelompok yang kalah, kelompok yang kalah harus menggendong kelompok yang menang.

Selain unsur-unsur tersebut, permainan ini dapat dikembangkan baik pengembangan fisik maupun pengembangan mental. Pengembangan fisik tampak dalam permainan ini, yakni ketangkasan ketika akan meloncat jauh. Misalnya ketika kelompok B salah menebak, maka salah satu anggota kelompok A yang diterka harus meloncat sejauh mungkin menuju kelompok B. Sedangkan dalam pengembangan mental, yakni kecermatan untuk menebak.

Pada saat ini permainan *cik-kecikan* kurang mendapat perhatian masyarakat terutama anak-anak, mungkin hal ini dikarenakan anak-anak lebih menyukai permainan yang baru. Atau mungdapat pula dikarenakan oleh kesibukan anak-anak untuk belajar ataupun membantu orang tuanya sehingga waktu bermain menjadi sempit. Begitu pula permainan dari generasi sebelumnya kurang memberikan kesempatan kepada anak-anak. Padahal permainan ini sangat baik dalam rangka pembinaan anak, karena permainan tersebut bersifat edukatif di mana cara memainkannya menunjukkan bermain sambil belajar. Jadi, dengan melalui permainan ini dapat membentuk perkembangan jiwa untuk menanamkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan rakyat yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan ini tersebar di berbagai pelosok di Madura. Keanekaragaman permainan ini menunjukkan khas daerah. Permainan ini tidak kecil artinya dalam proses sosialisasi, karena merupakan kegiatan yang mempersiapkan anak-anak untuk menjadi dewasa, yaitu dengan mengarahkan kegiatan yang dilandasi oleh naluri kepada kegiatan yang lebih banyak dikuasai oleh berbagai kebutuhan di luar naluriah di kemudian hari. Permainan ini yang juga menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan dan merupakan latihan bermacam-macam fungsi jasmani yang diperlukan untuk penyesuaian hidupnya. Oleh karena itu, permainan yang dasarnya untuk menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan ini dapat dilihat sebagai alat pendidikan yang baik.

Permainan ini banyak kegunaannya, baik yang sifatnya hiburan, maupun ketangkasan dan ketrampilan. Ada pun gerakan-gerakan yang menjadi dasar permintaan ini adalah:

1. Gerak tubuh, misalnya berlari dan meloncat.
2. Gerak dalam menjalin kontak sosial, seperti berkejar-kejaran.
3. Gerak berdasarkan perhitungan dan kecekatan, seperti melempar dengan tepat dan menghitung jarak.

Apabila dilihat dari keragamannya permainan yang memerlukan kerja sama dalam menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan yang terdapat di desa-desa di Madura ini, dapat kita simpulkan, bahwa permainan ini dapat dibagi atas dua katagori, yakni: *per-*

tama, permainan yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan yang sifatnya kompetitif. *kedua*. Permainan yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan yang sifatnya tidak kompetitif.

Permainan yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan yang sifatnya kompetitif ini ada yang mempergunakan alat dan ada pula yang tidak mempergunakan alat. Yang mempergunakan alat, seperti permainan *balbudi, penteng, le-alle bengko, gempuran* dan *cik-kecikan;* sedangkan yang tidak mempergunakan alat yakni permainan *obag usep* dan *cu-cuan*. Umumnya permainan yang kompetitif ini, mempunyai banyak cara dan gaya yang dilakukannya. Terutama dalam pengaturan strategi lebih banyak dipergunakan *(game of strategy)*.

Adapun permainan yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan yang sifatnya tidak kompetitif dalam memainkannya mempergunakan alat seperti *dukka ronjangan* dan *pe-sapean*, yang tidak mempergunakan alat yakni *gethok-gethok uwi*. Permainan ini lebih bersifat hiburan, karena sifatnya main-main yang tidak mempunyai konsekuensi kalah menang dan tidak mempunyai lawan untuk bermain. Akan tetapi permainan *dukka ronjangan* dan *pe-sapean*, walaupun bentuknya hiburan namun ada kaitannya dengan religius magis, karena mempunyai kaitan dengan upacara yang berhubungan dengan pertanian.

Permainan-permainan yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan ini banyak diketemukan di desa-desa dengan sedikit variasi yang berbeda. Permainan yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan yang sifatnya kompetitif., mempunyai banyak cara dan gaya dalam melakukannya, terutama dalam pengaturan strategi. Sedangkan permainan yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan yang tidak kompetitif lebih mengutamakan hiburan, tetapi cara memainkannya memerlukan strategi. Misalnya permainan *dokka ronjangan*, memerlukan strategi dalam ketrampilan membunyikan alu pada ronjangan, sehingga menimbulkan suara yang merdu kedengarannya. Begitu pula permainan *pe-sapean* memerlukan strategi permainan, yakni ketika pengendali sapi mengendalikan sapinya, ia harus dapat mengendalikan dengan baik. Strategi dalam permainan *gethok-gethok uwi*, yakni pemain harus dapat mengatur strategi dengan cara improvisasi dalam syair-syair lelagon yang harus dilakukan.

Pada penyelenggaraannya, permainan-permainan yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan ini, umumnya tidak diiringi musik ataupun lagu-lagu. Kecuali permainan *gethok-gethok uwi* dan permainan-permainan yang ada kaitannya dengan peristiwa-peristiwa yang dalam penyelenggaraannya hanya pada waktu-waktu tertentu, yakni apabila ada upacara adat atau hari-hari besar lainnya. Seperti, permainan *dukka ronjangan* untuk upacara panen padi, dan permainan *pe-sapean* untuk upacara kesuburan tanah atau upacara minta hujan. Dalam permainan *pe-sapean* lebih diutamakan gerakan lemah gemulai suatu tarian, sedangkan permainan dalam *dukka ronjangan* lebih diutamakan improvisasi dari benturan alu pada ronjangan. Namun demikian kedua permainan tersebut *(pe-sapean dan dukka ronjangan)* harus disediakan berbagai macam sesajian yang disertai doa atau mantera-mantera sebagai suatu cara agar permohonannya dapat dikabulkan. Sedangkan permainan *gethok-gethok uwi* lebih mengutamakan improvisasi dalam syair-syair lelagon yang dinyanyikan.

Dalam perkembangannya sekarang, ada permainan yang berkembang, dan ada pula yang tidak berkembang. Adapun permainan yang berkembang dan yang kini mendapat perhatian yakni permainan *bal budi dan dukka ronjangan*. *Bal budi* sebagai suatu permainan kini mulai mendapat perhatian, bahkan kadang kala sering dipertandingkan antar desa. Sedangkan permainan *dukka ronjangan* sebaliknya bukan untuk dipertandingkan tetapi dikembangkan karena dapat dipergunakan sebagai alat komunikasi yang baik mengingat rumah-rumah di desa mempunyai jarak yang jauh antara satu desa dengan yang lainnya.

Permainan-permainan lainnya kurang berkembang, bahkan kemungkinan punah yang hanya tinggal namanya saja. Hal ini mungkin dikarenakan pengaruh teknologi terhadap mainan anak-anak. Anak-anak lebih menyukai permainan yang baru daripada permainan tradisional, padahal permainan-permainan tersebut sangat baik untuk menanamkan nilai-nilai budaya, karena di dalamnya mengandung banyak nilai-nilai pendidikan bagi pengembangan jiwa.

Dengan demikian, permainan yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan ini merupakan salah satu khasanah budaya bangsa. Selain berfungsi sebagai alat hiburan dan pengisi waktu senggang, permainan juga sekaligus berfungsi sebagai sarana

sosialisasi nilai-nilai budaya masyarakat pendukungnya yang dapat dipergunakan untuk menanamkan pengertian dan membina sikap tertentu pada masyarakat. Dan sekaligus di dalam fungsi pengembangannya, seperti pengembangan mental, sosial, kreatifitas, moral dan edukatif intelektual, permainan-permainan ini menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan, baik yang kompetitif maupun yang tidak kompetitif, yang sangat besar pengaruhnya terhadap mutu kegiatan pembinaan budaya dalam masyarakat, karena permainan ini menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan. Jadi, permainan ini berfungsi sebagai media belajar yang komunikatif.

Saran-saran.

Permainan-permainan yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan ini yang tersebar di berbagai pelosok desa di Madura, pada umumnya mengandung unsur-unsur yang bersifat hiburan tetapi kompetitif. Permainan-permainan di atas dapat dipertahankan bahkan ada yang dapat dikembangkan untuk dijadikan permainan nasional, misalnya permainan *bal budi*. Hal ini dikarenakan permainan-permainan ini mengandung nilai-nilai luhur Pancasila yang mencerminkan dan mengembangkan suasana akrab. Nilai-nilai ini terdapat pada sila kelima butir pertama, di antaranya nilai-nilai kegotong-royongan, di mana permainan-permainan di atas sangat baik untuk pembinaan budaya dalam masyarakat, dan memupuk kegotong-royongan telah tertanam.

Jadi dengan demikian, secara keseluruhannya permainan yang menanamkan nilai-nilai kegotong-royongan yang cukup potensial ini perlu dibina dan dikembangkan secara sadar melalui program pendidikan sebagai unsur pendukung materi pelajaran olah raga.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

1. Anonim, 1984. *Kebudayaan dan Pendidikan Nasional, Pola Pembangunan Nasional Semesta Berencana*. Balai Pustaka, Jakarta.

2. Rifai Abu, dkk., 1977. *Adat Istiadat Daerah Jawa Timur*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah.

3. Budhisantoso, S., t.t. *"Permainan Rakyat, Arti Pentingnya dalam Pembinaan Kebudayaan"*, makalah.

4. Boemakim, D., t.t. *Siapa Ikut Bermain*. Penerbit S.K. "Seno", Jakarta.

5. Dobbenga, J.H. dan G. Van Zoonen, 1948. *Hidoeplah Permainan*, terjemahan F.G.E. Rorimpandey, J.B. Walter's Uitgeversmaatschappij N.V., Groningen, Jakarta.

6. Danandjaya, James, 1984. *Folklore Indonesia*. PT. Grafiti Press, cetakan 1, Jakarta.

7. Dum, Opol, 1982. *Mari Bermain Bersama Anak-anak di Asia*, terjemahan H.P. Idris M.T., PN. Balai Pustaka, Jakarta.

8. Harsojo, 1984. *Pengantar Antropologi*. Penerbit Bina Cipta cetakan 5, Jakarta.

9. Koentjaraningrat, t.t. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. Dian Rakyat, cetakan 5, Jakarta.

10. Munawar, Tuti, *Permainan Anak-anak Kilang*, Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, Jakarta. 1981

11. Susanto, Phil Astrid S., *Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial*, Binacipta, Bandung. t.t.

12. *Sistem Gotong Royong Daerah Jawa Timur*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek IDKD, Jakarta. 1981

13. *"Berbagai Jenis Permainan Anak Mengandung Nilai Pendidikan Hidup Bermasyarakat"*, Buana Minggu, artikel. 1988

DAFTAR INFORMAN

1. A. Baisuni B.A.
   Kepala Seksi Kebudayaan Kandep Sumenep
   Kabupaten Sumenep.
2. Ali Daud Bey
   Kepala Seksi Kebudayaan, Sampang
   Kabupaten Sampang.
3. Kastowi
   Tani
   Kabupaten Sampang
4. Abdul Fatah
   Kepala Sekolah SDN Bangkalan
   Kabupaten Bangkalan
5. R.P. Latifoe Djamal S.A.
   Sifat Kasi Kebudayaan Sumenep
   Kabupaten Sumenep
6. Hasbullah
   Tani
   Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan
7. Moch Sidik
   Kepala S.M.P. Negeri Ambunten
   Kabupaten Sumenep.