



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BENGKULU
LEMBAGA PENELITIAN

Jalan W.R. Supratman, Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telp (0736) 21170, 342584 Faksimile (0736) 342584
Email: lembaga_penelitian.unib@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 899 /LN30.10/LI/2013

B10

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Sarwit Surwoto, M.Hum.
NIP : 19581012 198603 1 003
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian
: Universitas Bengkulu

Dengan ini menerangkan bahwa :

NO	Nama	NTDN	Jabatan	Fakultas
1	Bustanuddin Lubis, MA	0004067902	Ketua Peneliti	KIP
2	Dr.Alex Abdu Chalik,M.Si	0018046205	Anggota	Isipol

Benar-benar telah melaksanakan/mengadakan penelitian **HIRAH BERSAING** Tahun Pertama 2013 dengan judul : *"Kolaborasi Media Dalam Upaya Pelestarian Permainan Rakyat di Bengkulu."*

Jangka Waktu Penelitian : 8 (Delapan Bulan)

Hasil penelitian tersebut telah dikoreksi oleh Tim Pertimbangan Penelitian Lembaga Penelitian Universitas Bengkulu dan memenuhi syarat.

Demikian surat keterangan kami buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan untuk keperluan yang bersangkutan sebagai tenaga edukatif

Bengkulu, 2 Desember 2013
Ketua,

Drs.Sarwit Surwoto, M.Hum.
NIP.195810121986031003

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN
HIBAH BERSAING
TAHUN ANGGARAN 2013**



**JUDUL PENELITIAN
KOLABORASI MEDIA DALAM UPAYA PELESTRARIAN
PERMAINAN RAKYAT DI BENGKULU**

Tahun ke 1 dari rencana 2 Tahun

PENELITI :

Bustanuddin Lubis, SS, MA (NIDN: 0004067902)

Dr. Alex Abdu Chalik, M.Si (NIDN: 0001804205)

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
TAHUN ANGGARAN 2013**

**LAPORAN PENELITIAN
HIBAH BERSAING**



**KOLABORASI MEDIA
DALAM UPAYA PELESTARIAN PERMAINAN RAKYAT DI
BENGKULU**

Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun

Oleh:

BUSTANUDDIN LUBIS, S.S.,M.A/ 0004067902

DR. ALEX ABDU CHALIK, M.SI./0018046205

DR. GUSHEVINALTI, M.Si/ 0016087804

UNIVERSITAS BENGKULU

NOVEMBER 2013

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Kolaborasi Media Dalam Upaya Pelestarian Permainan Rakyat Di Bengkulu

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : Bustanuddin Lubis, S.S.,M.A
NIDN : 0004067902
Jabatan fungsional : Lektor /IId
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP
Nomor HP : 081367607626
Alamat surel (e-mail) : bustanuddinlubis@yahoo.com

Anggota Peneliti

Nama Lengkap : Dr. Alex Abdu Chalik, M.Si.
NIDN : 0018046205
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu
Nama Lengkap : Dr. Gushevinalti, M.Si.
NIDN : 0016780804
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu

Institusi Mitra

Nama Institusi Mitra : Komunitas Sinematografi UNIB
Alamat : Wr. Supratman Karang Limun Bengkulu
Penanggungjawab : Arief Fambcr
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 40.957.000
Biaya Keseluruhan : Rp. 90.942.000

Mengetahui,

Dekan FISIP

Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd.
NIP 196112071986011001



Bengkulu, 28 November 2013
Ketua Peneliti

Bustanuddin Lubis, S.S., M.A.
NIP 97906042002121003

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian

Drs. Sarpil Sarwanto, M.Hum.
NIP 1973811121986031002



RINGKASAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh makin menghilangnya permainan rakyat yang diketahui bahkan dilakukan oleh generasi muda di Bengkulu. Padahal, permainan rakyat adalah aset lokal yang mengandung nilai-nilai kohesivitas tinggi. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi permainan tradisional Bengkulu yang berada di sembilan Kabupaten dan satu Kotamadia di Propinsi Bengkulu. Membuat media buku dan film dokumenter yang berisikan tentang hasil identifikasi/pemetaan permainan di Provinsi Bengkulu yang merupakan media kolaborasi yang akan dipublikasikan. Tujuan khusus lainnya adalah memberdayakan mahasiswa yang tergabung komunitas sinematografi (*Comma*) Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Bengkulu dalam membuat media audiovisual sehingga menambah kreatifitas dalam berkarya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan kajian etnografi. Teknik penentuan informan menggunakan teknik *snowball*. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah observasi dan wawancara mendalam. Sementara itu, hasil akhir dari penelitian ini adalah terciptanya buku yang berisi tentang kumpulan permainan rakyat yang ada di Bengkulu yaitu permainan rakyat di 5 kabupaten/kota di Bengkulu yaitu kota Bengkulu, Seluma, Bengkulu Utara, Bengkulu Tengah dan Mukomuko. Luaran penelitian lainnya adalah menghasilkan film dokumenter tentang permainan rakyat Bengkulu untuk dipublikasikan. Dengan demikian luaran penelitian ini merupakan tahap pertama kolaborasi media untuk pelestarian permainan rakyat di Bengkulu.

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah robbil 'alamin. Segala puji hanya milik Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga sehingga proses penelitian dengan judul “Kolaborasi Media Dalam Upaya Pelestarian Permainan Rakyat Di Bengkulu” telah selesai dilaksanakan.

Memang tidak dapat dipungkiri bahwa permainan-permainan yang sekarang membanjiri pasar Indonesia lebih menarik, atraktif, menghibur dibandingkan dengan permainan tradisional dan akan membuat banyak anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya bersama permainan-permainan tersebut. Sehingga lama kelamaan, permainan rakyat tersebut tidak lagi dikenal ataupun dilakukan oleh generasi muda. Disamping itu, tidak adanya media yang menarik untuk mempublikasikan permainan rakyat sehingga dapat diterima dan dilestarikan. Publikasi dapat dilakukan dengan menggunakan media tertentu. Saat ini yang paling digemari adalah media visual dan audiovisual (buku dan film dokumenter).

Dengan kata lain, dengan adanya publikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepedulian akan budaya lokal/ folklore dapat dilakukan dengan mengidentifikasi permainan rakyat untuk seterusnya diterjemahkan dalam identitas yang telah ditetapkan pada penelitian ini. Paling tidak, semakin permainan digital digemari, permainan rakyat pun punya kelebihan sendiri dalam mengasah motorik kasar dan aplikasi nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya.

Peneliti secara khusus menyampaikan terimakasih kepada informan yang telah memberikan informasi yang sangat berharga. Selain itu, penghargaan yang tinggi peneliti sampaikan pada rekan-rekan mahasiswa yang tergabung dalam komunitas sinematografi jurusan Ilmu Komunikasi, yang tanpa lelah membantu pembuatan film dokumenter dan merelakan banyak waktu untuk mendatangi setiap lokasi *shooting* yang jaraknya relatif jauh dari kota Bengkulu serta selalu kompak dalam *crew*-nya.

Akhirnya, semoga film dokumenter dan buku permainan rakyat ini dapat berkolaborasi dalam penambahan pengetahuan tentang kekayaan budaya lokal di propinsi Bengkulu.

Bengkulu, November 2013

Tim peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Penelitian Terdahulu	3
2.2 Tinjauan tentang Kebudayaan	5
2.3 Permainan Rakyat.....	7
2.4 Permainan Rakyat sebagai Folklor.....	9
2.5 Film Dokumenter sebagai Media Budaya	14
2.6 Roadmap Penelitian	15
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	18
3.1 Tujuan Khusus	18
3.2 Manfaat Penelitian	18
BAB 4 METODE PENELITIAN	19
4.1 Desain penelitian.....	19
4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	19
4.3 Informan Penelitian.....	20
4.4 Teknik Keabsahan Data.....	21
4.5 Teknik Analisa Data.....	21
4.6 Kerangka Pemikiran.....	22
BAB 5 HASIL YANG DICAPAI	23
5.1 Buku Permainan Rakyat	23
5.2 Produksi Film Dokumenter Permainan Rakyat	67
BAB 6 RENCANA TAHAP BERIKUTNYA.....	73
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN.....	74

DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	
Kualifikasi Tim peneliti	
Buku Permainan Rakyat	
Artikel Jurnal Ilmiah	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Rencana penelitian berikutnya	73
---------	-------------------------------------	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Roadmap penelitian	17
Bagan 2	Alur kerangka Pikir Penelitian	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Persiapan dan mengarahkan pemain sebelum dishooting	70
Gambar 2	Shooting pengambilan gambar permainan sesiku di lapangan	71
Gambar 3	Proses editing script dan film	72

BAB 1. PENDAHULUAN

Permainan rakyat sebagai permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari kebudayaan Bangsa yang beraneka ragam coraknya. Setiap daerah atau setiap suku Bangsa berdiam di wilayah Indonesia mempunyai permainan rakyat tersendiri dan menunjukkan khas daerah. Begitu juga Daerah Propinsi Bengkulu banyak menyimpan jenis-jenis permainan rakyat tradisional ini.

Pada umumnya permainan tradisional di daerah Bengkulu sampai sekarang masih banyak digemari masyarakat. Tetapi ditinjau dari segi penggemarnya atau dari segi penyelenggaraannya, permainan rakyat di daerah ini sudah mengalami kemunduran. Adapun faktor penyebab kemunduran ini adalah karena banyaknya permainan-permainan yang sifatnya nasional masuk ke daerah ini dan nampaknya sebagian besar masyarakat menyenangi permainan-permainan tersebut. Sehingga tidak disengaja, mereka secara beransur meninggalkan permainan khas daerah mereka.

Selanjutnya faktor lainnya adalah masalah perekonomian rakyat, yang juga dapat mempengaruhi kurangnya minat masyarakat terhadap permainan, apalagi jika permainan itu memakan waktu lama. Hal tersebut merupakan masalah yang harus ditanggulangi oleh Bangsa, demi keselamatan nilai-nilai budaya Bangsa sendiri.

Terpeliharanya nilai-nilai kebudayaan Bangsa, agar dapat bermanfaat bagi generasi penerus untuk dapat menghindar dari pengaruh kebudayaan asing, yang jelas tidak sesuai dengan watak dan kepribadian Bangsa Indonesia.

Tetapi, seiring dengan perkembangan zaman, permainan rakyat/tradisional secara perlahan mulai ditinggalkan dan dilupakan peminatnya. Ia mulai terlindas oleh kemajuan

zaman dewasa ini yang sangat mendewakan teknologi. Permainan seperti *play station*, *games-games* internet seakan tak memberikan ruang bagi permainan yang telah dikenal masyarakat bertahun-tahun lampau ini. Permainan rakyat/tradisional menjadi asing, bahkan telah jarang ditemui ditengah-tengah masyarakat. Dengan demikian dapat dibayangkan bahwa ke depan permainan tradisional ini tidak lagi dapat diketahui bahkan dimainkan oleh generasi muda.

Kondisi ini diperparah belum adanya media yang dapat memberikan informasi mengenai permainan tradisional di Bengkulu. Sebenarnya, dengan hadirnya media baik media cetak (buku) maupun audio visual (film dokumenter) dapat memberikan gambaran yang jelas profil permainan tradisional Bengkulu yang merupakan kekayaan budaya lokal. Walaupun Bengkulu merupakan Provinsi yang baru berkembang, namun geliat globalisasi sangat jelas diadopsi oleh masyarakat dipelosok desa apalagi di kota misalnya *games-games online*. Dengan demikian, menarik untuk dilakukan pemetaan terhadap permainan tradisional di Bengkulu, selanjutnya menciptakan media cetak dan audiovisual sebagai upaya pelestarian permainan tradisional dengan memberdayakan mahasiswa yang tergabung dalam komunitas sinematografi.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada tahun 1984, Thamrin Fajar dkk dalam proyek inventarisasi Depdikbud Propinsi Bengkulu telah melakukan penelitian tentang permainan rakyat di Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk memupuk rasa cinta masyarakat terhadap permainan tradisional mereka sendiri, sehingga masyarakat kembali menggemari permainan yang sudah merosot. Penelitian ini menghasilkan deskripsi beberapa permainan rakyat, hanya saja pada waktu itu belum dilakukan pada semua wilayah di Bengkulu. Sehingga penelitian yang akan dilakukan ini akan lebih melengkapinya bahkan merekonstruksi permainan rakyat di Bengkulu dengan dilengkapi dengan produk yaitu buku permainan rakyat dan film dokumenter supaya dapat lebih dikenal oleh generasi muda..

Penelitian lain yang lebih menarik adalah penelitian yang dilakukan oleh Zaini Komunitas ini terdiri dari 150 anggota yang berasal dari masyarakat dari berbagai usia mulai dari 6-90 tahun. Kelompok anak adalah pelaku dalam permainan, sedangkan untuk anggota dewasa adalah nara sumber dan pembuat mainan. Komunitas Hong terus menggali dan merekonstruksi mainan rakyat baik itu dari tradisi lisan berupa naskah-naskah kuno. Mereka juga berusaha memperkenalkan mainan rakyat dengan tujuan menanamkan sebuah pola pendidikan masyarakat *buhun* masyarakat yang memegang adat istiadat Parahyangan (Sunda) agar seorang anak mengenal diri, lingkungannya, dan Tuhan.

Lantaran penelitian permainan Sunda dan berniat untuk melestarikannya, ia pun mendirikan komunitas Hong. Inilah komunitas yang merupakan pusat kajian mainan rakyat yang didirikan pada 2003. Komunitas yang bertekad melestarikan mainan dan permainan rakyat ini melakukan penelitian mainan sejak 1996. Dari hasil penelitian Zaini, komunitas Hong lantas merekonstruksi ulang 168 jenis mainan yang berasal dari daerah Jabar Selatan dan daerah tengah Jabar. Komunitas ini mempunyai cita-cita untuk meneliti di seluruh provinsi atau setidaknya Jabar daerah utara.

Pada tahun 2010, Iswinarti dari Universitas Muhammadiyah Malang telah melakukan penelitian dengan judul "Nilai-nilai Teraupetik permainan tradisional Engklek untuk Anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek

dalam penelitian ini adalah 30 anak usia Sekolah Dasar kelas III dan IV. Lokasi penelitian di kota dan kabupaten Malang. Objek penelitian adalah permainan anak tradisional *Engklek* sebanyak 11 jenis/bentuk. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada anak-anak yang diminta bermain *engklek*. FGD dilakukan dengan melibatkan para dosen Fakultas Psikologi UMM dalam bidang Psikologi Perkembangan dan Psikologi Klinis sebanyak 6 orang dalam rangka memperoleh masukan tentang nilai-nilai terapeutik sekaligus sebagai metode pengujian keabsahan data. Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif interpretatif terhadap prosedur permainan *Engklek*, data hasil observasi dan wawancara, serta hasil FGD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai terapeutik yang terkandung dalam permainan tradisional *Engklek* meliputi: (1) Nilai sebagai alat deteksi untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam pertumbuhan anak, (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi, (4) Nilai problem solving, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata, (5) Nilai sosial, anak belajar ketrampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata.

Beberapa hasil penelitian di beberapa negara yang mencoba untuk meneliti permainan tradisional mengacu pada penelitian *indigenous* di negaranya dan mencoba untuk menggali dan mengidentifikasinya. Krasilnikov (2006) melakukan penelitian tentang permainan tradisional pada populasi Siberia, Burnett & Hollander (2004) melakukan proyek riset untuk menggali permainan tradisional di Afrika Selatan, dan Ofele (2000) melakukan penelitian dan pengkajian tentang permainan tradisional dan mengaitkannya dengan pembelajaran di Argentina

2.2 Tinjauan tentang Kebudayaan

Dalam perbincangan sehari-hari seringkali kita mendengar orang berbicara tentang kebudayaan, tetapi sebenarnya yang mereka maksud dengan kebudayaan adalah kesenian. Ada sementara orang yang kagum atas tari-tarian tertentu, pakaian adat tertentu, arsitektur tradisional, seni pertunjukan; atau ada pula orang yang terpesona akan lukisan cat minyak, pembacaan sajak atau lagu-lagu daerah. Lalu serta-merta mereka menilai: “Sungguh hebat kebudayaan masyarakat itu.” Tentu saja penggunaan istilah **kebudayaan** di sana tidak salah, hanya perlu dilengkapi; karena kalau tidak kebudayaan hanya akan diartikan secara sempit dan sederhana saja. Lalu bagaimana agar konsep kebudayaan pengertiannya tidak sesempit itu.

Ada seorang antropolog yang pernah memodifikasi konsep kebudayaan yang berangkat dari pengertian-pengertian yang mendahuluinya. Ia lalu mendefinisikan konsep kebudayaan sebagai **keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya diri manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia melalui proses belajar**. Jadi hampir seluruh tindakan manusia adalah kebudayaan, karena hanya amat sedikit tindakan manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang tak perlu dibiasakan dengan belajar, yaitu tindakan berdasarkan naluri, refleks atau kelakuan yang bersifat membabi-butu. Dengan demikian jelaslah bahwa apa yang dimaksud dengan kebudayaan itu jauh lebih luas dan kompleks daripada kesenian. Sedangkan kesenian itu sendiri hanyalah merupakan salah satu unsur kebudayaan. Unsur-unsur lainnya adalah bahasa, sistem pengetahuan, sistem mata pencaharian, sistem organisasi sosial, sistem peralatan dan teknologi serta sistem religi. Ketujuh unsur tersebut seringkali disebut sebagai **isi kebudayaan** yakni unsur yang universal karena hampir semua masyarakat yang ada di muka bumi ini mempunyai unsur-unsur tersebut; dari masyarakat yang amat sederhana hingga yang kompleks.

Mengenai batasan kebudayaan serupa itu, penjelasan bahwa kebudayaan adalah sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia, itu merupakan cara pandang kebudayaan secara lahiriah. Itu adalah **wujud kebudayaan**. **Pertama**, yakni sistem ide yang isinya berupa gagasan, nilai-nilai, norma-norma, aturan-aturan, adat-istiadat, aturan

tata-krama, pandangan hidup, kepercayaan-kepercayaan, wawasan dan lain-lain. Wujud pertama ini bersifat idiil sekaligus ideal, abstrak, tidak dapat diamati, tidak dapat dipegang dan bersifat kognitif; karena adanya dalam benak kepala manusia. Sedangkan wujud yang **kedua** merupakan kompleks perilaku, tindakan atau keseluruhan aktivitas manusia. Wujud yang ini dapat diamati dan dapat dilihat serta tertangkap oleh panca-inder manusia. Sementara wujud yang **ketiga** adalah hasil karya manusia. Wujud ini merupakan wujud yang paling kongkret, karena dapat dipegang dan kasat mata. Ia merupakan semua benda hasil ciptaan manusia seperti peniti, jarum, radio, jembatan, mobil, rumah, komputer, satelit, lukisan, cinderamata, patung dan sebagainya.

Apabila kedua dimensi analisis dari konsep kebudayaan teruarai di atas (isi dan wujud kebudayaan) dikombinasikan ke dalam satu bagan, maka akan terbentuk suatu **kerangka kebudayaan**. Kerangka kebudayaan itu dapat dipakai sebagai pangkal analisis dari segala macam gejala kebudayaan yang mungkin dapat terjadi dalam kehidupan masyarakat. Karena kebudayaan yang hidup itu bersifat dinamis, selalu berubah setiap saat, maka penggunaan bagan lingkaran dianggap lebih cocok untuk menggambarkan dinamika itu daripada bagan yang berpangkal pada suatu matriks.

Analisis dimensi pertama dari kebudayaan ke dalam tiga wujud, yaitu sistem budaya, sistem sosial dan kebudayaan fisik, digambarkan sebagai tiga lingkaran konsentris. Dalam hal itu sistem budayanya digambarkan sebagai lingkaran yang paling dalam dan inti. Adapun lingkaran yang kedua di sekitar inti menggambarkan sistem sosial, sedangkan kebudayaan fisik digambarkan sebagai lingkaran yang paling luar dan paling tampak.

Analisis dimensi kedua dari kebudayaan ke dalam tujuh unsur universal digambarkan pada bagan lingkaran dengan membaginya menjadi tujuh sektor, yang masing-masing menggambarkan salah satu dari ketujuh unsur tersebut. Maka dengan demikian akan terlihat bahwa tiap unsur kebudayaan itu memang dapat mempunyai tiga wujud yaitu wujud sistem budaya, sistem sosial dan kebudayaan fisik. Tiap unsur kebudayaan universal itu lebih jauh dapat dirinci beberapa kali lagi ke dalam unsur-unsur yang lebih kecil. Kerangka mengenai ketujuh unsur kebudayaan universal itu yang

biasanya juga dipakai oleh para penulis etnografi ketika bermaksud hendak melukiskan kebudayaan suatu masyarakat.

Kalau kebudayaan memiliki tiga wujud, sedangkan kebudayaan itu juga mempunyai tujuh unsur yang universal, maka sebagai konsekuensi logisnya adalah bahwa masing-masing unsur tersebut juga memiliki tiga wujud kebudayaan. Di antara ketiga wujud kebudayaan tersebut agaknya wujud pertama menduduki tempat yang paling istimewa. Karena, ia yang berupa cita-cita, nilai-nilai, makna, norma-norma, pandangan, wawasan, kepercayaan, sikap-sikap dan sebagainya itu; yang mendorong, mengarahkan, mengatur serta mengendalikan kelakuan (seperangkat aktivitas) dan hasil kelakuan (seperangkat hasil karya, yang biasanya berupa benda) dari masyarakat pendukungnya. Oleh karenanya wujud kebudayaan yang abstrak yakni sistem budaya ini seringkali disebut sebagai tata kelakuan.

2.3 Permainan Rakyat

Permainan rakyat sebagai bagian dari kebudayaan manusia pada masa lalu, merupakan salah satu unsur kebudayaan daerah yang keberadaannya perlu dikembangkan dan dibina untuk menunjang pengembangan dalam rangka memajukan kebudayaan nasional. Karena permainan rakyat mempunyai peranan penting dalam masyarakat yang berfungsi sebagai sarana sosialisasi nilai-nilai luhur, seperti: menanamkan rasa disiplin, membina sikap dan sebagainya.

Pada awalnya permainan rakyat merupakan usaha manusia untuk mengisi waktu senggang dan sebagai sarana hiburan. Selain itu, permainan rakyat juga merupakan suatu perwujudan dari tingkah laku manusia yang dilakukan dalam kegiatan fisik dan mental, dan merupakan hasil budaya manusia yang terwujud dari serentetan nilai-nilai yang menurut masyarakat atau kelompok suku-bangsa pendukungnya diakui keberadaannya. Nilai-nilai ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembinaan dan pengembangan nilai-nilai budaya bangsa.

Sehubungan dengan hal tersebut, seperti yang tercantum dalam UUD 1945, pasal 32 disebutkan bahwa “Pemerintah memajukan kebudayaan nasional Indonesia”. Dalam hal ini pemerintah melalui Sub Direktorat Tradisi dan Kepercayaan Direktorat Nilai Budaya menyusun pedoman penulisan dan pengkajian permainan rakyat daerah. Hal ini,

karena permainan rakyat yang terdapat di daerah-daerah yang ada di wilayah Indonesia mempunyai berbagai macam bentuk serta beragam pula cara memainkannya. Selain itu juga mempunyai berbagai macam nama yang diberikan pada bentuk-bentuk permainan, kadangkala macam permainan sama, namun nama yang diberikan di daerah yang satu dengan di daerah yang lain berbeda namanya. Selanjutnya, keanekaragaman bentuk dan wujud permainan tersebut sejajar dengan kelompok umur para pemainnya dan sesuai dengan perkembangan jasmani yang bersangkutan, serta dapat pula dikelompokkan jenis kelamin para pemainnya.

Permainan rakyat di daerah ialah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia pendukungnya guna kepentingan pembinaan jasmani dan sikap mental yang bersangkutan. Kegiatan jasmaniah itu dapat dilakukan secara perorangan ataupun bersama dan melibatkan lebih dari seorang sekaligus, baik dimaksudkan untuk sekedar mengisi waktu luang dan memecahkan rasa kelelahan hidup sehari-hari, ataupun dimaksudkan untuk membina keterampilan dan sikap dalam pergaulan sosial yang lebih luas. Oleh karena itu kegiatan jasmani dapat dibedakan antara permainan yang sifatnya menghibur, sebagai selingan hidup maupun sebagai kegiatan yang sifatnya bertanding (*competitive*) dengan segala ketentuannya. Baik permainan yang sifatnya mengisi waktu luang maupun permainan yang dipertandingkan, dalam kenyataan tidak mudah dibedakan, apalagi jika melihat jumlah orang yang terlibat, mengingat peranannya dalam pembinaan anggota masyarakat (sosialisasi).

Pada hakekatnya, permainan rakyat daerah dapat berwujud permainan olah raga, yaitu permainan yang menuntut keterampilan jasmani; permainan kecerdasan (*games of strategy*) yang menuntut kepandaian pemain untuk memilih cara atau siasat yang tepat guna mencapai sasaran; permainan bimbingan (*games of chances*) yang sifatnya memberikan bimbingan kepada anggota masyarakat untuk melakukan peranan; dan permainan sosial (*social games*) yang lebih banyak mementingkan hiburan dan memperluas pergaulan dalam masyarakat yang bersangkutan.

2.4 Permainan Rakyat sebagai Folklor

Dalam perbincangan sehari-hari istilah folklor dimengerti sebagai cerita rakyat atau lelucon saja. Adapula yang memakai istilah itu sebagai kata sifat, folklorik yang artinya bersifat kedaerahan atau kerakyatan. Bahkan oleh kalangan tertentu folklor disamaartikan dengan istilah tradisi lisan. Sebenarnya pengertian-pengertian itu tidak sepenuhnya salah. Katakan saja pengertian itu sempit. Dalam hal ini pengertian folklor adalah sebagian dari kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional, dalam versi yang berbeda baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) (Danandjaja, 1984:2). Jadi secara kongkret folklor Indonesia adalah sebagian dari kebudayaan suku-suku bangsa yang berada di Nusantara, seperti orang-orang Jawa, Sunda, Bali, Aceh, Dayak Ngaju, Manado, Bugis, Makasar, Asmat dan lain-lain. Bahkan bukan saja terbatas dari folklor orang yang tergolong “pribumi” saja, tetapi juga orang Indonesia keturunan Cina, Arab, India dan Belanda, asalkan kebudayaannya telah lama diadaptasikan di Indonesia.

Bishop & Curtis (2005) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”.

Adapun ciri-ciri folklor tersebut adalah : **pertama**, penyebaran dan pewarisannya biasanya secara lisan, yakni disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut terkadang dengan gerak isyarat; dari generasi satu ke generasi berikutnya, jadi bukan melalui cetakan, rekaman atau media elektronik lainnya. Proses pewarisan ini berlangsung dalam kehidupan sehari-hari. **Kedua**, ia bersifat tradisional, yakni disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau bentuk baku. **Ketiga**, ia ada dalam bentuk versi-versi bahkan varian-varian yang berbeda. Hal ini karena cara penyebarannya yang secara lisan tadi, sehingga oleh proses lupa diri manusia folklor dapat dengan mudah mengalami perubahan. Walaupun demikian seringkali perbedaannya hanya terletak pada bagian luarnya saja, sedangkan bentuk dasarnya dapat tetap bertahan. **Keempat**, ia bersifat anonim, yakni nama penciptanya sudah tidak dikenal lagi, sehingga menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Dalam hal ini setiap anggota kolektif yang bersangkutan boleh merasa

memilikinya. **Kelima**, ia berfungsi bagi pendukungnya, misalnya untuk membela diri, atribut untuk menunjukkan identitas, sebagai hiburan, sebagai alat pendidikan dan lain sebagainya. **Keenam**, ia bersifat pralogis, dalam arti mempunyai sistem logika sendiri, yang tidak sesuai dengan logika Aristotelian. Ciri pengenal ini terutama berlaku bagi folklor lisan dan sebagian lisan. **Ketujuh**, pada umumnya folklor bersifat polos, spontan dan lugus, sehingga seringkali kelihatannya kasar, bahkan porno, atau bersifat *sara*. Hal ini dapat dimengerti apabila mengingat bahwa banyak folklor merupakan proyeksi emosi manusia yang paling jujur sifat manifestasinya (Danandjaja, 1984:3-5).

Unsur-unsur kebudayaan yang mempunyai ciri-ciri khas itu, dapat digolongkan ke dalam tiga kelompok besar yakni **folklor lisan**, **folklor sebagian lisan** dan **folklor bukan lisan**. Kelompok yang terakhir dapat dibagi menjadi dua sub kelompok lagi yakni yang material dan yang non material (Danandjaja, 1984:21). Yang tergolong kelompok folklor lisan dapat dibagi menjadi beberapa bentuk (*genre*) seperti : (a) ujaran rakyat, (a.l.: logat, julukan, pangkat tradisional, dan titel kebangsawanan); (b) ungkapan tradisional (a.l.: peribahasa, pepatah dan pemeo); (c) pertanyaan tradisional (a.l.: teka-teki); (d) puisi rakyat, seperti pantun, gurindam, dan syair; (e) cerita prosa rakyat (mite, legenda, dan dongeng); dan (f) nyanyian rakyat (balada dan epos) (Danandjaja, 1984:21-22).

Kelompok folklor sebagian lisan adalah permainan rakyat, teater rakyat, makanan dan minuman rakyat, tari rakyat, adat istiadat, upacara, pesta rakyat dan kepercayaan rakyat. Yang tergolong folklor bukan lisan sub kelompok material a.l.: adalah arsitektur rakyat, seni kriya rakyat (kerajinan tangan); pakaian dan perhiasan tubuh rakyat. Dan yang tergolong non material a.l.: adalah gerak isyarat tradisional (*gesture*), bunyi-bunyian rakyat untuk komunikasi seperti beduk pada orang Afrika, kentongan bagi orang Jawa, atau gong bagi orang Dayak. Karena folklor adalah **sebagian** kebudayaan, maka kita harus memandangnya bahwa ia merupakan produk budaya suatu masyarakat tertentu. Tentu saja padanya juga berlaku bagaimana hakekat keberadaan kebudayaan dalam masyarakat. Karakter itu antara lain bahwa ia bersifat dinamis, relatif, adaptif, sistemis, fungsional dan rasional. Oleh karena itu pendekatan holistik terhadap kebudayaan juga harus diberlakukan bagi pemahaman keberadaan folklor di tengah-tengah kolektif

pendukungnya. Sebagai konsekuensi logisnya maka jika kita bermaksud mengumpulkan folklor dan hendak didokumentasikan secara tertulis harus diperhatikan masalah **konteks** dari *lore* dimaksud; selain teks bentuk folklor yang dikumpulkan dan pendapat serta penilaian informan maupun pengumpul. Inilah yang biasanya disebut sebagai pendekatan folklor modern, yakni memperhatikan secara seimbang antara *folk* dan *lore* nya. Hal ini amat perlu bagi kepentingan analisis dan interpretasi folklor baik dengan pendekatan etik maupun emik.

Hal-hal tersebutlah yang patut kita perhatikan ketika kita harus memandang, menilai, dan menyikapi produk-produk budaya suatu masyarakat yang dapat digolongkan sebagai bentuk-bentuk (*genre*) folklor; baik lisan, sebagian lisan maupun bukan lisan. *Folklor* sering diidentikkan dengan tradisi dan kesenian yang berkembang pada zaman sejarah dan telah menyatu dalam kehidupan masyarakat. Di dalam masyarakat Indonesia, setiap daerah, kelompok, etnis, suku, bangsa, golongan agama masing-masing telah mengembangkan folklornya sendiri-sendiri sehingga di Indonesia terdapat aneka ragam *folklore*. Folklor ialah kebudayaan manusia (kolektif) yang diwariskan secara turun-temurun, baik dalam bentuk lisan maupun gerak isyarat. Dapat juga diartikan Folklor adalah adat-istiadat tradisonal dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, dan tidak dibukukan merupakan kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan turun menurun.

Agar dapat membedakan antara folklor dengan kebudayaan lainnya, harus diketahui ciri-ciri utama folklor. Folklor memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- (a) Penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan, yaitu melalui tutur kata dari mulut ke mulut dari satu generasi ke generasi selanjutnya.
- (b) Bersifat tradisional, yaitu disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar.
- (c) Berkembang dalam versi yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan penyebarannya secara lisan sehingga folklor mudah mengalami perubahan. Akan tetapi, bentuk dasarnya tetap bertahan.
- (d) Bersifat anonim, artinya pembuatnya sudah tidak diketahui lagi orangnya.

- (e) Biasanya mempunyai bentuk berpola. Kata-kata pembukanya misalnya. Menurut sahibil hikayat (menurut yang empunya cerita) atau dalam bahasa Jawa misalnya dimulai dengan kalimat anuju sawijing dina (pada suatu hari).
- (f) Mempunyai manfaat dalam kehidupan kolektif. Cerita rakyat misalnya berguna sebagai alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan cerminan keinginan terpendam.
- (g) Bersifat pralogis, yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum. Ciri ini terutama berlaku bagi folklor lisan dan sebagian lisan.
- (h) Menjadi milik bersama (colective) dari masyarakat tertentu.
- (i) Pada umumnya bersifat lugu atau polos sehingga seringkali kelihatannya kasar atau terlalu sopan. Hal itu disebabkan banyak folklor merupakan proyeksi (cerminan) emosi manusia yang jujur.

Menurut Dundes (Danandjaja, 1998:53) folk adalah kelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok yang lainnya.

Ciri fisik, antara lain berwujud warna kulit. Ciri lain yang tidak kalah pentingnya adalah mereka memiliki tradisi tertentu yang telah turun-temurun. Tradisi inilah yang sering dinamakan lore. Tradisi' semacam ini yang dikenal dengan budaya lisan atau tradisi lisan. Tradisi tersebut telah turun-temurun, sehingga menjadi sebuah adat yang memiliki legitimitasi tertentu bagi pendukungnya. Folklor adalah milik kolektif kebudayaan.

Folklor memiliki ragam yang bermacam-macam. Dalam kaitannya dengan budaya, ragam folklor antara lain seperti yang dikemukakan dalam buku Dictionary of Folklore Mythology and Legend oleh Leach (ed.), ada beberapa pendapat tentang unsur-unsur folklor. Misalkan saja menurut Bascom, folklor terdiri dari: budaya material, organisasi politik, dan religi.

Menurut Balys, folklor terdiri dari: kepercayaan rakyat, ilmu rakyat, puisi rakyat, dsb. Menurut Espinosa folklor terdiri dari: kepercayaan, adat, takhayul, teka-teki, mitos, magi, ilmu gaib dan sebagainya. Dari unsur-unsur tersebut sebenarnya banyak menarik peneliti budaya melalui kajian folklor. Bahkan, seringkali ladang penelitian tei-maksud sering menjadi perebutan antar ilmu antara antropologi,folklor, dari sejarah. Namun,

kalau semua ini dipahami sebagai wilayah kajian humanistik jelas akan saling melengkapi. Pendek kata, folklor tersebut dapat menjadi obyek penelitian budaya yang spesifik. Karena, di dalamnya merupakan dokumen budaya tradisi yang amat tinggi nilainya.

Untuk mengenali apakah yang akan diteliti tersebut folklor atau bukan, ada beberapa ciri tertentu, yaitu: (a) penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yaitu melalui tutur kata dari mulut ke mulut, dan kadang-kadang tanpa disadari; (b) bersifat tradisional, artinya disebarakan dalam waktu relatif lama dan dalam bentuk standar, (c) folklor ada dalam berbagai versi-versi atau varian, (d) bersifat anonim, penciptanya tidak diketahui secara pasti, (e) biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola, (f) mempunyai kegunaan dalam kehidupan kolektif, (g) bersifat pralogis, yaitu memiliki logika sendiri yang tidak tentu sesuai dengan logika umum, (h) menjadi milik bersama, (i) biasanya bersifat polos dan lugu (Dananjaya, 1986:3-5).

Melalui ciri-ciri tersebut peneliti dapat mengenali tata kelakuan, pandangan hidup, etika pendukungnya. Menurut Bascom (Sudikan, 2001:100) ada beberapa fungsi folklor bagi pendukungnya, yaitu: (a) sebagai sistem proyeksi, (b) sebagai alat pengesahan kebudayaan, (c) sebagai alat pendidikan, dan (d) sebagai alat pemaksaan pemberlakuan norma-norma.

Selanjutnya Alan Dundes menambahkan fungsi lain, yaitu: (a) untuk mempertebal perasaan solidaritas kolektif, (b) sebagai alat membenaran suatu masyarakat, (c) memberikan arahan kepada masyarakat agar dapat mencela orang lain, (d) sebagai alat memprotes keadilan, (e) sebagai alat yang menyenangkan dan memberi hiburan.

Dari fungsi tersebut berarti folklor dapat memuat aneka ragam fungsi, seperti fungsi kultural, hukum, politik, dan keindahan. Fungsi-fungsi tersebut tentu saja bisa berubah dan atau berkembang dalam kehidupan pemilik folklor. Untuk menggali fungsi-fungsi ini, peneliti juga dapat memanfaatkan teori analisis fungsionalisme dan atau fungsionalisme struktural.

2.5 Film Dokumenter sebagai Media Budaya

Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Istilah "dokumenter" pertama digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty, ditulis oleh "The Moviegoer", nama samaran John Grierson, di New York Sun pada 8 Februari 1926.

Di Perancis istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan. Berdasarkan definisi ini, film-film pertama semua adalah film dokumenter. Mereka merekam hal sehari-hari, misalnya kereta api masuk ke stasiun. pada dasarnya, film dokumenter merepresentasikan kenyataan. Artinya film dokumenter berarti menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan. (Anonim 2, 2003)

Film dokumenter Indonesia telah berkembang pesat dalam dasawarsa terakhir ini. Pada era orde baru, film dokumenter dipahami secara sempit sebagai film sejarah, film flora dan fauna, dan terutama film penyuluhan dan propaganda pemerintahan orde baru, yang mengisahkan melulu kesuksesan program-program pemerintah dan penanaman kebencian terhadap mereka yang tidak bersetuju dengan pemerintah. Mulai akhir 1990-an film dokumenter bergerak secara dinamis, antara lain mewujud dalam bentuk film advokasi sosial-politik, film seni dan eksperimental, film perjalanan dan petualangan, film komunitas, dan terutama sebagai media alternatif di bidang seni audio-visual bagi anak muda.

Film dokumenter seringkali disamakan dengan film sejarah dan sekaligus film yang benar-benar terjadi (*realis*), bukan fiksi dan rekaan. Tanpa perlu lebih jauh membahas definisi dan pengertian yang demikian itu, pandangan umum ini sesungguhnya memunculkan kekuatan besar bagi film dokumenter untuk menggali, memaparkan, dan memberikan wacana baru atas berbagai hal yang ada di masyarakat. Masyarakat umum akan merasa terwakili dan sekaligus memahami persoalan yang ada, baik di lingkup sekitar mereka maupun yang bersifat lokal, nasional, dan global. Selain itu, film dokumenter adalah satu genre seni audio-visual yang memiliki sifat demokratis sekaligus personal. Dengan ruang kreatifitas yang terbuka luas, yang tidak terbatas sebagai produk industri media dan hiburan, film dokumenter memberi

kesempatan kepada semua orang untuk menampilkan diri, baik sebagai kreator maupun objek film. Film dokumenter juga memungkinkan kreator film memunculkan karya yang unik, orisinal, dan khas, yang tidak terkerangkeng oleh stereotype karya-karya film dari dunia industri hiburan (Anonim 3, 2007)

Dengan karakteristik yang demikian itu, film dokumenter menjadi karya yang bersifat alternatif, baik dari segi ideologi, isi, maupun bentuk, sehingga mampu menarik minat masyarakat umum, dan terutama anak muda. Dalam tataran yang lebih jauh, film dokumenter sesungguhnya telah berjalan dengan baik, antara lain dengan adanya kebutuhan bagi karya-karya film dokumenter yang bersifat advokasi, akademik, dan kultural, yang sebagian telah melanglang ke berbagai penjuru dunia dan memenangkan penghargaan dari festival-festival film internasional. Di lingkungan industri media, film dokumenter juga bermetamorfosis dalam berbagai bentuk film dokumenter dan semi-dokumenter, misalnya film perjalanan dan petualangan, profil tokoh, maupun feature dan investigative. (Bersay, 1997)

Kelebihan film adalah karakternya yang audio-visual menjadikan film lebih kuat dalam menyampaikan pesan kepada khalayak yang multikultur dan lintas kelas sosial. Perasaan dan pengalaman yang hadir saat menonton film pun menjadikan film sebagai media yang spesial karena dapat membuat khalayak terbawa ke dalam film bersama dimensi parasosial yang dihadirkan. Bagi para pembuat film, film merupakan media yang sangat representatif atas ide-ide kreatif mereka. Dan keakraban film terhadap khalayak menjadikan ide-ide dan pesan para pembuat film lebih gampang diterima khalayak.

Kekurangan dari film adalah sebagai control media film bisa jadi sangat multitafsir. Diperlukan analisa tersendiri untuk memahami unsur-unsur semiotik yang ditampilkan dalam film. Kemampuan film menembus batas-batas kultural di sisi lain justru membuat film-film yang membawa unsur tradisional susah untuk ditafsirkan bahkan salah tafsir oleh penonton yang berasal dari kelompok budaya lain.

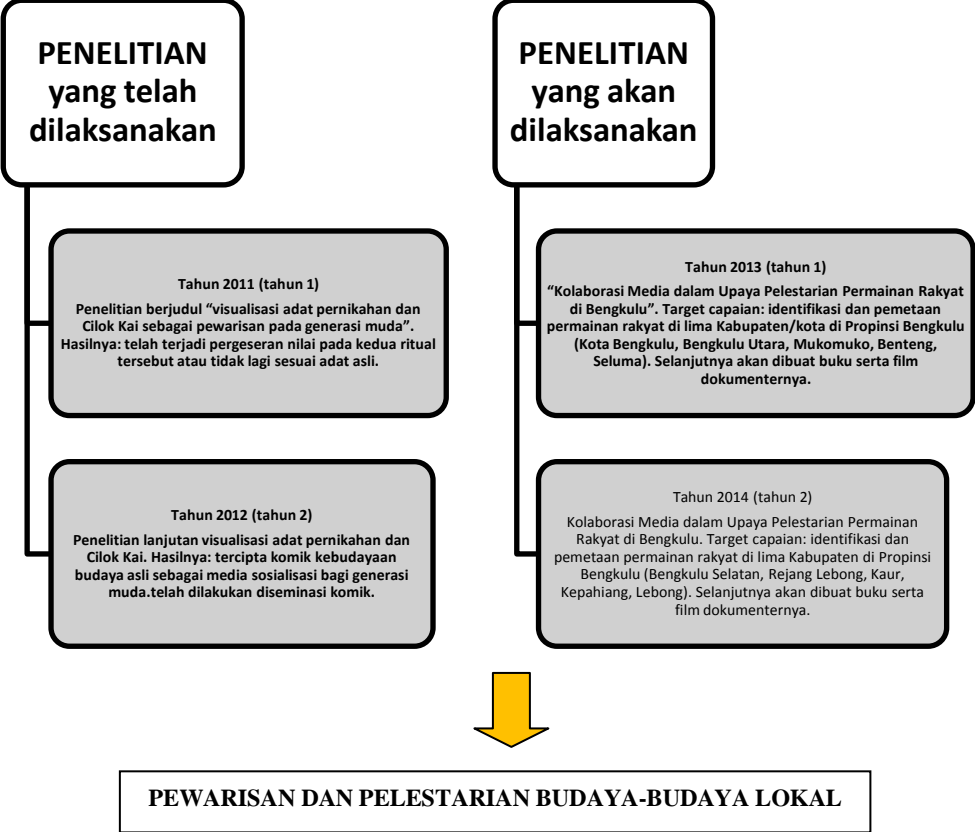
2.6 Roadmap Penelitian

Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang mengusung tema kebudayaan/foklor sehingga tujuan akhirnya pelestarian budaya-budaya lokal di propinsi Bengkulu. Foklor adalah bagian dari kebudayaan dari berbagai kolektif di dunia pada

umumnya dan di Indonesia pada khususnya, yang disebarkan turun-temurun di antara kolektif-kolektif yang bersangkutan, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat/*mnemonic devices* (Danandjaya, 1986). Foklor dapat berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki, cerita rakyat, nyanyian rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, arsitektur rakyat, musik rakyat, dan sebagainya. Permainan rakyat seringkali juga disebut sebagai permainan tradisional.

Berkaitan dengan penelitian terdahulu masih dalam ranah foklor, pada tahun 2011, pengusul memperoleh dana hibah bersaing telah melakukan penelitian dengan tema yang sama hanya saja fokus penelitian tertuju pada foklor adat perkawinan dan ritual kelahiran anak di Kabupaten Mukomuko Propinsi Bengkulu. Pada tahun 2012 pengusul kembali melanjutkan penelitian tersebut dengan membuat media komik sebagai upaya pewarisan bagi generasi muda. Dipilihnya media komik tentu saja sesuai dengan karakter siswa sekolah (anak sampai remaja) yang menjadi sasaran pada tahun kedua ini (2012).

Untuk melengkapi kajian budaya/ foklor di Propinsi Bengkulu, maka pada tahun 2013, pengusul kembali akan melakukan kajian mengenai permainan tradisional sebagai salah satu foklor di Bengkulu. Pada tahun pertama ini, akan dilakukan pemetaan permainan tradisional yang terdapat di sepuluh kabupaten dan kotamadia Bengkulu. Supaya hasil penelitian ini nyata dan disusunlah sebuah rencana untuk membuat media cetak dalam hal ini buku serta film dokumenter sebagai media yang dapat dikolaborasikan atau saling melengkapi sebagai media pelestarian permainan tradisional Bengkulu. Pembuatan media ini akan dilakukan pada tahun 2014. Dengan demikian, *roadmap* penelitian ditampilkan pada bagan 1 berikut ini:



BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Khusus

Tujuan penelitian ini meliputi:

1. Mengidentifikasi permainan tradisional Bengkulu yang berada di Kabupaten Bengkulu Utara, Bengkulu Tengah, Seluma, Mukomuko dan Kota Bengkulu.
2. Membuat media buku dan film dokumenter yang berisikan tentang hasil identifikasi/pemetaan permainan di Provinsi Bengkulu yang merupakan media kolaborasi yang akan dipublikasikan.
3. Memberdayakan mahasiswa yang tergabung komunitas sinematografi (*Comma*) Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Bengkulu dalam membuat media audiovisual sehingga menambah kreatifitas dalam berkarya.

3.2 Manfaat Penelitian

Permainan-permainan rakyat/tradisional kini mulai terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di Bengkulu, anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada padahal permainan tersebut adalah warisan dari nenek moyang. Semakin tidak populernya permainan tradisional tersebut dikarenakan telah banyak munculnya permainan-permainan yang lebih atraktif dan menyenangkan hati anak-anak sekarang ini dan kesemua permainan tersebut adalah murni produk dari luar Indonesia. Diharapkan dengan adanya luaran penelitian berupa buku permainan rakyat dan film documenter permianan rakyat Bengkulu dapat menambah pengetahuan, serta kebanggan dan keterampilan bagi generasi muda untuk menerapkannya sehari-hari.

BAB 4. METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian etnografi dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Etnografi adalah kegiatan penelitian untuk memahami cara orang-orang berinteraksi dan bekerjasama melalui fenomena teramati kehidupan sehari-hari. Etnografi lazimnya bertujuan menguraikan suatu budaya secara menyeluruh, yakni semua aspek budaya, baik yang bersifat material seperti artefak budaya dan yang bersifat abstrak seperti pengalaman, kepercayaan, norma dan sistem nilai kelompok yang diteliti.

4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Peneliti akan berusaha untuk menemukan peran untuk dimainkan sebagai anggota masyarakat tersebut dan mencoba untuk memperoleh perasaan dekat dengan nilai-nilai kelompok dan pola-pola masyarakat. Peneliti akan berada pada setiap situasi yang ingin dipahami. Data dalam kegiatan ini, semua data akan dikumpulkan secara sistematis dalam catatan lapangan (*field notes*) dan dokumentasi gambar. Sehingga peneliti sebelum turun ke lapangan untuk melakukan observasi partisipan wajib memiliki seperangkat acuan tertentu yang membimbing dilapangan. Sehingga akan mudah untuk menentukan kapan akan terlibat dalam lingkungan si subjek penelitian. Observasi ini akan mengamati beberapa aspek yang ingin dikaji dalam identifikasi permainan rakyat.

2. Wawancara terbuka serta mendalam

Sejalan dengan observasi partisipan, peneliti akan melakukan wawancara terbuka (*open-ended*) mendalam akan berupaya mengambil peran subyek penelitian secara intim menyelam ke dalam dunia psikologis dan sosial mereka. Wawancara ini akan dirancang sesuai dengan kebutuhan di lapangan terkait dengan waktu yang khusus dan *setting* observasi partisipan, dengan level spontanitas yang tinggi. Daftar pertanyaan terstruktur akan dibuat terlebih dahulu, namun dalam pelaksanaan wawancara akan memasukkan pertanyaan-pertanyaan pada hal-hal yang natural dalam arus pembicaraan. Kegiatan ini akan menggunakan alat bantu seperti *tape recorder*, rekaman video dan juga catatan

lapangan. Menurut Sukidin (2002), sebaiknya wawancara mendalam dalam etnografi dilakukan seperti percakapan persahabatan. Peneliti mewawancarai orang-orang tanpa kesadaran orang itu dan tidak lupa memasukkan pertanyaan etnografis ke dalam pertanyaan itu. Pada penelitian ini, proses observasi dan wawancara adalah untuk menggali keberadaan permainan yang bersifat kompetitif, rekreatif dan edukatif. Dapat pula permainan yang diselenggarakan pada peristiwa sosial tertentu. Pada penelitian ini telah dilakukan wawancara menggali tentang:

- a. Nama Permainan
- b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain
- c. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan
- d. Latar belakang sejarah perkembangan permainan
- e. Peserta/Pelaku
- f. Peralatan/perengkapan permainan
- g. Iringan permainan
- h. Jalannya permainan

4.3 Informan Penelitian

Crewell dalam Kuswarno (2008) menjelaskan bahwa dalam penelitian etnografi, akses pertama penelitian adalah "Gatekeeper" yaitu seseorang yang merupakan anggota atau seseorang yang diakui sebagai bagian dari masyarakat yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, "Gatekeeper" nya adalah Ketua Badan Musyawarah Adat (BMA). Kemudian dari Ketua BMA atau kepala desa akan diminta informasi, siapa saja yang bisa dijadikan informan (kredibel) sesuai dengan topik dan kebutuhan penelitian. Teknik penetapan informan seperti ini dinamakan *Snowball sampling*. Dengan demikian dari gatekeeper tersebut akan diarahkan untuk mewawancarai informan lainnya yang tepat.

Dalam penelitian ini, jumlah informan tidak ditentukan terlebih dahulu sampai pada akhirnya informasi yang didapat telah jenuh/berulang-ulang maka penetapan informan bisa dihentikan.

4.4 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang memperkuat metode kualitatif yaitu teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu (Moleong, 2000). Dalam penelitian ini, teknik triangulasi pengecekan data dari sumber atau informan yang lain (triangulasi sumber). Hasil wawancara harus selaras dengan hasil observasi yang telah dilakukan. Selain itu akan dilakukan *Auditing* yaitu pemeriksaan terhadap seluruh data mulai dari data mentah, data yang diberi komentar sampai data yang telah dianalisis.

4.5 Teknik Analisa Data

Pada dasarnya proses analisa data dalam metode kualitatif berjalan bersama dengan pengumpulan data (Kuswarno, 2008). Tahap analisis data terdiri dari upaya-upaya meringkaskan data, memilih data, menerjemahkan dan mengorganisasikan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini (Creswell *dalam* Kuswarno, 2008) adalah:

1. Deskripsi. Tahap pertama ini peneliti menuliskan laporan etnografi. Peneliti menggambarkan secara detil objek penelitiannya, menjelaskan *day in the life* secara kronologis atau berurutan dari para informan.
2. Analisis
Peneliti menemukan beberapa data akurat mengenai objek penelitian baik dari observasi, wawancara Kemudian peneliti menjelaskan pola-pola atau regulitas dari perilaku yang diamati. Sehingga pada tahap ini dilakukan proses triangulasi untuk keabsahan data yang diperoleh.
3. Interpretasi
Pada tahap ini peneliti mengambil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, pemetaan dan identifikasi permainan rakyat tersebut. pada tahap ini, peneliti akan menggunakan kata orang pertama dalam penjelasannya, untuk menegaskan apa yang diungkapkan tersebut adalah murni dari hasil interpretasi peneliti.

4.6 Kerangka Pemikiran

Tahap pertama yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah mengetahui sejarah tradisi permainan rakyat dari sepuluh lokasi penelitian yang akan dibagi pada 2 tahun penelitian. Sehingga pada setiap tahunnya akan dilakukan penelitian pada 5 lokasi. Permainan rakyat akan dibagi kedalam tiga kelompok besar yaitu: permainan kompetitif, rekreatif dan edukatif. Setiap pengelompokan permainan rakyat meliputi nama permainan, hubungan permainan dengan peristiwa lain, latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan, latar belakang sejarah perkembangan permainan, peserta/pelaku, peralatan/perlengkapan permainan, iringan permainan, dan jalannya permainan.

Dengan demikian akan dapat dideskripsikan permainan secara komprehensif pada setiap wilayah. Akhirnya, solusi/rekomendasi agar budaya lokal tidak punah dengan membuat kolaborasi media budaya yaitu buku permainan rakyat dan film dokumenter. Kedua media tersebut akan berkolaborasi artinya, saling melengkapi antara kekurangan dan kelebihan media tercetak dengan media elektronik atau audiovisual.

Kerangka pemikiran penelitian selama 2 tahun dapat dilihat pada Bagan 2



Bagan 1. Alur kerangka Pikir Penelitian

BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Buku Permainan Rakyat

Eksplorasi tim peneliti mengenai permainan rakyat di Propinsi Bengkulu merupakan upaya mengumpulkan informasi penyusunan buku permainan rakyat. Pada tahun pertama ini, terdapat 5 daerah yang difokuskan yaitu Kota Bengkulu, Seluma, Mukomuko, Bengkulu Tengah dan Bengkulu Utara. Penelusuran dilakukan pada informan yang berada di masing-masing daerah tersebut. Dalam pelaksanaannya, hambatan yang dihadapi peneliti adalah sulit sekali mencari informan yang benar-benar memahami filosofi permainan. Artinya, informan yang dipilih adalah rekomendasi dari warga atau informan kunci pada daerah yang menjadi lokasi penelitian. Selain itu, permainan rakyat atau permainan tradisional tidak familiar dikalangan anak-anak di setiap daerah. Namun, peneliti menemukan beberapa anak-anak yang memainkan permainan tradisional tersebut.

Setelah menempuh waktu yang cukup panjang, peneliti berhasil mengidentifikasi permainan berdasarkan:

a. Nama Permainan

Nama ini didasarkan pada penyebutan masyarakat setempat di mana permainan itu diambil. Bila ada nama lain yang mungkin asalnya dari penamaan orang luar, akan dicatat untuk bahan perbandingan dalam usaha mengusut sejarah perkembangannya serta penyebarannya.

Nama permainan dalam bahasa Daerah perlu dicarikan padanan bahasa Indonesiannya dengan uraian secara etimologis (asal terbentuknya kata atau istilah) dan disertai makna atau pengertian yang terkandung dalam kata atau istilah tersebut. Dengan demikian dapat sedikit terungkap latar belakang sosial budaya permainan.

b. Hubungan permainan dengan peristiwa lain

Permainan itu biasanya dilakukan pada peristiwa apa. Apakah penyelenggaraannya bisa tersendiri atau tidak terpisahkan dari peristiwa sosial tertentu lainnya. Adakah unsur-unsur kepercayaan religio-magis yang terkandung dalam penyelenggaraan permainan.

c. Latar belakang sosial budaya penyelenggaraan permainan

Perlu dikemukakan apakah permainan itu hanya dilakukan secara terbatas dalam lingkungan sosial tertentu, dan erat berhubungan dengan peristiwa tradisional dalam lingkungan. Sebagai ilustrasi dapat dikemukakan bahwa pada masa pemerintahan feodal ada jenis-jenis permainan yang hanya dilakukan dalam lingkungan istan. Ada pula jenis permainan yang dianggap sakral sehingga untuk penyelenggaraannya diperlukan persyaratan tertentu yang tidak boleh diabaikan begitu saja.

d. Latar belakang sejarah perkembangan permainan

Diharapkan ada uraian tentang perkembangan permainan berdasarkan informasi dari orang-orang tua yang pernah mengalaminya ketika masih kanak-kanak.

e. Peserta/Pelaku

Mengutarakan mengenai peserta atau pemain-pemainnya secara lengkap, yang meliputi jumlah pemain, usia, jenis kelamin serta latar belakang sosial para pemainnya. Dikemukakan pula, apakah ada permainan tertentu yang khusus dilakukan oleh laki-laki atau perempuan saja, dan mengapa ada pembatasan atau ketentuan pemain menurut jenis kelamin.

Selain itu, apakah para pelaku permainan itu terbatas dari kelompok sosial tertentu, misal hanya khusus anak-anak bangsawan saja atau hanya biasa dilakukan oleh anak-anak gembala di desa-desa sebagai pengisi waktu selama menggembalakan ternaknya dan sebagainya.

f. Peralatan/perlengkapan permainan

Alat-alat yang dipergunakan dalam permainan, khususnya yang berciri khas daerah perlu dideskripsikan secara jelas dan terurai. Bila nama-nama alat itu memakai bahasa daerah perlu dicari padanan katanya dalam bahasa Indonesia, jika ada atau agak mendekati pengertian aslinya agar dapat menambah kejelasan informasi. Bentuk ukuran dan bahan yang digunakan serta cara menggunakan alat-alat tersebut perlu dikemukakan. Hal ini perlu diwujudkan dalam gambar atau foto sebagai ilustrasi.

g. Iringan permainan

Adakalanya permainan disertai iringan dengan bunyi-bunyian, berupa musik atau gamelan. Ada pula lagu-lagu yang dinyanyikan oleh para pemain selama permainan

berlangsung. Semua unsur dikemukakan dengan cukup terurai lengkap dengan notasinya untuk mendukung kejelasan deskripsi permainan.

h. Jalannya permainan

Dalam penguraian jalannya permainan, terlebih dahulu diuraikan persiapan-persiapan sebelumnya yang merupakan prasarana bagi penyelenggaraan permainan. Aturan-aturan permainan diuraikan dengan jelas. Jika permainan terdiri dari beberapa tahap, maka tiap-tiap tahap harus dijelaskan dan dikemukakan apa ciri-ciri tiap tahap itu. Uraikan pula konsekuensi bagi peserta yang kalah dan yang menang.

Draft buku permainan rakyat yang merupakan luaran penelitian adalah sebagai berikut:

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah Robbil 'Alamin. Segala puji hanya milik Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga sehingga buku Permainan Rakyat Bengkulu ini dapat diselesaikan.

Buku ini merupakan *output* atau luaran penelitian Hibah Bersaing tahun ke 1 (2013) Universitas Bengkulu. Buku ini merupakan jilid 1 dari jilid 2 yang direncanakan. Pada tahun pertama ini luaran penelitiannya adalah buku jilid 1 dan CD permainan rakyat. Harapan kami untuk jilid 2 dapat dilakukan pada tahun kedua. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi dimana mulai hilangnya permainan rakyat Bengkulu. Anak-Anak sekarang ini sudah tidak mengenal permainan dengan teman-temannya di lapangan. Alasan ini menjadi motivasi agar anak-anak bermain permainan tradisional dan mengerti budaya lokal. Temuan ini merupakan hasil penelitian tahun 1 (2013). Selanjutnya pada tahun 2014 (tahun 2) penulis akan berencana melanjutkan dalam buku jilid 2 dan mengaplikasikannya pada pembelajaran anak-anak di tingkat PAUD dan SD kelas rendah. Buku ini juga dilengkapi CD cara bermain dan menguraikan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada para informan: Bapak Nasrun, Ibu Zerita, Bapak Rustam, dan informan lainnya. Terima kasih juga kami sampaikan kepada komunitas sinematografi (Comma) yang telah membantu dalam pembuatan film permainan rakyat ini sebagai suplemen buku ini.

Penulis menyadari sepenuhnya walaupun pengumpulan data dan informasi relatif cukup lama. Namun, penulis senantiasa membuka diri untuk menerima masukan dan kritikan yang bersifat membangun atas kekurangan yang terdapat dalam buku ini.

Penulis

Bustanuddin Lubis S.S.,M.A
Dr. Alex Abdu Chalik, M.Si
Dr. Gushevinalti, M.Si

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

Latar belakang

Tujuan

Urgensi

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian Terdahulu

Tinjauan tentang Kebudayaan

Permainan Rakyat

**Permainan Rakyat sebagai Foklor
Dokumenter sebagai Media Budaya**

METODE PENELITIAN

Teknik Pengumpulan Data

Informan Penelitian

Teknik Keabsahan Data

Teknik Analisa Data

DESKRIPSI PERMAINAN RAKYAT BENGKULU

Permainan Sesiku

Permainan Cici Gantung

Permainan Main Tali

Permainan Serebut Benteng

Permainan Batu Limo

Permainan Imeo Kambing

Permainan Gasing

Permainan Belacik

PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

DESKRIPSI PERMAINAN RAKYAT BENGKULU

Jenis permainan rakyat di Provinsi Bengkulu sangat banyak dan tidak jarang ditemukan adanya kesamaan antara permainan rakyat satu daerah dengan daerah lainnya. Jenis-jenis permainan rakyat ini ada yang masih dapat dimainkan oleh anak-anak sekarang, namun ada juga jenis permainan rakyat yang sudah susah untuk dimainkan. Hal ini terjadi disebabkan kesulitan menemukan arena permainan, misalnya jenis permainan di arena sungai. Berikut ini ulasan permainan rakyat yang terdapat di Kabupaten Seluma, Kabupaten

Bengkulu Utara, Kabupaten Bengkulu Tengah, Kabupaten Mukomuko, dan Kotamadya Bengkulu.

Permainan *Sesiku*

Istilah *sesiku* adalah siku, karena dalam permainan ini siku yang dimainkan, maka masyarakat menamakan permainan ini dengan permainan *sesiku*. Permainan ini berasal dari daerah suku Serawai, Kabupaten Seluma.

Jenis permainan ini merupakan salah satu jenis permainan rakyat yang sangat disenangi pada masa lampau. Anak-anak dapat memainkannya kapan saja karena permainan ini tidak terikat pada waktu-waktu tertentu. Permainan ini dapat dilakukan pada pagi hari, siang hari, sore hari atau malam hari jika ada penerangan, tetapi jika hari hujan permainan ini tidak dapat dilakukan di luar ruangan.

Dahulu, permainan ini merupakan salah satu jenis permainan yang disenangi masyarakat. Masyarakat merasakan bahwa setiap permainan memiliki suatu kecerdasan. Apalagi jenis permainan *sesiku* ini, menghendaki tenaga dan keterampilan yang cukup. Filosofi permainan *sesiku* bagi masyarakat merupakan suatu permainan anak-anak yang dapat memberikan suatu pelajaran bagi mereka untuk melawan musuh. Permainan ini memberikan kesan bahwa ada yang harus dipertahankan, baik itu wilayah ataupun daerah tertentu.

Permainan ini merupakan permainan yang sudah tua umurnya. Sejak zaman penjajahan Belanda atau lebih kurang ratusan tahun yang lampau, permainan ini sudah digemari masyarakat. Tetapi pada belasan tahun terakhir ini, jenis permainan ini makin menipis penggemarnya. Sekarang ini, sudah jarang sekali dilakukan oleh anak-anak. Jika anak-anak tidak pernah tahu atau melakukan permainan ini, dikhawatirkan akan hilang dari masyarakat.

Sepanjang penyelenggaraan permainan ini tidak adanya suatu persyaratan yang harus dipenuhi. Penyelenggaraan permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa tertentu, baik yang berupa peristiwa keagamaan maupun peristiwa-peristiwa lainnya. Hal yang menunjang gampangannya terlaksananya permainan ini adalah anak-anak, pelaku permainan, tidak ada pembatasan jumlah. Permainan ini boleh dilakukan oleh siapa saja, tanpa pandang status kehidupan.

Dalam budaya masyarakat suku Serawai tidak terdapat suatu perbedaan yang menonjol diantara masyarakat. Situasi ini dapat menunjang pergaulan yang serasi, baik melalui kegiatan-kegiatan sosial tertentu atau khususnya melalui permainan rakyat yang pernah tumbuh di daerah ini. Untuk lebih jelasnya berikut ini akan diuraikan deskripsi permainan *sesiku*.

Pemain

Jumlah pemain dalam permainan *sesiku* minimal dua orang. Jika anak-anak banyak yang hadir, maka mereka akan membentuk dua kelompok yang berbeda posisi (sisi kanan dan kiri). Kedua kelompok ini akan berlawanan dalam permainan *sesiku*. Usia anak-anak pemain permainan ini antara umur 8 tahun sampai dengan 15 tahun. Pada zamannya, permainan ini hanya dilakukan oleh anak laki-laki karena permainan ini menuntut tenaga dan fisik yang kuat. Namun tidak tertutup kemungkinan dimainkan oleh anak perempuan, tetapi kelompoknya harus semuanya anak-anak perempuan.

Jenis permainan ini mengandung suatu sistem, bagaimana caranya supaya terbentuknya tubuh anak yang sehat, kuat serta terbiasa menemui kesulitan-kesulitan. Tidak hanya itu saja, anak-anak secara langsung mendapat latihan berdisiplin dan berbuat jujur. Dalam permainan ini, disiplin sangat menentukan kelancaran jalannya permainan. Disiplin akan membawa seluruh pemain kepada keselamatan atau bebas dari cedera. Manfaat permainan *sesiku* ini antara lain anak-anak dapat belajar kerjasama dalam mencapai tujuan tertentu. Mereka akan saling tolong-menolong, saling bantu untuk mencapai kemenangan kelompoknya.

Peralatan

Permainan *sesiku* ini tidak ada yang memerlukan peralatan. Pemain hanya menggunakan siku masing-masing. Dalam permainan ini juga anak-anak melepas alas kaki. Seperti kebiasaan di masa lampau, anak-anak jarang memakai sepatu atau alas kaki. Alasan anak-anak melepas alas kaki juga disebabkan licin atau membatasi gerak dalam permainan. Untuk pakaian tidak ada aturan dalam pakaian permainan. Anak-anak bebas memakai pakaian yang layak dan tidak membatasi gerak dalam bermain.

Cara Bermain

Cara bermain dalam permainan *sesiku* ini dapat diuraikan dengan tahap persiapan dan cara bermain.

a. Persiapan

Anak-anak memiliki kebiasaan berkumpul dengan teman-temannya. Anak-anak dapat berdialog dengan bebas, bermain sesama mereka. Pada masa lalu, anak-anak yang aktif di sekolah masih sedikit sehingga mereka mempunyai waktu luang yang banyak untuk bermain-main. Setelah berkumpul seluruh anak-anak membuat kesepakatan untuk menyelenggarakan permainan. Untuk langkah yang pertama, mereka memilih tempat bermain yang diperkirakan memenuhi syarat. Anak-anak

akan memilih tempat halaman rumah yang agak luas jika jumlah pemainnya banyak. Jumlah pemain harus genap dibagi dua kelompok. Setelah semuanya ini siap, sampailah kepada pekerjaan membagi anggota kelompok. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan *sut*. Salah satu anggota dari masing-masing kelompok akan melakukan *sut*. Pemenang *sut* dalam melakukan *sut* sebagai regu A dan yang kalah sebagai regu B. Setelah selesai dalam *sut*, para pemain mengambil posisi berhadapan yakni sisi kanan dan kiri. Dengan demikian, selesailah persiapan permainan dan permainan dapat dimulai.

b. Cara bermain

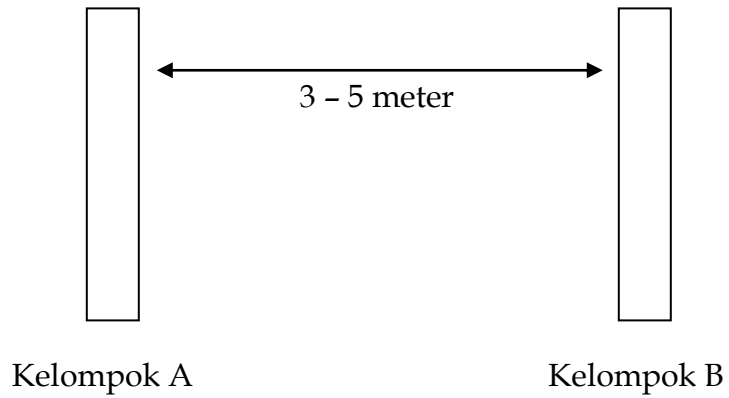
Para pemain siap untuk melaksanakan permainan. Setiap orang *selekam pinggang* (tolak pinggang) dengan tangan kanan. Kaki diangkat sebatas lutut ke arah belakang dan pergelangan kaki dipegang tangan kiri.

Pemain hanya berpijak dengan kaki sebelah. Selama dalam permainan, tidak diperkenankan melepaskan pegangan kaki tersebut. Manakala pegangan kaki tersebut terlepas atau sengaja dilepas, maka pemain tersebut dianggap gugur atau kalah. Untuk pelaksanaan selanjutnya adalah sebagai berikut :

- ❖ Pemain hanya boleh menggunakan siku kanan, untuk menjauhkan lawan. Jika ada pemain yang menggunakan anggota badan lainnya, maka pemain tersebut dinyatakan melanggar peraturan.
- ❖ Pemain bebas bergerak kemana saja dengan syarat pergelangan kaki kiri tetap dipegang.
- ❖ Pemain boleh menghantam lawan sekuat tenaga, sehingga lawannya jatuh atau terlepas pegangan kakinya.
- ❖ Pemain yang terjatuh atau terlepas pegangan kakinya dianggap kalah.
- ❖ Pemain yang kalah harus keluar dari arena menunggu teman-temannya menyelesaikan pemain.
- ❖ Kalau suatu regu sudah habis pemainnya atau sudah kalah semua, maka dinyatakan untuk permainan pertama telah selesai .
- ❖ Mereka akan meneruskan lagi permainan jika seluruh pemain masih ingin bermain kembali. Dengan kata lain tidak ada suatu ketentuan batas permainan.

Selama permainan akan kelihatan kegesitan atau keunggulan pemain dalam usaha merobohkan lawannya. Hal ini sangat membutuhkan keterampilan jasmani dalam bergerak kaki sebelah. Selain itu, akal harus berjalan dengan tangkas. Mungkin masih merupakan pekerjaan yang ringan, kalau masih satu lawan satu, tetapi di dalam permainan bisa saja terjadi satu lawan satu lawan dua, satu lawan tiga dan seterusnya. Selama berjalan permainan, tidak ada terdapat seorang juri atau yang mengawasi jalannya permainan. Hal ini menjadi gambaran kejujuran dan kedisiplinan pemain. Asal saja peraturan permainan sudah diumumkan, mereka tetap

berusaha untuk tidak melanggarnya. Berikut digambarkan sketsa permainan *sesiku*.



Gambar 1. Lapangan Permainan *Sesiku*

Berikut visualisasi permainan *sesiku*:



Gambar 2. Pemain terbagi dalam 2 kelompok



Gambar 3. Peserta yang kalah dalam permainan *Sesiku*

Nilai Karakter Permainan Sesiku

Pada masa lalu, permainan ini bagian dari kegiatan anak-anak dalam mengisi kegiatan harian. Permainan *sesiku* merupakan salah satu permainan yang digemari dan didukung oleh para orang tua. Di masa lalu, permainan ini sangat menonjol di kalangan masyarakat suku Serawai. Khususnya pada daerah pengumpulan data permainan ini yaitu di Kabupaten Seluma.

Umumnya masyarakat masih mengenal permainan ini, walaupun sekarang sudah jarang sekali dimainkan anak-anak. Kemerosotan permainan ini disebabkan oleh banyak hal antara lain :

- Masyarakat umumnya sudah mengalihkan perhatiannya kepada perkembangan dunia sekarang. Mereka sudah dihanyutkan oleh kesibukan-kesibukan untuk memiliki sesuatu. Khusus bagi anak-anak, rata-rata atau sebagian besar sudah disibukkan dengan kegiatan-kegiatan sekolah di sekolah.
- Selain itu mereka telah mendapat jenis permainan lain yang baru datang dari luar, yang menurut mereka lebih modern. Akhirnya, lambat laun permainan tradisional mulai ditinggalkan. Jadi, permainan *sesiku* ini tidak mendapat perhatian orang lagi. Sudah mulai hilang di dalam kesibukan-kesibukan masyarakat dan kemajuan teknologi dalam permainan anak-anak.

Kejayaan permainan *sesiku* ini jika dihubungkan dengan masa lalu adalah sebuah kegiatan permainan fisik. Kebiasaan masyarakat dulu untuk mempelajari ilmu bela diri. Mereka akan lebih yakin hidup, bilamana hidup mereka dibekali

oleh ilmu bela diri yang kuat. Tidak diherankan pada masa itu masyarakat lebih banyak menggunakan kekuatan dari pada menggunakan akal. Karenanya mereka selalu berusaha melatih jasmani supaya kuat dan terampil dalam menghadapi tantangan hidup.

Apabila ditinjau dari gerak pemain *sesiku*, jelas merupakan latihan membela diri, latihan mental, disiplin dan lain-lain, tetapi yang paling ditonjolkan adalah segi bela dirinya. Orang tua masa lalu sangat senang bila melihat anak-anaknya giat melakukan permainan ini, Karena boleh dikatakan sejalan dengan kebiasaan mereka sehari-hari.

Apabila anak-anak telah terampil melakukan permainan yang menghendaki tenaga dan kecekatan dalam bergerak tentu saja mereka telah punya dasar-dasar untuk belajar ilmu bela diri yang dalam arti yang sebenarnya.

Secara umum masyarakat masih memuji-muji permainan tersebut. Paling tidak para orang tua sudah mengerti, bahwa untuk meningkatkan kesehatan perlu melakukan gerak badan.

Dalam permainan *sesiku* ini memiliki nilai-nilai yang dapat ditanamkan pada anak-anak. Nilai-nilai karakter tersebut antara lain:

- ❖ kesehatan jasmani, anak-anak yang dilihat dari permainan berdiri satu kaki dan beradu dengan lawannya
- ❖ kejujuran, anak-anak jujur dalam mengikuti aturan permainan mulai dari persiapan sampai akhir permainan
- ❖ kedisiplinan, anak-anak disiplin dan secara bergantian dalam bermain, jika sudah kalah permainan selesai
- ❖ sportifitas, anak-anak sportif dalam melakukan permainan dengan melatih kesabaran dan tidak terlalu menggunakan emosi
- ❖ bekerjasama, anak-anak saling bekerjasama dalam kelompok yang dibentuk dari awal permainan untuk mengalahkan kelompok yang lain
- ❖ tolong-menolong, dalam permainan ini anak yang jatuh dibantu oleh temannya yang lain dan dalam jalannya permainan anak yang satu kelompok dapat membantu kelompoknya untuk mengalahkan kelompok yang belum kalah.

Permainan Cici Gandung

Cigandung adalah sebutan masyarakat terhadap suatu permainan di Kecamatan Talo, kabupaten Seluma. " Cici gandung " berasal dari gendong. Selama bermain, pemainnya selalu mengucapkan cici gandung.

Setiap waktu permainan ini boleh diselenggarakan. Asal ada waktu, ada tempat dan pemainnya cukup, permainan dapat diselenggarakan dengan baik. Penyelenggaraan permainan ini tidak terikat pada peristiwa tertentu. Penggemarnya dapat secara bebas melakukannya, tanpa adanya kaitan sesuatu upacara-upacaraundur region megis.

Biasannya penggemar permainan ini menyelenggarakan permainan pada waktu siang hari. Kalau penggemarnya anak yang bersekolah, maka dia akan melakukan permainan ini pada waktu pulang sekolah atau sore hari. Sedangkan bagi anak-anak yang tidak bersekolah, sering melakukannya disembarang waktu atau kapan mereka mau.

Anak-anak tingkat sekolah dasar sering juga melakukan permainan ini disekolah. Biasanya mereka melakukannya pada waktu istirahat.

Cicigandung merupakan permainan rakyat yang sangat disenangi anak-anak. Setiap anak yang menggemari permainan akan dapat menyelenggarakannya, tanpa adanya halangan suatu pihak.

Selain itu, terlaksananya permainan ini tidak terdapat suatu tata cara yang mengikat yang ada hubungannya dengan masalah kepercayaan. Permainan gampang diselenggarakan, karena pemain-pemain tidak memerlukan persiapan yang berupa alat permainan.

Justru permainan ini merupakan permainan yang terbuka untuk seluruh masyarakat, penggemar dapat segera menyebar dan dapat dimaiankan oleh siapa saja yang gemar, jelas disini bahwa cicigandung bukanlah permainan yang hanya dipunyai kelompok masyarakat tertentu saja.

Setiap warga Bangsa Suku Serawai merasa memiliki permainan ini. Mereka menganggap permainan ini adalah sebagai warisan nenek moyangnya.

Sejak dahulu kala, penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan suatu hal atau sesuatu persyaratan yang sifatnya sacral. Karenanya mereka menamakan cicigandung ini merupakan "permainan rakyat"

Kalau andai kata suatu permainan yang ada mantranya atau mengandung nilai-nilai magis, sebagian para orang tua tidak setuju apabila disebut permainan. Maka lebih cenderung untuk merahasiakannya. Karena itu semua permainan yang mengandung unsure-unsur religio magis lebih cepat hilang.

Jenis permainan ini sejak lama sudah berkembang secara merata di daerah kabupaten Bengkulu Selatan. Permainan telah dilakukan oleh rakyat sejak zaman penjajahan, tanpa ada halangan dari pihak manapun. Diseluruh pemukiman dan perkampungan adalah rata-rata mengenal dan menyenangi permainan ini.

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

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

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

Pemain

Pada umumnya permainan ini diselenggarakan oleh anak-anak berumur sekitar 6 sampai dengan 12 tahun atau kalau mereka bersekolah dibangku Sekolah Dasar.

Permainan cicingandung boleh dilakukan oleh anak-anak pria dan anak wanita. Sesekali ada juga dilaksanakan oleh pasangan pria dan wanita.

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

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

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

Jenis permainan ini berfungsi sebagai hiburan, dan mengisi waktu luang. Pada zaman dahulu, alat hiburan belum seperti sekarang. Mereka hanya dapat menghibur diri dengan kesenian-kesenian local atau jenis permainan rakyat tersebut.

Mereka akan menikmati suatu hiburan yang mengasyikkan, disamping itu dengan melalui permainan ini mereka dapat menjalin rasa persahabatan yang baik, dan lain sebagainya.

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

Peralatan

Jenis permainan ini tidak memerlukan suatu peralatan tertentu. Hanya sebelum bermain perlu mengadakan persiapan-persiapan.

Pertama kali mereka akan mengumpulkan penggemar permainan. Bilamana penggemar permainan telah dianggap cukup, selanjutnya mereka akan mengadakan seleksi untuk menentukan pemain kesatu, kedua, ketiga dan seterusnya.

Setelah itu mereka memilih lokasi bermain atau tempat dilaksanakannya permainan. Biasanya mereka akan bermain pada suatu halaman rumah yang bebas tetanaman atau rerumputan. Selain itu halamannya harus cukup luas atau lebih kurang 10X20 meter.

Cara memilih tempat bermain ini diutamakan adalah panjangnya tempat tersebut. Sedangkan lebarnya tidak begitu menentukan, asal saja lebih dari 3 meter sudah memenuhi persyaratan. Untuk ukuran panjang lapangan yang dianggap baik antara 20 meter sampai dengan 40 meter.

Pada pangkal ujung halaman tersebut dibuat garis yang berfungsi saat bermain.

Permainan akan mengalami kesulitan bilamana halaman rumah tersebut licin atau becek. karenanya mereka tidak mau bermain ditempat yang becek. Mereka selalu memilih tanah yang kering.

Selain tidak memerlukan peralatan permainan ini juga tidak memerlukan atau tidak memakai iringan, yang berupa musik, gelaman dan lain-lain. Didalam permainan, mereka yang sedang bermain hanya menyebut cicigandung.

Cara Bermain

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

- a. Arsum
- b. Cai-cai geruai.
 - a. Arsum adalah suatu cara untuk mentukan siapa yang berhak barmain pertama, kedua, ketiga dan seterusnya. Caranya adalah sebagai berikut :
 - Dimisalkan jumlah pemain sebanyak 6 orang.
 - Seluruh pemain berdiri membentuk lingkaran kecil
 - Masing-masing pemain mengulurkan tangannya kearah depan, sehingga tanga mereka berdekatan. Dengan menelentangkan tapak tangannya
 - Seluruhnya pemain menyebut "ansun" dengan serentak.
 - Pada waktu pengucapan "an", peserta sedikit menaikkan tangannya keatas dan terus pada waktu ucapan "Sum" peserta dengan serentak menurunkan tangannya. Pada waktu ini mereka bebas menelentangkan atau menelungkupkan tapa tangannya.
 - Kalau kebetulan pengucapan ansum pertama, ternyata hanya satu orang yang menelungkupkan atau menelentangkan tapak tangan, maka dialah yang dianggap maka dialah yang di anggap menang atau mendapat giliran main yang pertama. Andai kata ansum pertamaini belum ada yang memenuhi ketentuan tersebut, maka ansum kedua, ketiga dan seterusnya sehingga ada yang menemukan yang menang.

- Andaikata siantara peserta, satu orang telah menang, maka yang melakukan ansum tinggal lima orang lagi.
 - Kalau sisa yang menang dalam melakukan ansum hanya 2 orang lagi, maka kedua orang tadi akan melakukan sut. Yang kalah melakukan sut tersebut adalah pemain yang paling akhir.
- b. Cai-cai genuai adalah juga suatu cara seleksi penentuan anggota yang berhak main pertama, kedua, ketiga dan seterusnya. Kata-kata cacai genuai betul-betul dihapal oleh anak-anak.

Selain dari cacai genuai ini masih ada lagi jenisnya atau serupa tapi tak sama yaitu "Cing kenuing" Pang Ilang dan lain-lain. Untuk Cing kenuing dan Pang liang ini lihat pada permainan lain yang memerlukan cara seleksi yang serupa.

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

Kata atau kalimat cacai genuai yang lengkap adalah sebagai berikut :

Caicai genuai
Ketigo jambu rukai
Capcap serunai
Manggai
Bitan tanduk
Kudo belari
Tumbak liput

Salah seorang peserta permainan akan ditunjuk khusus menyebut kata-kata tersebut. Orang yang menyebutkan cacai genuai masih juga termasuk yang diseleksi atau dengan kata lain tidak diprioritaskan.

Yang mengucapkan cacai genuai ini betul-betul hapal kalimatnya. Pada umumnya anak-anak yang suka bermain hapal ucapan ini.

Seren tak dengan mengucapkan kata-kata tersebut, secara bergiliran. Biasanya seluruh peserta juga berdiri membentuk lingkaran dan sama-sama mengulurkan tangannya kedepan.

Seperti contoh di atas atau penjelasan "Ansum" dimisalkan saja jumlah pemainnya sebanyak 7 orang. Untuk dapat lebih jelas, berikut ini disajikan contoh :

- Dimisalkan A yang ditunjuk untuk mengucapkan kata cacai genuai.
- A segera jelas memilih, jatuh kepada siapa kata yang pertama. Boleh juga jatuh kepada dia sendiri.
- Dimisalkan saja A menunjukkan atau menjatuhkan kata yang pertama kepada dirinya sendiri. Dengan mengucapkan kata cacai genuai, A

langsung menyentuh tangan peserta yang ditunjuk, dan berpindah-pindah sesuai dengan cepatnya mengucapkan kata-kata tersebut.

- Terjadilah demikian :

Cai- A	Rukai kembali ke A
Cai - B	Cap - B
Genai - C	Cap - C
Ruai - D	Se -D
Ke- E	Ru -E
Tigo -F	Nai -F
Jambu- G	Mang - G

Gai kembali ke A	Be - kembalikan kepada A
Bi - B	la - B
Tan -c	-c
Tan -d	Tum -D
Duak -E	Bak -E
Ku -F	Luf -F
Do -G	Put -G

- Dalam penjelasan ini G yang menang dan dia yang berhak duluan bermain. Perhitungannya dilaksanakan secara melingkar atau menurut putaran jarum jam.
- Kalau G sudah menang dalam seleksi, berarti yang harus diseleksi ada 5 orang lagi. Seleksi selanjutnya dilakukan sebagaimana pelaksanaan yang pertama.
- Yang menang dalam seleksi tidak diseleksi lagi. Karena itu makin lama makin sedikit jumlah yang diseleksi.
- Sebagai suatu ketentuan : siapa yang terkena dengan kata "Put, dialah yang menang dalam seleksi.

" Put" adalah suku kata dari " Luput" luput artinya lepas atau tidak terikat dengan tali. Biasanya yang dikatakan luput ini adalah ternak. Peserta yang terkena "put" terlepas atau bebas.

Bilamana seleksi tersebut telah selesai dilaksanakan, permainan segera akan terlaksana pula. Yang memenangkan seleksi pertama adalah yang pertama pula dalam bermain

- Diantara peserta yang belum mendapat giliran bermain, sebanyak 2 orang wajib membantu pemain A
- 2 orang tersebut dimisalkan F dan G
- F memegang pergelangan tangan G dengan posisi sehadap dengan jarak lebih kurang 7 Cm. Tangan mereka paling tinggi dari tanah lebih kurang 50 Cm (sedikit diatas lutut).
- F memegang pergelangan tangan G dengan kuat, seakan-akan siap untuk dinaiki seseorang.

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

Nilai Karakter Permainan Cici Gantung

Dimasa ini sesekali masih terlihat anak-anak menyelenggarakan permainan ini. Pada masa lampaunya, permainan ini merupakan permainan yang sangat populer disenangi anak-anak.

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

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

Semua faktor-faktor di atas jelas dapat memengaruhi perkembangan permainan ini.

Perlu diketahui bahwa terjadi kemerosotan permainan ini bukan karena rakyat membencinya atau buka Karena ada anak yang melarang dilaksanakan.

Andaikata pada suatu saat jenis permainan ini dapat dijalankan dengan bermacam cara, anak-anak akan dapat menggemari kembali seperti sediakala.

Apabila ditinjau dari nilai-nilai adat kebiasaan rakyat Suku Bangsa Serawai, pelaksanaan permainan ini tidak bertentangan ataupun mengganggu.

Karenanya untuk kelangsungan permainan ini akan mendapat dukungan seadanya dari masyarakat.

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

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

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

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

Anak-anak pada umumnya lebih gemar dengan sesuatu yang baru. Misalnya permainan Volly, bola kaki, domino, dan lain-lain. Permainan ini merupakan permainan yang berkembang di daerah pedesaan.

Permainan Main Tali

Nama permainan ini diambil atau berasal dari nama alat permainan itu sendiri yaitu tali. Tali yang dimaksud yang panjangnya 4 meter. Main tali adalah sebutan masyarakat terhadap permainan ini. Pada masa permainan ini sangat populer dikalangan masyarakat, penggemar-penggemar hampir setiap hari menyelenggarakan. Biasanya terselenggarakannya permainan ini pada siang hari. Kalau penggemarnya anak-anak sekolah, sering juga mereka lakukan di halaman sekolah.

Penggemar permainan ini sangat menonjol dikalangan masyarakat. Mereka dapat melaksanakan permainan apabila ada waktu, ada tempat yang memungkinkan dan cukup pemainnya.

Dalam penyelenggaraan permainan ini tidak terdapat unsur-unsur religio magis. Selain itu permainan ini boleh diselenggarakan tanpa adanya hubungan dengan peristiwa-peristiwa tertentu.

Salah satu pendorong mereka untuk bersemangat dalam bermain, adanya penonton yang banyak dan penonton tersebut adalah juga penggemar permainan tersebut.

Terselenggaranya permainan ini selalu pada siang hari dalam suasana yang gembira. Kadang kala, oleh penggemarnya sedang bermain lalu ditimpa hujan, mereka merasa keberatan untuk menghentikan permainan. Permainan terus saja berlangsung karena penggemarnya terlalu asyik bermain.

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

Dalam daerah administratif suku Bangsa Serawai, sejak dahulu kala tidak ada perbedaan yang jelas antara kehidupan kaum bangsawan, Kaum Hartawan dan Kaum rakyat jelata. Karena itu pada daerah ini tidak terdapat suatu permainan rakyat yang khusus untuk suatu kelompok masyarakat.

Seperti "Main tali" adalah permainan yang dapat dilaksanakan setiap oleh orang yang menggemarinya. Tidak ada suatu larangan terhadap suatu kelompok masyarakat untuk melakukannya. Karenanya, permainan ini sempat menyerap keseluruhan lapisan masyarakat. Dan anggota masyarakat merasakan bahwa permainan ini adalah kepunyaan mereka.

Jenis permainan ini dapat secara mudah terlaksana, karena walaupun permainan ini merupakan suatu kegiatan social yang bersifat tradisional, namun didalamnya tidak mengandung unsur-unsur kepercayaan. Selain itu penyelenggaraannya juga tidak ada suatu persyaratan yang bersifat sacral yang harus dipenuhi, sehingga kalau tidak dipenuhi mengganggu jalannya permainan.

Hal ini merupakan penunjang permainan untuk dapat dinikmati oleh masyarakat dan dapat dikembangkan secara merata.

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

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

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

Ada kelainan orang tua sekarang ini. Pada umumnya mereka menyerahkan kegiatan anak-anak mereka untuk turut membantu di ladang, dengan tujuan supaya anak-anak mereka mengetahui seluk beluk bertani. Atau paling tidak anak-anak akan merasakan bagaimana susah payahnya para orang tua untuk menafkahi mereka.

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

Selain adanya perubahan perinsip orang tua tersebut, sebagian besar kelompok anak-anak sekarang sudah banyak dituntut oleh kesibukan lain, misalnya belajar dan lain-lain.

Khusus permainan "main tali" sekarang hampir dilupakan masyarakat. Sudah jarang sekali terlihat diselenggarakannya permainan ini. Boleh dikatakan sudah mengalami kemerosotan total.

Pemain

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

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

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

- Secara langsung anak-anak melakukan gerakan-gerakan jasmani yang akan membawa kepada kesengsaraan badan atau kesehatan.
- Mengajar anak-anak berfikir yang praktis dan menguntungkan bagi dirinya.
- Membiasakan anak-anak untuk konsentrasi dan hati-hati dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Karena konsentrasi dalam permainan ini sangat berfungsi.
- Secara langsung anak-anak akan mendapat hiburan yang betul-betul mengasyikkan.
- Membiasakan anak-anak bergerak dengan lincah dan tangkas. Bagi anak-anak yang kurang lincah dan tangkas, pasti silit untuk bermain tali.
- Dengan permainan, anak-anak akan dapat berkomunikasi antara mereka serta sebagai manfaat yang paling menonjol adalah anak akan berusaha sekuat tenaganya untuk menjadi juara. Dengan sendirinya anak-anak membiasakan diri untuk membulatkan tekad dalam mencapai sesuatu tujuan.

Peralatan

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

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

Untuk langkah pertama, penggemar permainan menyiapkan teman-temannya.

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

Cara Bermain

Terlebih dahulu seluruh peserta menyelenggarakan suatu sistem atau cara seleksi diantara seluruh peserta, yang berhak bermain pertama, kedua, ketiga dan seterusnya.

Untuk seleksi ini biasa juga dipakai sistem "Ansum" dan sistem "Cai cai genuai" seperti yang dijelaskan pada permainan cici gandung.

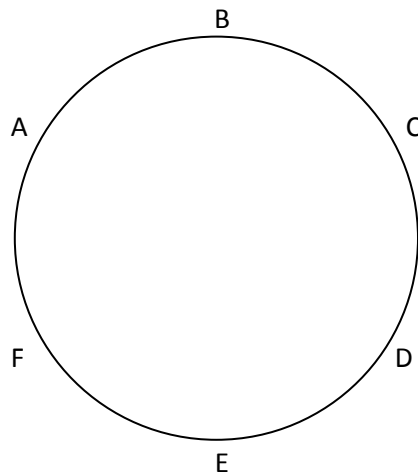
Tetapi untuk penulisan sistim seleksi dalam permainan ini diambil dari salah satu sistim lagi sering dipakai. Sistimnya dinamakan " Pang ilang". Bunyi Png-ilang keseluruhannya adalah sabagai berikut :

- Pang ilang ilang
- Kerajang nasi
- Ilang sayang
- Satu injan

Juga kalimat-kalimat tersebut tidak punya arti, hal ini disebabkan oleh cara mewariskannya yang sering mengalami perubahan, dahulunya kalimat-kalimat tersebut mungkin punya arti.

Tetapi yang pasti, anak-anak penggemar permainan rata-rata hafal dengan kalimat tersebut. Mereka sering menggunakan sistim ini dalam rangka seleksi.

Agar dapat lebih jelas, dimisalkan saja jumlah peserta permainan 6 orang. Keenam orang tersebut berdiri membentuk lingkaran kecil dan masing-masing mengulurkan tangannya ke depan.



Selanjutnya dimisalkan permainannya A,B,C,D,E dan F, dan A tintunjuk untuk menyebutkan "Pang ilang". A boleh memulai sebutannya dari dirinya sendiri atau pada orang lain. Untuk contoh ini A memulai sebutannya pada dirinya sendiri, yaitu sebagai berikut.

Pang jatuh kepada A
Ilang jatuh kepada B
Ilang jatuh kepada C
Ke jatuh kepada D
Ranjang jatuh kepada E
Na jatuh kepada F
Si kembali kepada A
Ilang kembali kepada B

Sa kembali kepada C
Yang kembali kepada D
Sa kembali kepada E
Tu kembali kepada F
In kembali kepada A
Jan kembali kepada B

Yang dinyatakan menang pertama adalah yang jatuh pada upacara “ jan “ yaitu B. “ jan” adalah suku kata terakhir dari kata “ingin”. Injan artinya tarik. Jadi dalam hal ini B menarik tanannya dan sudah berhak untuk bermain pertama.

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

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

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

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

- Misalkan E dan F yang memegang tali/ rotan.
- B adalah seorang pemain yang siap untuk bermain.
- Sesuai dengan hasil seleksi yang telah dilakukan, B adalah yang berhak bermain pertama. Pada contoh ini disajikan 2 tahap permainan yaitu sebagai berikut :
 - a. Masuk dari arah depan perputaran tali.
 - b. Masuk dari arah belakang perputaran tali.

Begitu masuk masuk langsung menghitung loncatan hingga sampai pada bilangan yang ditetapkan. Biasanya bilangan ini ditetapkan sebanyak 10 kali loncatan.

- B siap masuk dari depan perputaran tali. Sedangkan waktu itu tali telah diputari oleh E dan F ke arah kanan F. cara memutar/memainkan tali adalah sbb. :

E dan F masing-masing memegang ujung tali dengan tangan kanan, dan sedikit mengendorkan tali tersebut. Pada saat ayng sama , tali diayun dan langsung diputar. Perputaran tali arah kebawah haarus menyentuh tanah dan perputaran tali kearah atas harus lebih dari tinggi orang yang sedang bermain. E dan F memutar tali tersebutdengan cepatnya. Sehingga seringkali menyebabkan B sulit untuk masuk.

- Dengan konsentrasi yang tinggi dan keterampilannya, B dapat masuk pada sekitar titik pertengahan antara E dan F.
- Karena perputaran tali tersebut cukup cepat, B harus melompat dengan gencar dan penuh perhitungan. Hal ini dilakukan untuk menghindari terkena dengan tali.
- Manakala pada waktu masuk dan pada waktu melompat terkena tali, maka B dianggap gugur. Permainan diganti oleh yang kedua. Apabila permainan kedua melakukan hal yang sama maka pemain yang kedua pun gugur. Begitulah pelaksanaan permainan berikutnya.
- Kalau B sukses waktu masuk atau tanpa tersinggung tali dan dalam menghitung loncatan sudah mencapai 10 kali, maka B harus keluar. Waktu keluar inipun tidak boleh tersinggung tali .
- Andai kata B sudah berhasil masuk, loncatan 10 kali dan keluar dengan tidak menyinggung tali, B dinyatakan berhasil dalam melaksanakan tahap pertam. B berhak melanjutkan permainan pada tahap kedua.
- Permainan tahap kedua ini adalah masuk dari arah belakang perputaran tali. Dengan cara masuk begini, biasanya pemain lebih banyak gugur. Sabab rata-rata mereka mengalami kesulitan.
- Sementara itu E dan F terus memutar tali. B berusaha dengan secara penuh perhitungan untuk masuk perputaran tali dari arah belakang. Dalam hal ini kalau perhitungan dan kelincahan kurang, tentu saja akan terkena dengan tali. Kalau sudah terkena tali, bukan saja pemain tersebut gugur, tetapi pemain akan merasa sakit tercambuk oleh rotan tersebut. Justru karena ini pula, seluruh pemain berusaha semaksimal mungkin untuk tidak terkena dengan tali.
- Manakala B dapat masuk dari arah belakang, B terus ketitik pertengahan antara E dan . seperti tadinya, B harus melompat dengan gencar dan penuh perhitungan. Kalau tidak demikian B akan kena cambuk tali tersebut.
- Waktu ini juga melakukan hitungan sampai 10 kali melompat. Apabila sudah mencapai 10 kali loncatan dengan tidak terkena tali, maka B harus berusaha keluar dari perputaran tali.
- Keluar dalam perputaran tali bukanlah suatu hal yang gampang. Kalau bukan pemain tersebut betul-betul terampil tidak jarang pemain akan kena cambuk saat keluar ini.
- Sebagai kesimpulan yang merupakan peraturan permainan adalah siapa yang tersinggung atau tercambuk oleh tali, dia dianggap gugur. Pemain yang tidak pernah tercambuk tali dalam dua tahap permainan, dia dianggap menang.
- Kalau keenam anggota pemain semuanya sudah mendapat giliran bermain, permainan pertama selesai dan permainan yang kedua segera dilaksanakan.

- Pada saat berakhirnya permainan pertama, mereka akan mencatat atau sekurang-kurangnya mengingat, siapakah yang dapat selamat dan yang gugur.
- Begitu juga pada permainan kedua, ketiga dan seterusnya hingga mereka bosan bermain.
- Yang berhak bermain menjadi juara adalah anggota pemain yang paling banyak menang.
Begitulah selanjutnya, permainan berlangsung dengan suasana seru persaingan yang hebat diantara semua teman-teman bermain.

Nilai Karakter Permainan Main Tali

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

Ada beberapa jenis permainan yang pada suatu saat yang sama sekali tidak pernah dilakukan oleh masyarakat. Tetapi pada saat lain permainan tersebut kembali digemari dan sering di selenggarakan.

Hal yang serupa ini mungkin disebabkan oleh banyaknya kegiatan-kegiatan lain, yang sempat mengaburkan ingatan mereka pada suatu permainan. Contohnya saja permainan tali. Penulis yakin pada suatu saat, bermain tali akan kembali hidup dalam masyarakat.

Sebagai proses permulaan suatu permainan yang hidup kembali secara baik, adanya beberapa orang yang kembali coba-coba bermain. Dalam hal ini katakanlah bermain tali. Dari perbuatan yang iseng tersebut, masyarakat lain jadi teringat. Kepada kegemaran mereka. Sehingga akibatnya bermain tali kembali populer dan secara berangsur daerah perkembangannya yang terdahulu juga kembali menyelenggarakannya.

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

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

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

Sebenarnya bermain takli ini merupakan tangkai olah raga yang baik dan lagi pula penyelenggaraan permainan ini tidak mengganggu atau

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

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

Jelaslah bahwa hal-hal yang telah diuraikan dapat mencerminkan bagaimana tanggapan masyarakat terhadap permainan tradisional dan mencerminkan nilai budaya masyarakat pada saat sekarang ini.

Permainan Serebut Benteng

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

Penggemar permainan ini sering melakukannya pada saat suasana riang gembira atau tidak ada sesuatu peristiwa musibah yang menyedihkan. Sebenarnya permainan ini tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa-peristiwa sosial tertentu.

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

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

Melalui permainan, mereka merasakan suatu rasa persahabatan, persamaan hak dan mereka secara tidak langsung memupuk tanggung jawab, berbuat jujur dan bermasyarakat dengan baik.

Jenis permainan ini boleh dilakukan oleh siapa saja yang menyenangkannya, tanpa adanya suatu larangan bagi kelompok sosial tertentu untuk melakukannya. merupakan tradisi sejak dahulu, bahwa dalam pelaksanaan permainan ini tidak memerlukan persyaratan yang sifatnya harus dipenuhi yang ada hubungannya dengan kepercayaan.

Serebut benteng adalah jenis permainan tradisional yang khas daerah Kecamatan Talo Kabupaten Bengkulu selatan. Permainan ini sejak zaman dahulu atau berabad-abad yang lalu sudah hadir ditengah-tengah masyarakat. Hingga

saat ini permainan ini masih dikenal masyarakat, walaupun sudah jarang kelihatan diselenggarakan.

Jenis permainan ini merupakan suatu permainan pada daerah pedesaan yang lokasinya dekat dengan sungai besar, karena [ermainan ini dilakukan di sungai, dan sungai itu sendiri mempunyai lubang-lubuk yang mungkin untuk bermain lebih baik.

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

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

Pemain

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

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

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

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

Cara Bermain

a. Persiapan

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

Lokasi permainan yang telah memenuhi persyaratan adalah sebagai berikut :

- Adanya sungai yang berlubuk.
- Ditengah-tengah sungai atau lubang tersebut ada batu yang besar hingga muncul diatas air. Atau kalau tidak ada, cukup dengan tepian yang ada batunya atau yang lebih baik adalah sejenis Napal. Napal yang ditepian lubang inilah yang dijadikan "Benteng"

Kalau lokasi dan syarat diatas sudah ditemukan , mereka harus mengadakan seleksi untuk membagi seluruh anggota menjadi 2 kelompok. Cara menentukan kelompok ini boleh dengan jalan melakukan sut. Siapakah yang menang dalam melakukan sut adalah kelompok A dan yang kalah adalah kelompok B.

b. Pelaksanaan

Setelah menentukan kelompok tersebut, mereka terus memakai pakaian mandi dan sekali lagi melakukan sut. Wakil dari kelompok A dan kelompok B melakukan sut, yang menang yang melakukan sut ini adalah yang pertama kali berhak untuk mengawasi Benteng.

- Dimisalkan saja jumlah pemain 12 orang. Jadi kelompok A berjumlah 6 orang dan B juga berjumlah 6 orang.
- Diumpamakan yang dalam memenangkan sut adalah kelompok A. dalam hal ini kelompok A menguasai Benteng. Sedangkan Kelompok B harus terjun ke air.
- Permainan dapat segera dimulai dan kelompok berusaha untuk mendarat ke benteng atau berusaha mendarat ke benteng.
- Usaha kelompok B untuk merebut Benteng tersebut bukanlah suatu hal yang gampang, karena kelompok A pasti bertahan dengan gigih.
- Selama usaha-usaha tersebut merebut Benteng tersebut, pemain hanya diperkenankan bergulat untuk saling menjatuhkan kedalam air. Dilarang keras meninju, mencepak/menerjang. Yang diperkenankan adalah memegang dan melemparkan lawan kedalam air.
- Andaikata serangan A dapat mematahkan pertahanan A, maka A harus mengaku kalah, dan giliran A yang harus berada di air dan B menghuni Benteng. Kedudukan sekarang sudah 1-0, kemenangan dipihak B. sedangkan kalau kelompok B dapat dipukul mundur oleh kelompok A maka B dinyatakan kalah dan B harus berada di air.
- Kelompok A yang dinyatakan kalah, apabila seluruh anggota kelompok A tersebut sudah dapat dijatuhkan semua kedalam air.

- Dalam hal ini dimisalkan saja kelompok B menang. Tentu kelompok B menghuni benteng dan kelompok A berada di air berusaha untuk menyerang B.
- Kalau kelompok A berhasil menjatuhkan seluruh anggota kelompok B, maka kelompok B dinyatakan kalah dan kelompok B yang harus menyerang benteng lagi.
- Demikianlah seterusnya permainan itu berlangsung, sampai seluruh pemain merasa dingin, capek dan merasa tidak mampu lagi untuk meneruskan permainan.
- Kelompok yang paling banyak menguasai benteng, kelompok tersebutlah yang menang dalam permainan.

Nilai Karakter Permainan Serebut Benteng

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

Sebagai faktor yang menunjang kemajuan permainan ini pada masa lampau adalah berkisar antara bela diri, yang saat itu bela diri merupakan hal yang penting di dalam kehidupan. Tetapi perahitian masyarakat terhadap permainan ini sudah banyak sekarang, hal ini disebabkan oleh banyaknya jenis permainan atau jenis hiburan yang baru, yang nampaknya lebih mereka senangi. Dengan bukan disengaja, permainan tradisional ini hampir dilupakan masyarakat.

8. Tanggapan Masyarakat.

Generasi muda menanggapi permainan ini merupakan suatu permainan yang tidak ada nilai dan manfaatnya. Mereka lebih cenderung untuk melakukan jenis permainan yang sering dipertandingkan, atau permainan-permainan yang biasa diajarkan di sekolah.

Pada umumnya orang tua-tua masih menginginkan anak-anak mereka untuk tetap mengingat dan melakukan permainan tersebut. Tetapi pendukungnya sendiri sudah tidak menyenangkannya lagi.

Sekarang ini permainan ini belum hilang sama sekali, sekali-sekali masih ada kelihatan orang-orang yang menyelenggarakannya. Tetapi penyelenggaraannya sudah terlalu jarang terjadi.

Disamping permainan ini merupakan suatu permainan yang mengasyikkan, juga ada mengandung unsure bahaya bagi para pemainnya. Kalau pemain-pemainnya ada yang berbuat curang, biasa-biasa ada yang menyebabkan mati tenggelam. Tetapi hal serupa ini bukanlah merupakan suatu penyebab kemunduran permainan.

Karena itu didikan disiplin dalam permainan ini sangat kuat dan merekalah disiplin tersebut tidak dipa'itahi tentu menimbulkan mara bahaya.

Sedangkan orang yang mengatur permainan atau berupa “wasit” tidak ada. Jadi pemain itu sendiri yang harus mengerti aturan yang semestinya berlaku.

Permainan Batu Limo

Nama permainan ini di ambil dari banyaknya batu atau buah yang di mainkan, permainan ini di lakukan oleh masyarakat suku bangsa serawai. Sedangkan di daerah suku bangsa serawai bahagian selatan, permainan ini sering juga disebut “setepak”.

Permainan ini boleh di lakukan dengan bebas, tanpa ada hubungan peristiwa social tertentu. Di dalam pelaksanaan permainan tidak ada mengandung unsur-unsur kepercayaan. Penggemar-penggemar permainan ini menyelenggarakannya pada saat mereka sedang gembira, pada waktu-waktu senggang.

Pada jam-jam istirahat di sekolahpun, permainan ini sering di lakukan. Tetapi waktu yang paling sering di pakai adalah pada saat pulang sekolah dan pada malam hari.

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

Permainan ini tidak mengandung unsure-unsur kepercayaan, di dalamnya juga tidak terdapat suatu persyaratan yang sifatnya sacral atau harus di penuhi. Jadi jelas permainan ini gampang dilaksanakan.

Sejak berabad-abad yang silam, jenis permainan ini sudah berada di kalangan masyarakat dan sangat di senangi oleh masyarakat. Hingga sekarang ini, permainan ini masih di lakukan oleh masyarakat, walaupun populernya sudah jauh berkurang.

Pada umumnya setiap tradisional sudah mengalami kemunduran bila ditinjau dari segi penggemarnya. Hal ini tidak mengherankan, karena dinamika masyarakat sekarang tidak dapat di samakan dengan masa-masa yang jauh lampau.

Pemain

Permainan ini dapat dilaksanakan oleh sedikit-dikitnya oleh dua orang. Sedangkan jumlah batasan banyaknya jumlah pemainnya tidak ketentuan, tetapi untuk jumlah yang di anggap paling baik adalah berkisar antara 2 sampai 6 orang.

Kalau jumlah pemainnya mencapai 6 orang maka mereka akan melakukan permainan secara bergiliran.

Pesertanya adalah pria dan wanita. Dalam bermain pasangan boleh pria dengan pria, wanita dengan pria atau wanita dengan wanita. Sedangkan pemain

yang menggemari permainan ini berusia 6 tahun sampai 15 tahun. Permainan ini merupakan sarana untuk membantu kecerdasan anak dan dapat mengisi kekosongan-kekosongan waktu. Anak-anak membiasakan diri bekerja dengan konsentrasi yang tinggi dan membiasakan diri untuk berdisiplin memupuk rasa tanggung jawab dan lain-lain. Selain itu mereka akan mendapat iburan yang begitu mengasikkan yang sangat bermanfaat bagi perkembangan mereka.

Peralatan

Untuk mendapatkan peralatan permainan ini tidaklah mengalami kesulitan, karena peralatannya sangatlah sederhana, yaitu 5 buah batu yang bulat lebih kurang sebesar ibu jari tangan. Selain itu mengenai tempat bermain tidak juga memberatkan, karena mereka dapat bermain di lantai rumah atau di ahalaman rumah yang tidak ada rumputnya atau ahalaman ruah yang bersih.

Cara Bermain

a. Persiapan permainan

Sebagai langkah pertama, penggemar-penggemar permainan ini bersepakat untuk melakukan permainan. Manakala mereka telah bersefakat, maka mereka langsung mengumpulkan batu bulat sebesar emp 1 sebanyak 5 buah. Setelah itu mereka menentukan tempat bermain. Kalu tempat bermain sudah di dapatkan, mereka terus duduk berhadapan langsung melakukan sut.

b. Pelaksanaan permainan.

Dalam permainan pertama yang berhak dahulu bermain adlah yang menang melkaukan sut. Untuk menjelaskan jalannya permainan ini dimsalkan pemain ini, misalkan saja jumlah pemainnya 6 orang.

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

- Tahap pertama = pungut : - Buah satu
 - o Buah dua
 - o Buah tiga
 - o Buah empat
- Tahap kedua = dabik : buah satu
 - Buah dua
 - Buah tiga
 - Buah empat
 - Buah lima

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

Ad. Tahap pungut.

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

Tahap dabik.

- Buah satu yaitu dengan cara melambungkan satu buah ke udara lebih kurang 30 cm kemudian tangan menepuk halaman tempat bermain setelah itu menangkap buah yang di lambungkan berulang-ulang sebanyak 5 kali.
- Buah dua yaitu dengan cara melambungkan dua buah ke udara dengan ketinggian \pm 30 cm kemudian tangan menepuk halaman tempat bermain setelah itu menangkap buah yang di lambungkan berulang-ulang sebanyak 5 kali, begitulah seterusnya buah tiga, buah empat dan buah lima, sehingga selesailah sudah tahap dabik.
- Di dalam melakukan pungut buah, yang di pungut tidak boleh tersenggol dengan tangan, begitu pula pungut dan dabik tidak boleh salah satu buahnya jatuh. Apabila buah tersenggol atau jatuh. Maka pemain di anggap melakukan kesalahan, di teruskan dengan pemain kedua begitulah seterusnya, sehingga kembali lagi kepada pemain pertama.
- Pemain yang di anggap mendapat nilai satu apabila telah menyelesaikan tahap pungut dan tahap dabik.
- Pemain yang di anggap pemenang adalah pemain yang terbanyak mengumpulkan nilai.

Nilai Karakter Permainan Batu Limo

Dewasa ini sekali-sekali masih terlihat anak-anak menyelenggarakan permainan ini. Pada masa lampaunya permainan ini merupakan permainan yang sangat di senangi anak-anak.

Sekarang telah Nampak kemerosotan baik dalam segi penggemarnya. Memang pada umumnya seluruh permainan tradisional telah mengalami kemerosotan. Hal ini di sebabkan oleh hal di antara lain:

- Banyaknya jenis permainan yang sifatnya nasional masuk ke daerah pedesaan. Nyatanya permainan yang lebih di gemari . sebagian rakyat

berpendapat bahwa permainan tradisional permainan yang ketinggalan zaman.

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

Semua faktor-faktor di atas jelas dapat mempengaruhi perkembangan permainan ini. Perlu diketahui terjadinya pemerosotan permainan ini buakan karena rakyat membencinnya atau karena ada pihak yang melarang di laksanakan.

Andaikata pada suatu saat permainan ini dapat di galakkan dengan bermacam cara, anak-anak dapat menggemari kembali kembali seperti sedia kala.

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

Masyarakat menganggap permainan ini adalah warisan dari nenek moyangnya, yang patut kita hargai dan di wariskan secara terus menerus. Tetapi yang menimbulkan kemerosotan adalah pihak yang menerima warisan, yaitu anak-anak sekaraang.

Selain itu segelintir kecil para orangtua berpendapat bahwa anaknya yang gemar bermain merupakan pemborosan waktu. Alangkah baiknya tenaga mereka di dimanfaatkan untuk membantu mereka.

Memang kalau di dibandingkan dengan masa jauh lampau, manusia sekarang lebih banyak di tuntutan oleh pemenuhan kebutuhan. Hal ini mulai terasa oleh rakyat sa'at-sa'at Negara mulai berkembang dan adanya jaringan komunikasi kedaerah pedesaan sedikit terbuka. Jadi jelas dinamika masyarakat tempo dulu jauh berbeda dengan sekarang.

Anak-anak sekarang pada umumnya lebih gemar dengan sesuatu yang baru. Misalnya permainan volley, bola kaki, domino dan lain-lain. Permainan ini merupakan permainan yang baru berkembang didaerah pedesaan.

Permainan *Imeo Kambing*

Imeo kambing yang artinya harimau kambing, permainan ini permainan khas suku bangsa lembak yang berdomisili di kecamatan talang empat kabupaten Bengkulu utara. Mulanya permainan ini berasal dari seekor harimau yang ingin memakan seekor kambing dalam kandangnya, tetapi justru sangat kuatnya kandang tersebut dan cepat di ketahui pemiliknya, maka kambing tersebut selamat dari mara bahaya.

Berlangsungnya peristiwa ini tidak terikat pada suatu peristiwa tertentu dan tidak ada unsure-unsur kepercayaan atau relegio megis, oleh karena itu permainan ini dapat secara gampang di laksanakan.

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

Penggemar-penggemar permainan ini dapat menyelenggarakannya pada waktu cuaca yang cerah tidak turun hujan. Sebagai waktu yang sangat mereka senangi adalah pada waktu pagi hari yaitu jam 09.00 dan 10.00 waktu setempat atau sore hari. Disaat terik matahari tidak mengganggu lagi. Permainan ini juga dapat di lakukan pada malam hari, di saat bulan memancarkan sinarnya. Kalau permainan ini di selenggarakan pada malam hari waktunya agak terbatas, kira-kira pukul 20.00 sampai dengan pukul 22.00.

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

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

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

Selain tidak ada perbedaan kasta-kasta tersebut, penyelenggaraan permainan ini tidak memerlukan suatu persyaratan yang memberatkan pemainnya. Hal ini merupakan suatu factor penunjang digemarinya permainan ini. Penggemar-penggemarnya tidak memerlukan pembiayaan dan dan disamping itu tidak adanya suatu persyaratanyang harus di penuhi yang ada hubungannya dengan kepercayaan. Jadi di dalam penyelenggaraan permainan ini tidak ad terdapat unsur-unsur kepercayaan itu sendiri.

Semenjak daerah Bengkulu di tingkatkan statusnya menjadi daerah propinsi, menjadi kesempatan bagi warga daerah ini untuk membangun daerahnya sendiri. Setelah peningkatan status ini, daerah Bengkulu telah banyak mengalami kemajuan baik de sector pertanian dan pendidikan atau di sector-sektor lainnya. Akibat dari pada kemajuan ini tidak mustahil kalau ada salah

satu perubahan kearah kemunduran di segi lain. Dalam hal ini termasuk permainan rakyat tradisional, merupakan aspek yang mengalami kemunduran bila di pandang dari segi penggemar-penggemarnya.

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

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

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

Sebagian anggota masyarakat lebih menyenangi jenis-jenis permainan yang baru datang yang sifatnya bukan tradisional. Sebagai suatu permainan yang sangat besar pengaruhnya terhadap permainan tradisional ini adalah seluruh permainan yang biasa di pertandingan misalnya: catur, bola kaki, voly, bulu tangkis lain-lain.

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

Pemain

Penggemar permainan ini biasanya anak laki-laki dan perempuan yang berusia antara 8 sampai 14 tahun. Sungguhpun begitu berarrti bagi anak-anak 15 sampai 20 tahun dilarang bermain, tetapi rupanya anak-anak 15 tahun ke atas kurang menyenangnya.

Permainan ini dapat di selenggarakan paling sedikit 12 sampai 20 orang. Bahkan kalau pemainnya banyak bertambah lebih meriah permainan, tetapi menurut ukuran pedesaan, mengumpulkan jumlah pemain mencapai 20 orang tersebut sering mengalami kesulitan. Karena di pedesaan tidak begitu padat penduduknya. Jadi jarang sekali kelebihan pemain.

Peralatan

Jenis permainan ini boleh di katakan tidak memakai peralatan. Mereka hanya memakai garis lingkaran sebagai tempat berdiri kandang kambing. Sebab bagi seluruh pemain berdiri di atas garis lingkaran sambil berpegang-pegangan sehingga berbentuk lingkaran atau bundaran. Lingkaran atau bundaran inilah yang di anggap sebagai kandang/pagar kambing tersebut.

Cara Bermain

a. Persiapan permainan.

Sebagai langkah pertama untuk menyelenggarakan permainan, seluruh penggemar-penggemar permainan tersebut berkumpul pada tempat tertentu. Mereka bersepakat untuk menyelenggarakan permainan tersebut. Kalau anggotanya sudah di anggap mencukupi, mereka akan menuju tempat bermain, yaitu halaman rumah atau halaman sekolah yang bersih dari rerumputan dan tidak becek.

Untuk menentukan siapa yang akan menjadi kambing dan siapa yang menjadi harimau, mereka cukup menunjuk dua orang saja. Apabila kedua orang tersebut terpilih maka mereka melakukan sut lebih dahulu. Siapa yang menang dia di hak untuk menjadi kambing dan yang kalah menjadi harimau.

Setelah selesai pemilihan seekor kambing dan seekor harimau, penggemar-penggemar lain berpegang-pegangan tangan membentuk buah lingkaran yang di anggap sebagai kandang kambing.

b. Pelaksanaan permainan.

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

- Seekor kambing = A
- Seekor harimau = B
- Kandang/pagar = C
- Misalkan dalam melakukan sut tadi yang menang adalah A dan yang kalah adalah B
- Pemain-pemain C otomatis membentuk sebuah kandang tempat kambing tidur.
- Pertama seekor kambing sedang tidur di dalam kandang, kemudian terkejutlah kambing tersebut karena tiba-tiba datang seekor harimau yang mengintai dan ingin memakannya.
- Harimau tersebut berusaha mau masuk kedalam kandang dan kambing tersebut sangking ketakutan mengembek sekencang-kecangnya dalam kandang dalam keadaan demikian datanglah pemilik sambil mengambil beberapa orang tetangga meminta bantuan serta memberikan pertolongan, maka selamatlah kambing tersebut.

- Walaupun demikian harimau berusaha terus ingin masuk kedalam kandang dengan segala usaha dan kekuatan, maka masuklah harimau kedalam kandang. Dalam keadaan demikian kambing sempat keluar dan berlari sekencang-kencangnya. Sedangkan harimau terkurung didalam kandang tersebut sebab kandangnya cepat di tutup oleh pemiliknya.
- Harimau berusaha untuk keluar sekuat tenaga, apabila harimau tidak bisa keluar dari kandang maka harimau telah menyerah kalah.
- Tertangkaplah kambing yang di kejar oleh harimau apabila harimau lolos keluar langsung mengejar kambing dengan sekuat tenaga dan cekatan.
- Apabila kambing dapat di tangkap oleh harimau berarti kambing telah menyerah kalah, sebaliknya kambing menjadi seekor harimau, harimau menjadi kambing seterusnya terjadi kejar mengejar selama permainan di selenggarakan.
- Permainan di anggap kalah apabila harimau tidak dapat menangkap kambing atau harimau tidak dapat keluar dari kandang kambing, kalau kambing keluar lebih dahulu sebelum harimau dapat menangkapnya.
- Batas waktu permainan di laksanakan tidak ada, hanya tergantung dengan kemampuan mereka.

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

- Anggota pemain secara otomatis berlatih lari cepat.
- Penggemar pemain yang bertugas menjadi pagar kandang di latih berbuat jujur, disiplin, patuh dan taat kepada peraturan.
- Penggemar permainan ini secara langsung membiasakan diri menyelesaikan suatu pekerjaan dengan kerja sama yang baik.
- Mendidik mental seluruh penggemarnya untuk mengendalikan emosi pada saat sial atau kalah dan mendidik anak-anak menjadi seorang yang bertanggung jawab atas hasil pekerjaan mereka.
- Dengan keasikan bermain, anak-anak akan langsung mendapat hiburan serta dapat mengisi waktu luang.

Nilai Karakter Permainan Imeo Kambing

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

- Dengan terbukanya jaringan komunikasi ke daerah pedesaan, bentuk permainan yang baru menurut mereka telah dapat masuk dan mempengaruhi perhatian mereka terhadap permainan tradisional.

- Dengan pengaruh permainan jaman sekarang, masyarakat banyak mengalihkan menitik beratkan perhatian mereka kepada masalah perekonomian. Kesibukan untuk mendapat nafkah, akan dapat mempengaruhi perhatian anak-anak mereka kepada kegiatan yang lebih bermanfaat menurut mereka.

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

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

Sebahagian kecil para orangtua mengerti bahwa permainan itu, ada gunanya bagi anak-anak mereka. Paling tidak kegunaannya adalah mengalihkan kegiatan anak-anak kepada kegiatan yang bersifat negatif.

Permainan Gasing

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

Penyelenggaraan permainan ini tidak terikat kepada kelangsungan peristiwa tertentu, yang ada hubungannya dengan terlaksananya permainan itu sendiri. Suasana yang baik adalah suasana yang gembira. Penggemar-penggemarnya tidak akan melakukan permainan, apabila di desa tersebut ditempa musibah.

Sebagai waktu yang paling baik atau waktu yang paling tepat untuk menyelenggarakan permainan ini yakni pada sore hari antara jam 16.00 sampai 17.30 atau pada tengah hari antara 09.00 sampai 11.00. waktu-waktu tersebut adalah waktu kebiasaan mereka sibuk mengadakan permainan.

Jenis permainan ini merupakan permainan yang bebas di lakukan, baik waktu pelaksanaan maupun di pandang dari segi penggemarnya. Penggemar permainan tidak terbatas pada suatu kelompok social tertentu saja. Semua kelompok masyarakat boleh menyelenggarakan, tanpa adanya suatu kebiasaan yang mengikat.

Selain itu untuk menyelenggarakan permainan ini tidak di bebani oleh suatu persyaratan yang bersipat sacral. Pengggear-penggemar lainnya terlepas dari segala masalah yang ada sangkut pautnya dengan masalah kepercayaan.

Berdasarkan informasi yang terkumpul dari beberapa informan, bahwa permainan ini sejak berabad-abad yang lalu sudah di gemari masyarakat. Pada zaman dahulu kala, manusia membuat suatu kegemaran yang memungkinkan akan bermanfaat bagi penggemar-penggemarnya. Pada masa lampau tersebut kegiatan-kegiatan [enduduk belum terlalu sibauk seperti sekarang ini. Karena pada masa lampau tersebut, permainan ini merupakan suatu kegemaran masyarakat yang menonjol.

Pemain

Biasanya penggemar-penggemar permainan ini adalah anak laki-laki, tapi bukan berarti anak perempuan tidak boleh. Penggemar permainan ini anak-anak berumur 8 sampai 16 tahun, permainan ini boleh di lakukan dengan sebanyak mungkitetapi paling sedikit di lakukan 2 orang dan kalau lebih banyak terlalu lama menunggu giliran, justru itu kadang-kadang di batasi paling banyak 6 orang satu grup. Kalau banyak pengemar-penggemar lain ingin melaksanakan permainan, mereka membuat kelompok-kelompok untuk melakukan permainan tersebut.

Permainan ini di laksanakan dengan mengadu gasing yang satu di pasang di dalam garis lingkaran, sedangkan yang mendapat penghargaan terlebih dahulu bermain melempar gasing tersebut dengan gasing siap di tangan.

Peralatan

Setiap anak-anak harus menyiapkan gasing, masing-masing minimal mempunyai satu buah gasing. Kadang-kadang mereka mempunyai empat, lima gasing per anak. Penggemar atau pemain menyiapkan sebuah lingkaran yang di buat di atas tanah dengan ukuran jari-jari lebih kurang panjang 50 cm.

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

Cara Bermain

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

Kalau pemainnya hanya dua orang, mereka mula melakukan sut siapa yang menang mendapat penghargaan lebih dahulu main. Sedangkan yang kalah sut memasang gasingnya di tengah-tengah garis lingkaran, begitulah seterusnya untuk menentukan habis atau mati adalah sebagai berikut:

- Misalkan saja yang kalah sut A dan menang sut, B

- A memasang gasing di titik pusat lingkaran atau di tengah lingkaran.
 - B mendapat giliran dahulu melakukan pembedikan atau pelemparan gasing siap di tangan sudah di ikat dengan tali bagian kepalanya.
 - Setelah di laksanakan pembedikan/pelemparan, maka gasing pembedik pertama tidak berputar atau gasing pelempar tidak berputar maka gasing pembedik di nyatakan mati (gasing B)
 - Kalau gasing yang dipasang di dalam lingkaran atau gasing A sewaktu di lempar tidak keluar lingkaran juga dinyatakan mati bagi pelempar B.
 - Seandainya gasing pembedik atau gasing B sewaktu di bidikkan mengalami patah/pecah juga di nyatakan mati.
 - Sewaktu B melakukan pelemparan melakukan mengeluarkan gasing A tetapi gasing B juga tidak berputar maka gasing B juga di nyatakan mati.
 - Sebaliknya apabila gasing B melakukan pelemparan mengeluarkan gasing A , sedangkan gasing pelempar B berputar maka A di nyatakan mati.
 - Begitu juga apabila di pasang atau gasing A pecah sewaktu kena gasing B sedang gasing terus berputar maka gasing A dinyatakan mati.
 - Jenis permainan ini dilakukan perorangan tidak beregu dan siapa yang mati maka itulah yang memasang gasing di tengah lingkaran.
 - Permainan ini di nyatakan kalah apabila gasingnya mati atau pecah.
 - Permainan ini bisa berhenti apabila kehabisan gasing atau waktu tidak menizinkan lagi.
- Dengan terselenggaranya permainan dapat sedikit mendidik anak-anak:
- Anak-anak dapat berlatih memana sehingga menjadi cekatan dalam melempar.
 - Penggemar permainan ini secara langsung membiasakan diri bekerja dengan tekun dan jujur, disiplin, patuh dan taat kepada peraturan.
 - Mendidik mental seluruh penggemarnya untuk dapat mengendalikan emosi pada saat sial atau kalah, dan mendidik anak-anak bertanggung jawab atas pekerjaan mereka.
 - Dengan keasikan bermain, anak-anak akan langsung mendapat hiburan serta dapat mengisi waktu kosong.

Nilai Karakter Permainan Gasing

Permainan ini masih banyak terdapat penggemarnya, tetapi jika di bandingkan dengan masa lalu sudah memiliki sedikit kemerosotan. Kemerosotan ini di sebabkan oleh beberapa hal antara lain:

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

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

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

Sebahagian kecil para orangtua mengerti bahwa permainan itu, ada gunanya bagi anak-anak mereka. Paling tidak kegunaanya adalah mengalihkan kegiatan anak-anak kepada kegiatan yang bersifat negatif.

Permainan Belacik

Belacik adalah sebutan bahasa daerah propinsi Bengkulu khususnya suku bangsa melayu yang berdiam di kota madya melayu. Kata "Belacik" yang kira-kira artinya kelereng, jadi permainan ini menyerupai permainan kelereng. Selama dalam melakukan permainan belaciklah yang menjadi buahnya.

Permainan ini di lakukan oleh anak-anak dalam keadaan suasana gembira. Mereka tidak akan melakukan permainan jika di desa mereka itu terdapat musibah yang menyedihkan. Penggemar-penggemar permainan ini biasanya melakukan pada waktu pagi hari dan sore hari atau kira-kira jam 09.00sampai 11.00 dan jam 16.00 sampai 17.30.

Penyelenggraan permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa tertentu. Baik peristiwa tersebut bersipat gembira atau peristiwa ada hubungannya dengan masalah kepercayaan. Jelas bahwa permainan ini tidak memandang unsure-unsur relegis magis.

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

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

Berdasarkan informasi yang terkumpul dari beberapa orang informan, bahwa permainan ini sejak berabad-abad yang lalu sudah digemari masyarakat.

Pada zaman dahulu kala, masyarakat membuat suatu perkampungan selalu di ikuti dengan permainan-permainan untuk menarik perhatian/hiburan anggota masyarakat lainnya.

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

Pemain

Tidak ada suatu aturan yang menentukan batas jumlah peserta pemain. Hanya saja permainan ini jarang dilakukan oleh 2 orang saja. Makin banyak jumlah pemainnya, permainan akan berjalan lebih lama dan lebih bersemangat.

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

Peralatan

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

- Mereka mencari bekas kertas pembungkus segaret Kansas atau komodore setelah terkumpul, mereka lipat segi tiga sama kaki sehingga berbentuk hubungan rumah.
- Mereka mencari batu selebar 3 jari atau tidak dapat batu, mereka mencari penggantinya pecahan genteng, Batu atau genteng berpungsi sebagai gundu/pelempar buah yang dipasang.
- Selain peralatan tersebut di atas, juga diperlukan tempat bermain yang memenuhi syarat yaitu halaman rumah yang tidak ada rerumputan yang tumbuh dan terhindar dari becek. Pada halaman tersebut harus tanah yang rata.

- Pada halaman tersebut di buat garis segi tiga sama kaki, dari puncak sudut segi tiga sama kaki di tarik garis lurus ke garis dasar segi tiga sama kaki.
- Garis tersebut berpungsi sebagai tempat meletakkan buah.

Cara Bermain

a. Persiapan permainan

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

Seleksi ini dapat dilakukan dengan bermacam-macam cara antar lain: melakukan sut, ansum dan lain-lain tetapi untuk permainan ini biasanya sering di lakukan:

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

b. Pelaksanaan permainan.

- Untuk lebih jelas dimisalkan pemainnya berjumlah 6 orang yaitu terdiri dari A, B, C, D, E, dan F.
- Dalam keterangann ini dimisalkan yang berhak melempar pertama dalam set pertama adalah sebagai berikut :
- Pertama yaitu A
- Kedua yaitu B
- Ketiga yaitu C
- Keempat yaitu D
- Kelima yaitu E
- Keenam yaitu F
- Dalam pelaksanaan permainan mereka berjanji jumlah buah yang akan di pasang, misalnya pasang dua.
- Kalau pasang dua berarti jumlah buah adalah 12 buah. Buah yang di anggap pertama adalah buah yang di pasang di atas sudut puncak segi tiga sama kaki sedangkan nomor berikutnya adalah enurut urutan buah yang di pasang.
- Buah yang boleh menjadi hak milik A. apabila A melakukan pelemparan kena buah nomor satu. Maka buah nomor berikutnya menjadi milik A atau A di nyatakan menang.

- Apabila A melakukan pelemparan ternyata kena buah nomor 3, tetapi gundu/pelemparnya tidak keluar garis berarti buah A mati. Kalau buah mati maka diteruskan dengan giliran kedua atau B sehingga begitulah sampai habis set pertama.
- Kalau c melakukan lemparan terkena nomor enam berarti c hanya berhak memenangkan dari nmr enam sampai dengan nmr 12. Sedangkan sisa buah di lakukan pelemparan oleh pemain D.
- Seandainya D tidak berhasil, diteruskan dengan E, sehingga terjadilah pergantian seterusnya sampai dengan F kalau buah belum habis yang di pasang kadang-kadang kembali kepada A pokoknya sampai buah yang pasang sampai habis.
- Apabila buah yang di pasang sudah habis, maka mereka meneruskan set berikutnya. Kalau pemainnya mereka kalah kadang-kadang mereka minta naikan banyaknya pasangan buah.
- Permainan akan berakhir atau berhenti apabila buah persiapan sudah habis diakibatkan menderita kekalahan.
Dengan terselenggaranya permainan ini akan dapat sedikit ber manfaat bagi anak-anak yaitu:
 - Anak-anak berlatih bekerja dengan penuh konsentrasi dan disiplin,
 - Anak-anak berlatih menahan emosi karena menderita kekalahan.
 - Anak-anak akan terampil dalam melakukan pemanahan/pelemparan.
 - Anak-anak akan terhibur dengan melakukan permainan dan akan dapat mengisi waktu yang luang.

Nilai Karakter Permainan Belacik

Pada masyarakat pedesaan permainan ini masih sering di lakukan orang. Jenis permainan ini merupakan jenis permainan yang bertahan lama, hingga sampai saat masih menjadi kegemaran mereka.

Ada beberapa jenis permainan yang pada suatu saat sama sekali tidak pernah dilakukan lagi oleh masyarakat. Tetapi pada saat lain permainan tersebut kembali di gemari dan sering di selenggarakan. Hal yang serupa ini mungkin di sebabkan oleh banyaknya kegiatan kegiatan lain, yang sempat mengaburkan ingatan mereka dari suatu permainan. Contohnya saja bermain belacik. Penulis yakin bermain belacik masih akan bertahan lama, kalau beberapa orang saja selalu ingat dengan permainan belacik.

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

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

Kalau permainan yang merupakan permainan tradisional atau permainan yang sering di pertandingan di tingkat nasional. Mereka lebih memperhatikan. Selain anak-anak di waktu sekolah selalu mendapat bimbingan untuk bermain yang statusnya permainan nasional.

Masalah yang serupa ini akan membawahkan anak-anak untuk lebih menyenangi permainan nasional dan akibatnya akan meninggalkan permainan tradisional.

Disamping menganggap permainan tradisional sudah ketinggalan zaman, juga mereka berpendapat bahwa yang harus mereka pelajari adalah permainan yang di ajarkan di sekolah.

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

PENUTUP

Pelestarian permainan rakyat tentu saja menjadi tugas semua warga, khususnya orang tua untuk mengenalkannya kepada generasi muda, agar mencintai budaya lokalnya. Permainan rakyat selain sebagai hiburan juga dapat mengasah psikomotorik kasar sehingga permainannya pun dapat mempererat silaturahmi yang notabene sudah mulai terkikis diakibatkan munculnya permainan-permainan digital yang sangat digemari oleh anak-anak/generasi muda. Sedangkan dalam permainan tradisional, anak lebih banyak dirangsang bermain dengan cara berinteraksi dengan orang lain di dalam kelompok. Di dalam interaksi kelompok terjadi proses sosialisasi yang mengajarkan pendidikan nilai-nilai luhur nenek moyang melalui aturan main, yang merupakan jembatan untuk berinteraksi dengan dunia yang lebih luas di kemudian hari. Dengan demikian, tidak dapat ditolak lagi bahwa permainan tradisional ini perlu dikembalikan fungsinya, sebagai salah satu sumbangan bagi pembentukan karakter dan identitas manusia Indonesia yang unggul dan tangguh terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budayanya.

Salah satu bentuk metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai budaya adalah melalui permainan. Dalam konteks pengenalan budaya, maka dapat ditawarkan permainan tradisional yang di dalamnya mengandung pesan-pesan moral yang didasari kearifan lokal (*local wisdom*) yang menyiratkan *world view* dari suku bangsa masing-masing. Pesan-pesan moral ini diterjemahkan ke dalam aturan permainan untuk membedakan mana perilaku baik-buruk, serta berperan untuk melatih anak mematuhi aturan. Jika dilakukan terus-menerus diharapkan dapat membentuk kebiasaan baik untuk menghasilkan karakter yang baik, sehingga kolaborasi media ini akan mampu mewujudkan generasi muda yang mencintai budaya lokalnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allender, Dale. 2002. The Myth Ritual Theory and the Teaching of Multicultural Literature. *English Journal*, May
- Burnett, C. & Hollander, W.J. (2004). The South African Indigenous Games Research Project of 2001/2002. *Journal for research in sport, physical education and recreation*, 2004. 26(1): 9-23.
- Danandjaja, James. 1986. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafiti Pers
- Fleur, Melvin L dan Everette E. Dennis. *Understanding Mass Communication*. Fifth Edition
- Kuswarno, Engkus. 2008. *Etnografi Komunikasi. Suatu Pengantar Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Widya Padjajaran
- Ladd, G.W. (2002). Peer relationships and social competence during early and middle childhood. *Journal of annual review of psychology*. Publication year: 1999. Page number: 333. <http://www.questia.com>. Diakses 11 Maret 2012
- Lichman, S. (2005).
- Mechling, J. (2000). Children's Folklore, Children Brains. *New Directions in Folklore* 4-2 October, 2000. University of California, Davia.
- Severin Werner J. dan James W. Tankard. 2007. *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode dan Terapan di dalam Media Massa*. Edisi Kelima. Jakarta: Kencana.
- Sukidin, Basrowi. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendikia
- Hopscotch ke Siji: Generasi-generasi bermain dalam lingkungan lintas budaya. Editor: Yovita Hadiwati. *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Jakarta: PT. Grasindo.

5.2 Produksi Film Dokumenter Permainan Rakyat

Aktivitas penelitian yang lain dalam rangka membuat kolaborasi media adalah membuat film dokumenter tentang permainan rakyat. Secara umum dapat dikatakan bahwa hasil dari buku permainan rakyat kemudian peneliti rancang dalam media audiovisual. Adanya kolaborasi yang tercetak dan audiovisual ini merupakan karya yang inovatif mengingat belum pernah ada produk seperti luaran riset ini di Bengkulu. Namun yang terpenting adalah, generasi muda memiliki media untuk mempelajari atau mengenal kembali permainan rakyat yang banyak memberi manfaat positif dibandingkan dengan permainan yang bersifat digital.

Selayaknya sebuah film documenter, yang direkam harus berdasarkan fakta yang ada. Jadi film dokumenter adalah suatu film yang mengandung fakta dan subjektivitas pembuatnya. Artinya apa yang direkam memang berdasarkan fakta yang ada, namun dalam penyajiannya peneliti juga memasukkan pemikiran-pemikirannya.

Pada penelitian ini, walaupun membuat film dokumenter tentang permainan rakyat tetapi tetap mengikuti kaidah atau tahap-tahap produksi sebuah film. Langkah-langkah dan kiat bagaimana film yang kita produksi disenangi oleh penonton dan tidak memakan biaya yang besar saat memproduksinya.. Langkah yang telah dilakukan atau tempuh dalam membuat film dokumenter adalah :

1. menentukan ide.

Ide dalam membuat film dokumenter tidaklah harus pergi jauh-jauh dan memusingkan karena ide ini bisa timbul dimana saja seperti di sekeliling kita, di pinggir jalan, dan kadang ide yang kita anggap biasa ini yang menjadi sebuah ide yang menarik dan bagus diproduksi. Penentuan ide telah ditetapkan bersamaan dengan rancangan usulan penelitian. Artinya, langkah yang pertama ini merupakan suatu keniscayaan dalam rencana membuat film permainan rakyat. Ide film yang dirumuskan adalah penentuan permainannya, lokasi dan durasi yang diinginkan.

2. menulis film statement.

Film statement yaitu penulisan ide yang sudah ke kertas, sebagai panduan kita dilapangan saat pengambilan gambar. Jadi pada langkah kedua ini peneliti harus menyelesaikan skenario film dan memperbanyak referensi sehingga film yang dibuat telah dikuasai seluk-beluknya. Pada penelitian ini, film statement diperoleh dari materi buku permainan rakyat yang telah lebih dahulu dihasilkan. Skenario film disusun berdasarkan lokasi dan sudut mana saja yang potensial untuk diambil gambarnya. Penyusunan skenario film ini peneliti lakukan selama 2 minggu. Mengingat beragamnya permainan rakyat yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sehingga sudut bahasan dalam skenario perlu dipertajam, mana yang utama untuk ditonjolkan.

Dengan kata lain, *alur cerita* adalah jabaran dan penjelasan dari apa yang ingin difilmkan. Alhasil, pemilihan dan deskripsi yang sederhana, dengan pilihan kata tepat, akan sangat membantu siapapun yang membaca. Pemilihan kata yang mudah divisualkan,

sangat penting. Selektivitas untuk merangkai kata-kata yang mudah divisualkan akan memperlancar komunikasi pesan dari pembuat film. Pada sisi inilah *alur cerita* menjadi satu elemen yang sangat penting untuk dibuat. Ia menjadi bentuk operasional dari ide dan film *statement* film yang dimiliki.

3. membuat treatment atau *outline*.

Outline disebut juga script dalam bahasa teknisnya. Script adalah cerita rekaan tentang film yang dibuat. script juga suatu gambar kerja keseluruhan dalam memproduksi film, jadi kerja peneliti lebih terarah.

Ada beberapa fungsi script :

- a. *script* adalah alat struktural dan organizing yang dapat dijadikan referensi dan guide bagi semua orang yang terlibat. Jadi, dengan *script* peneliti dapat mengkomunikasikan ide film ke seluruh crew produksi dalam penelitian ini adalah peneliti bersama tim Comma. Oleh karena itu *script* harus jelas dan imajinatif.
- b. *script* penting untuk kerja kameramen karena dengan membaca *script* kameramen akan menangkap *mood* peristiwa ataupun masalah teknis yang berhubungan dengan kerjanya kameramen.
- c. *script* juga menjadi dasar kerja bagian produksi, karena dengan membaca *script* dapat diketahui kebutuhan dan yang kita butuhkan untuk memproduksi film.
- d. *script* juga menjadi petunjuk bagi editor karena dengan *script* bisa memperlihatkan struktur film yang dibuat.
- e. Kelima, dengan *script* akan tahu siapa saja yang wawancarai dan dibutuhkan sebagai narasumber. Dalam penelitian ini, narasumber pada film permainan rakyat adalah bapak S.Effendi sebagai Ketua BMA Kota Bengkulu.

4. mencatat *shooting*.

Pada tahap produksi, melanjutkan apa yang telah dilakukan pada tahap pra produksi. Pada dasarnya tahap produksi ini merupakan tahapan produksi yang paling menyenangkan dan sekaligus melelahkan yaitu proses pengambilan di lokasi shooting. Dikatakan menyenangkan karena segala hal yang berkenaan dengan seluk beluk produksi

yang telah dipersiapkan dengan baik meskipun masih terdapat kekurangan disana-sini. Dikatakan melelahkan jika produksi yang tidak efisien dan dikerjakan tidak sesuai rencana.

Dalam langkah keempat ini ada dua yang harus kita catat yaitu *shooting list* dan *shooting schedule*. *Shooting list* yaitu catatan yang berisi perkiraan apa saja gambar yang dibutuhkan untuk film yang dibuat. jadi saat merekam tidak membuang pita kaset dengan gambar yang tidak bermanfaat untuk film. Sedangkan *shooting schedule* adalah mencatat atau merencanakan terlebih dahulu jadwal *shooting* yang tim lakukan dalam pembuatan film. Pembuatan film ini dilakukan di beberapa lokasi daerah penelitian, sehingga *shooting schedule* sangat penting dan membantu bagi peneliti.



Gambar 5 Persiapan dan mengarahkan pemain sebelum dishooting



Gambar 6 Shooting pengambilan gambar permainan sesiku di lapangan

5. editing script.

Langkah kelima ini sangat penting dalam pembuatan film. Tahap ini disebut pasca produksi atau proses akhir film ini terjadinya di meja editor. Dalam melakukan pengeditan peneliti menyiapkan tiga hal adalah membuat transkrip wawancara, membuat *logging* gambar, dan membuat *editing script*. Dalam membuat transkripsi wawancara dituliskan secara mendetail dan terperinci data wawancara tim peneliti dengan subjek dengan jelas. Membuat *logging* gambar ini maksudnya, membuat daftar gambar dari kaset hasil *shooting* dengan detail, mencatat team code-nya serta di kaset berapa gambar itu ada. Terakhir ini merupakan tugas tim membutuhkan kesabaran karena membuat *editing scrip* ini harus mempreview kembali hasil rekaman tadi dilayar komputer atau telvisi supaya dapat melihat hasil gambar yang kita ambil tadi dengan jelas. Dengan begitu dibuat sebuah gabungan dari *outline* atau cerita rekaan menjadi sebuah kenyataan yang dapat menjadi petunjuk bagi editor.



Gambar 4. Proses editing script dan film

BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Penelitian ini dirancang untuk dilakukan selama 2 tahun. Pada tahun ke dua, secara umum tidak jauh berbeda dari tujuan dan metodologi, hanya saja wilayah penelitian yang berbeda. Artinya, setelah penelitian tahun kedua ini dilakukan maka terdapat format yang utuh mengenai permainan rakyat di Bengkulu yang terdiri dari 1 Kota dan 9 Kabupaten. Maka tahun kedua, peneliti akan melanjutkan eksplorasi permainan rakyat di Kabupaten Bengkulu Selatan, Rejang Lebong, Kaur, Kepahiang, Lebong (selengkapnya ada pada roadmap penelitian di bab 4).

Tabel dibawah ini adalah rencana pelaksanaan penelitian tahun 2 akan dilakukan dengan rencana jadwal secara detail adalah :

Tabel 1. Rencana penelitian berikutnya

No	Tahun Ke-	Kegiatan	2014, Bulan Ke-				
			1	2	3	4	5
1	2	Proses produksi film dokumenter	■				
2		Uji coba film		■			
3		Penyusunan draft buku permainan rakyat 2	■	■			
4		Penyempurnaan buku permainan rakyat			■		
5		Penulisan lap akhir				■	
6		Penulisan dan pengiriman artikel ilmiah					■

BAB 7. KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Pelestarian permainan rakyat tentu saja menjadi tugas semua warga, khususnya orang tua untuk mengenalkannya kepada generasi muda, agar mencintai budaya lokalnya. Permainan rakyat selain sebagai hiburan juga dapat mengasah psikomotorik kasar sehingga permainannya pun dapat mempererat silaturahmi yang notabene sudah mulai terkisiskan diakibatkan munculnya permainan-permainan digital yang sangat digemari oleh anak-anak/generasi muda. Sedangkan dalam permainan tradisional, anak lebih banyak dirangsang bermain dengan cara berinteraksi dengan orang lain di dalam kelompok. Di dalam interaksi kelompok terjadi proses sosialisasi yang mengajarkan pendidikan nilai-nilai luhur nenek moyang melalui aturan main, yang merupakan jembatan untuk berinteraksi dengan dunia yang lebih luas di kemudian hari. Dengan demikian, tidak dapat ditolak lagi bahwa permainan tradisional ini perlu dikembalikan fungsinya, sebagai salah satu sumbangan bagi pembentukan karakter dan identitas manusia Indonesia yang unggul dan tanggap terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budayanya.

Salah satu bentuk metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai budaya adalah melalui permainan. Dalam konteks pengenalan budaya, maka dapat ditawarkan permainan tradisional yang di dalamnya mengandung pesan-pesan moral yang didasari kearifan lokal (*local wisdom*) yang menyiratkan *world view* dari suku bangsa masing-masing. Pesan-pesan moral ini diterjemahkan ke dalam aturan permainan untuk membedakan mana perilaku baik-buruk, serta berperan untuk melatih anak mematuhi aturan. Jika dilakukan terus-menerus diharapkan dapat membentuk kebiasaan baik untuk menghasilkan karakter yang baik, sehingga kolaborasi media ini akan mampu mewujudkan generasi muda yang mencintai budaya lokalnya.

7.2 Saran

Rekomendasi dari penelitian tahun 1 ini adalah, hasil luaran penelitian berupa buku permainan rakyat dan filmnya, bukan hanya sebatas dokumen penelitian namun harapan lebih besar lagi luaran ini dapat diterapkan pada Taman Kanak-Kanak dan SD

kelas 1. Alasannya adalah, permainan rakyat bermuatan mengasah psikomotorik kasar anak, sehingga penerapannya di sekolah kepada anak-anak dapat menjadi variasi permainan atau kegiatan yang telah ada. Sehingga cita-cita untuk menlestarikan permainan rakyat mampu dicapai, dan anak-anak bukan hanya mengenal permainan namun mampu juga untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kewaspadaan terhadap globalisasi informasi perlahan namun pasti permainan rakyat ini tidak akan lagi eksis di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Allender, Dale. 2002. The Myth Ritual Theory and the Teaching of Multicultural Literature. English Journal, May
- Burnett, C. & Hollander, W.J. (2004). The South African Indigenous Games Research Project of 2001/2002. *Journal for research in sport, physical education and recreation*, 2004. 26(1): 9-23.
- Danandjadja, James. 1986. Folklor Indonesia. Jakarta: Pustaka Grafiti Pers
- De Fleur, Melvin L dan Everette E. Dennis. *Understanding Mass Communication*. Fifth Edition
- Kuswarno, Engkus. 2008. *Etnografi Komunikasi. Suatu Pengantar Metode Penelitian Komunikasi*. Widya Padjajaran. Bandung
- Ladd, G.W. (2002). Peer relationships and social competence during early and middle childhood. *Journal of annual review of psychology*. Publication year: 1999. Page number:333. <http://www.questia.com>. Diakses 11 Maret 2012
- Lichman, S. (2005).
- Mechling, J. (2000). Children's Folklore, Children Brains. *New Directions in Folklore* 4-2 October, 2000. University of California, Davia.
- Severin Werner J. dan James W. Tankard. 2007. *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode dan Terapan di dalam Media Massa*. Edisi Kelima. Kencana. Jakarta
- Sukidin, Basrowi. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Insan Cendikia. Surabaya
- Hopscotch ke Siji: Generasi-generasi bermain dalam lingkungan lintas budaya. Editor: Yovita Hadiwati. *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sumber online:**
- Bersay.1997. Meninjau Film Dokumenter Indonesia** http://www.komunitas-dokumenter.org/news_detail.php?news_id=97. Diakses 5 Maret 2012
- Brozowska-Krajka, Anna (dkk). 1999. Polish Folklore Studies at the End of The Twentieth Century. SEEFA Journal, Vol 4 No. 1 (online). <http://www.virginia.edu/slavic/>. Diakses 10 Maret 2012
- Deviatkina, Tatiana. 2001. Some Aspect of Morduin Mythology Folklore, Vol 17 (online). <http://www.haljas.folklore.ee/folklore>. Diakses pada 15 Maret 2012.
- Krasilnikov, V.P. (2006). *Traditional games and competitions in original physical training of Siberian indigenous population*. Russia: Faculty of Physical Training at the Russian State Vocational Pedagogical University. <http://www.efdeportes.com/efid102/siberia.htm>. diakses 15 Maret 2012

LAMPIRAN 1

Personalia Tenaga Pelaksana dan Kualifikasinya

No	Nama	NIDN	Kualifikasi Bidang Ilmu
1	Bustanuddin Lubis, M.A (Anggota)	04067902	Sastra Indonesia
2	Dr. Alex Abdu Chalik, M.Si	18046205	Antropologi
3	Dr. Gushevinalti, M.Si (Anggota)	0023128403	Sosiologi Media dan Komunikasi

Lampiran 2. Draft Artikel Jurnal

Judul artikel penelitian yang telah disubmit adalah *Nilai-Nilai Pendidikan dalam Permainan Rakyat Bengkulu*. Artikel ini telah dikirim ke jurnal terakreditasi Ilmu Pendidikan Universitas Malang pada tanggal . Berikut arikel jurnal yang telah disubmit.

NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM PERMAINAN RAKYAT BENGKULU

Bustanuddin Lubis¹, Gushevinalti², Alex Abdu Chalik³

Email : bustanuddinlubis@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah pelestarian permainan rakyat Bengkulu yang sekarang ini sudah mulai ditinggalkan anak-anak. Permainan rakyat selain sebagai hiburan juga dapat mengasah psikomotorik kasar sehingga permainannya pun dapat mempererat silaturahmi yang notabene sudah mulai terkisis diakibatkan munculnya permainan-permainan digital yang sangat digemari oleh anak-anak/generasi muda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian etnografi dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data di lakukan dengan studi pustaka dan studi lapangan yakni pengambilan data ke lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak di kabupaten-kabupaten apalagi di kota. Permainan yang berhasil dikumpulkan adalah permainan *sesiku*, *cici gantung*, *main tali*, *serebut benteng*, *batu limo*, *imeo kambing*, *gasing*, dan permainan *belacik*. Analisis permainan menunjukkan bahwa permainan rakyat sarat dengan nilai-nilai pendidikan yang dapat diajarkan kepada anak-anak. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan rakyat antara lain menjaga kesehatan jasmani anak, kejujuran, kedisiplinan, sportifitas, bekerjasama, dan tolong-menolong. Dengan demikian, selain nilai karakter tersebut permainan rakyat juga melatih kecerdasan anak secara alamiah.

¹ Dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu

² Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Fisipol Universitas Bengkulu

³ Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Fisipol Universitas Bengkulu

Kata kunci : nilai, pendidikan, permainan rakyat, Bengkulu

Permainan rakyat sebagai permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari kebudayaan Bangsa yang beraneka ragam coraknya. Setiap daerah atau setiap suku Bangsa berdiam di wilayah Indonesia mempunyai permainan rakyat tersendiri dan menunjukkan khas daerah. Begitu juga Daerah Propinsi Bengkulu banyak menyimpan jenis-jenis permainan rakyat tradisional ini. Pada umumnya permainan tradisional di daerah Bengkulu sampai sekarang masih banyak digemari masyarakat. Tetapi ditinjau dari segi penggemarnya atau dari segi penyelenggaraannya, permainan rakyat di daerah ini sudah mengalami kemunduran. Adapun faktor penyebab kemunduran ini adalah karena banyaknya permainan-permainan yang sifatnya nasional masuk ke daerah ini dan nampaknya sebagian besar masyarakat menyenangi permainan-permainan tersebut. Sehingga tidak disengaja, mereka secara beransur meninggalkan permainan khas daerah mereka.

Selanjutnya faktor lainnya adalah masalah perekonomian rakyat, yang juga dapat mempengaruhi kurangnya minat masyarakat terhadap permainan, apalagi jika permainan itu memakan waktu lama. Hal tersebut merupakan masalah yang harus ditanggulangi oleh Bangsa, demi keselamatan nilai-nilai budaya Bangsa sendiri. Terpeliharanya nilai-nilai kebudayaan Bangsa, agar dapat bermanfaat bagi generasi penerus untuk dapat menghindar dari pengaruh kebudayaan asing, yang jelas tidak sesuai dengan watak dan kepribadian Bangsa Indonesia. Tetapi, seiring dengan perkembangan zaman, permainan rakyat/tradisional secara perlahan mulai ditinggalkan dan dilupakan peminatnya. Ia mulai terlindas oleh kemajuan zaman dewasa ini yang sangat mendewakan teknologi. Permainan seperti *play station*, *games-games* internet seakan tak memberikan ruang bagi permainan yang telah dikenal masyarakat bertahun-tahun lampau ini. Permainan rakyat/tradisional menjadi asing, bahkan telah jarang ditemui ditengah-tengah masyarakat. Dengan demikian dapat dibayangkan bahwa ke depan permainan tradisional ini tidak lagi dapat diketahui bahkan dimainkan oleh generasi muda.

Kondisi ini diperparah belum adanya media yang dapat memberikan informasi mengenai permainan tradisional di Bengkulu. Sebenarnya, dengan hadirnya media baik media cetak (buku) maupun audio visual (film dokumenter) dapat memberikan gambaran yang jelas profil permainan tradisional Bengkulu yang merupakan kekayaan budaya lokal. Walaupun Bengkulu merupakan Provinsi yang baru berkembang, namun geliat globalisasi sangat jelas diadopsi oleh masyarakat dipelosok desa apalagi di kota misalnya *games-games online*. Dengan demikian perlu adanya menggali nilai-nilai pendidikan dalam permainan rakyat untuk daya tarik memainkan kembali permainan rakyat.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian etnografi dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Etnografi adalah kegiatan penelitian untuk memahami cara orang-orang berinteraksi dan bekerjasama melalui fenomena teramati kehidupan sehari-hari. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

3. Observasi

Peneliti akan berusaha untuk menemukan peran untuk dimainkan sebagai anggota masyarakat tersebut dan mencoba untuk memperoleh perasaan dekat dengan nilai-nilai kelompok dan pola-pola masyarakat. Peneliti akan berada pada setiap situasi yang ingin dipahami. Data dalam kegiatan ini, semua data akan dikumpulkan secara sistematis dalam catatan lapangan (*field notes*) dan dokumentasi gambar. Sehingga peneliti sebelum turun ke lapangan untuk melakukan observasi partisipan wajib memiliki seperangkat acuan tertentu yang membimbing dilapangan. Sehingga akan mudah untuk menentukan kapan akan terlibat dalam lingkungan si subjek penelitian. Observasi ini akan mengamati beberapa aspek yang ingin dikaji dalam identifikasi permainan rakyat.

4. Wawancara terbuka serta mendalam

Sejalan dengan observasi partisipan, peneliti akan melakukan wawancara terbuka (*open-ended*) mendalam akan berupaya mengambil peran subyek penelitian secara intim menyelam ke dalam dunia psikologis dan sosial mereka. Wawancara ini akan dirancang sesuai dengan kebutuhan di lapangan terkait dengan waktu yang khusus dan *setting* observasi partisipan, dengan level spontanitas yang tinggi. Daftar pertanyaan terstruktur akan dibuat terlebih dahulu, namun dalam pelaksanaan wawancara akan memasukkan pertanyaan-pertanyaan pada hal-hal yang natural dalam arus pembicaraan. Kegiatan ini akan menggunakan alat bantu seperti *tape recorder*, rekaman video dan juga catatan lapangan. Menurut Sukidin (2002), sebaiknya wawancara mendalam dalam etnografi dilakukan seperti percakapan persahabatan. Peneliti mungkin mewawancarai orang-orang tanpa kesadaran orang itu dan tidak lupa memasukkan pertanyaan etnografis ke dalam pertanyaan itu. Pada penelitian ini, proses observasi dan wawancara adalah untuk menggali keberadaan permainan yang bersifat kompetitif, rekreatif dan edukatif. Dapat pula permainan yang diselenggarakan pada peristiwa sosial tertentu.

Teknik analisis data berjalan bersama dengan pengumpulan data (Kuswarno, 2008). Tahap analisis data terdiri dari upaya-upaya meringkaskan data, memilih data, menerjemahkan dan mengorganisasikan data. Teknik yang dilakukan dalam menganalisis data adalah deskripsi, analisis data, dan interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis permainan rakyat di Provinsi Bengkulu sangat banyak dan tidak jarang ditemukan adanya kesamaan antara permainan rakyat satu daerah dengan daerah lainnya. Jenis-jenis permainan rakyat ini ada yang masih dapat dimainkan oleh anak-anak sekarang, namun ada juga jenis permainan rakyat yang sudah susah untuk dimainkan. Hal ini terjadi disebabkan kesulitan menemukan arena permainan, misalnya jenis permainan di arena sungai. Berikut ini ulasan permainan rakyat yang terdapat di Kabupaten Seluma, Kabupaten Bengkulu Utara, Kabupaten Bengkulu Tengah, Kabupaten Mukomuko, dan Kotamadya Bengkulu.

Permainan rakyat Bengkulu memiliki ciri ke daeraha sendiri, adapun jenis permainan rakyatnya antara lain permainan *sesiku*, *cici gantung*, *main tali*, *serebut benteng*, *batu limo*, *imeo kambing*, *gasing*, dan *belacak*. Permainan ini dimainkan oleh sekumpulan anak-anak di lokasi yang mereka tentukan sendiri. Permainan anak-anak ini rata-rata dilakukan di lapangan. Dalam pembahasan ini penulis membatasi uraian dengan memilih satu permainan dan mengulasnya sampai pada nilai pendidikan yang dapat diambil dari permainan rakyat tersebut. Permainan rakyat yang penulis uraikan adalah permainan rakyat *sesiku*.

Permainan Rakyat Bengkulu

Istilah *sesiku* adalah siku, karena dalam permainan ini siku yang dimainkan, maka masyarakat menamakan permainan ini dengan permainan *sesiku*. Permainan ini berasal dari daerah suku Serawai, Kabupaten Seluma.

Jenis permainan ini merupakan salah satu jenis permainan rakyat yang sangat disenangi pada masa lampau. Anak-anak dapat memainkannya kapan saja karena permainan ini tidak terikat pada waktu-waktu tertentu. Permainan ini dapat dilakukan pada pagi hari, siang hari, sore hari atau malam hari jika ada penerangan, tetapi jika hari hujan permainan ini tidak dapat dilakukan di luar ruangan.

Dahulu, permainan ini merupakan salah satu jenis permainan yang disenangi masyarakat. Masyarakat merasakan bahwa setiap permainan memiliki suatu kecerdasan. Apalagi jenis permainan *sesiku* ini, menghendaki tenaga dan keterampilan yang cukup. Filosofi permainan *sesiku* bagi masyarakat merupakan suatu permainan anak-anak yang dapat memberikan suatu pelajaran bagi mereka untuk melawan musuh. Permainan ini memberikan kesan bahwa ada yang harus dipertahankan, baik itu wilayah ataupun daerah tertentu. Permainan ini merupakan permainan yang sudah tua umurnya. Sejak zaman penjajahan Belanda atau lebih kurang ratusan tahun yang lampau, permainan ini sudah digemari masyarakat. Tetapi pada belasan tahun terakhir ini, jenis permainan ini makin menipis penggemarnya. Sekarang ini, sudah jarang sekali dilakukan oleh anak-anak. Jika anak-anak tidak pernah tahu atau melakukan permainan ini, dikhawatirkan akan hilang dari masyarakat.

Sepanjang penyelenggaraan permainan ini tidak adanya suatu persyaratan yang harus dipenuhi. Penyelenggaraan permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa tertentu, baik yang berupa peristiwa keagamaan maupun peristiwa-peristiwa lainnya. Hal yang menunjang gampangnya terlaksananya permainan ini adalah anak-anak, pelaku permainan, tidak ada pembatasan jumlah. Permainan ini boleh dilakukan oleh siapa saja, tanpa pandang status kehidupan.

Dalam budaya masyarakat suku Serawai tidak terdapat suatu perbedaan yang menonjol diantara masyarakat. Situasi ini dapat menunjang pergaulan yang serasi, baik melalui kegiatan-kegiatan sosial tertentu atau khususnya melalui permainan rakyat yang pernah tumbuh di daerah ini. Untuk lebih jelasnya berikut ini akan diuraikan deskripsi permainan *sesiku*.

Pemain

Jumlah pemain dalam permainan *sesiku* minimal dua orang. Jika anak-anak banyak yang hadir, maka mereka akan membentuk dua kelompok yang berbeda posisi (sisi kanan dan kiri). Kedua kelompok ini akan berlawanan dalam permainan *sesiku*. Usia anak-anak pemain permainan ini antara umur 8 tahun sampai dengan 15 tahun. Pada zamannya, permainan ini hanya dilakukan oleh anak laki-laki karena permainan ini menuntut tenaga dan fisik yang kuat. Namun tidak tertutup kemungkinan dimainkan oleh anak perempuan, tetapi kelompoknya harus semuanya anak-anak perempuan.

Jenis permainan ini mengandung suatu sistem, bagaimana caranya supaya terbentuknya tubuh anak yang sehat, kuat serta terbiasa menemui kesulitan-kesulitan. Tidak hanya itu saja, anak-anak secara langsung mendapat latihan berdisiplin dan berbuat jujur. Dalam permainan ini, disiplin sangat menentukan kelancaran jalannya permainan.

Disiplin akan membawa seluruh pemain kepada keselamatan atau bebas dari cidera. Manfaat permainan *sesiku* ini antara lain anak-anak dapat belajar kerjasama dalam mencapai tujuan tertentu. Mereka akan saling tolong-menolong, saling bantu untuk mencapai kemenangan kelompoknya.

Peralatan

Permainan *sesiku* ini tidak ada yang memerlukan peralatan. Pemain hanya menggunakan siku masing-masing. Dalam permainan ini juga anak-anak melepas alas kaki. Seperti kebiasaan di masa lampau, anak-anak jarang memakai sepatu atau alas kaki. Alasan anak-anak melepas alas kaki juga disebabkan licin atau membatasi gerak dalam permainan. Untuk pakaian tidak ada aturan dalam pakaian permainan. Anak-anak bebas memakai pakaian yang layak dan tidak membatasi gerak dalam bermain.

Cara Bermain

Cara bermain dalam permainan *sesiku* ini dapat diuraikan dengan tahap persiapan dan cara bermain.

c. Persiapan

Anak-anak memiliki kebiasaan berkumpul dengan teman-temannya. Anak-anak dapat berdialog dengan bebas, bermain sesama mereka. Pada masa lalu, anak-anak yang aktif di sekolah masih sedikit sehingga mereka mempunyai waktu luang yang banyak untuk bermain-main. Setelah berkumpul seluruh anak-anak membuat kesepakatan untuk menyelenggarakan permainan. Untuk langkah yang pertama, mereka memilih tempat bermain yang diperkirakan memenuhi syarat. Anak-anak akan memilih tempat halaman rumah yang agak luas jika jumlah pemainnya banyak. Jumlah pemain harus genap dibagi dua kelompok.

Setelah semuanya ini siap, sampailah kepada pekerjaan membagi anggota kelompok. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan *sut*. Salah satu anggota dari masing-masing kelompok akan melakukan *sut*. Pemenang *sut* dalam melakukan *sut* sebagai regu A dan yang kalah sebagai regu B. Setelah selesai dalam *sut*, para pemain mengambil posisi berhadap-hadapan yakni sisi kanan dan kiri. Dengan demikian, selesailah persiapan permainan dan permainan dapat dimulai.

d. Cara bermain

Para pemain siap untuk melaksanakan permainan. Setiap orang *selekam pinggang* (tolak pinggang) dengan tangan kanan. Kaki diangkat sebatas lutut ke arah belakang dan pergelangan kaki dipegang tangan kiri.

Pemain hanya berpijak dengan kaki sebelah. Selama dalam permainan, tidak diperkenankan melepaskan pegangan kaki tersebut. Manakala pegangan kaki tersebut terlepas atau sengaja dilepas, maka pemain tersebut dianggap gugur atau kalah. Untuk pelaksanaan selanjutnya adalah sebagai berikut :

- ❖ Pemain hanya boleh menggunakan siku kanan, untuk menjauhkan lawan. Jika ada pemain yang menggunakan anggota badan lainnya, maka pemain tersebut dinyatakan melanggar peraturan.
- ❖ Pemain bebas bergerak kemana saja dengan syarat pergelangan kaki kiri tetap dipegang.
- ❖ Pemain boleh menghantam lawan sekuat tenaga, sehingga lawannya jatuh atau terlepas pegangan kakinya.

- ❖ Pemain yang terjatuh atau terlepas pegangan kakinya dianggap kalah.
- ❖ Pemain yang kalah harus keluar dari arena menunggu teman-temannya menyelesaikan pemain.
- ❖ Kalau suatu regu sudah habis pemainnya atau sudah kalah semua, maka dinyatakan untuk permainan pertama telah selesai .
- ❖ Mereka akan meneruskan lagi permainan jika seluruh pemain masih ingin bermain kembali. Dengan kata lain tidak ada suatu ketentuan batas permainan.

Selama permainan akan kelihatan kegesitan atau keunggulan pemain dalam usaha merobohkan lawannya. Hal ini sangat membutuhkan keterampilan jasmani dalam bergerak kaki sebelah. Selain itu, akal harus berjalan dengan tangkas. Mungkin masih merupakan pekerjaan yang ringan, kalau masih satu lawan satu, tetapi di dalam permainan bisa saja terjadi satu lawan satu lawan dua, satu lawan tiga dan seterusnya. Selama berjalan permainan, tidak ada terdapat seorang juri atau yang mengawasi jalannya permainan. Hal ini menjadi gambaran kejujuran dan kedisiplinan pemain. Asal saja peraturan permainan sudah diumumkan, mereka tetap berusaha untuk tidak melanggarnya.

Nilai Pendidikan dalam Permainan Sesiku

Pada masa lalu, permainan ini bagian dari kegiatan anak-anak dalam mengisi kegiatan harian. Permainan *sesiku* merupakan salah satu permainan yang digemari dan didukung oleh para orang tua. Di masa lalu, permainan ini sangat menonjol di kalangan masyarakat suku Serawai. Khususnya pada daerah pengumpulan data permainan ini yaitu di Kabupaten Seluma.

Umumnya masyarakat masih mengenal permainan ini, walaupun sekarang sudah jarang sekali dimainkan anak-anak. Kemerostotan permainan ini disebabkan oleh banyak hal antara lain :

- Masyarakat umumnya sudah mengalihkan perhatiannya kepada perkembangan dunia sekarang. Mereka sudah dihanyutkan oleh kesibukan-kesibukan untuk memiliki sesuatu. Khusus bagi anak-anak, rata-rata atau sebagian besar sudah disibukkan dengan kegiatan-kegiatan sekolah di sekolah.
- Selain itu mereka telah mendapat jenis permainan lain yang baru datang dari luar, yang menurut mereka lebih modern. Akhirnya, lambat laun permainan tradisional mulai ditinggalkan. Jadi, permainan *sesiku* ini tidak mendapat perhatian orang lagi. Sudah mulai hilang di dalam kesibukan-kesibukan masyarakat dan kemajuan teknologi dalam permainan anak-anak.

Kejayaan permainan *sesiku* ini jika dihubungkan dengan masa lalu adalah sebuah kegiatan permainan fisik. Kebiasaan masyarakat dulu untk mempelajari ilmu bela diri. Mereka akan lebih yakin hidup, bilamana hidup mereka dibekali oleh ilmu bela diri yang kuat. Tidak diherankan pada masa itu masyarakat lebih banyak menggunakan kekuatan dari pada menggunakan akal. Karenanya mereka selalu berusaha melatih jasmani supaya kuat dan terampil dalam menghadapi tantangan hidup.

Apabila ditinjau dari gerak pemain *sesiku*, jelas merupakan latihan membela diri, latihan mental, disiplin dan lain-lain, tetapi yang paling ditonjolkan adalah segi bela dirinya. Orang tua masa lalu sangat senang bila melihat anak-anaknya giat

melakukan permainan ini, Karena boleh dikatakan sejalan dengan kebiasaan mereka sehari-hari.

Apabila anak-anak telah terampil melakukan permainan yang menghendaki tenaga dan kecekatan dalam bergerak tentu saja mereka telah punya dasar-dasar untuk belajar ilmu bela diri yang dalam arti yang sebenarnya. Secara umum masyarakat masih memuji-muji permainan tersebut. Paling tidak para orang tua sudah mengerti, bahwa untuk meningkatkan kesehatan perlu melakukan gerak badan.

Dalam permainan *sesiku* ini memiliki nilai-nilai yang dapat ditanamkan pada anak-anak. Nilai-nilai karakter tersebut antara lain:

- ❖ kesehatan jasmani, anak-anak yang dilihat dari permainan berdiri satu kaki dan beradu dengan lawannya
- ❖ kejujuran, anak-anak jujur dalam mengikuti aturan permainan mulai dari persiapan sampai akhir permainan
- ❖ kedisiplinan, anak-anak disiplin dan secara bergantian dalam bermain, jika sudah kalah permainan selesai
- ❖ sportifitas, anak-anak sportif dalam melakukan permainan dengan melatih kesabaran dan tidak terlalu menggunakan emosi
- ❖ bekerjasama, anak-anak saling bekerjasama dalam kelompok yang dibentuk dari awal permainan untuk mengalahkan kelompok yang lain
- ❖ tolong-menolong, dalam permainan ini anak yang jatuh dibantu oleh temannya yang lain dan dalam jalannya permainan anak yang satu kelompok dapat membantu kelompoknya untuk mengalahkan kelompok yang belum kalah.

Permainan rakyat yang sekarang ini sudah mulai ditinggalkan masyarakat sebenarnya memiliki nilai yang tinggi dan melatih anak-anak dalam bergaul dan melatih kecerdasannya secara alamiah.

PENUTUP

Pelestarian permainan rakyat tentu saja menjadi tugas semua warga, khususnya orang tua untuk mengenalkannya kepada generasi muda, agar mencintai budaya lokalnya. Permainan rakyat selain sebagai hiburan juga dapat mengasah psikomotorik kasar sehingga permainannya pun dapat mempererat silaturahmi yang notabene sudah mulai terkisis diakibatkan munculnya permainan-permainan digital yang sangat digemari oleh anak-anak/generasi muda. Sedangkan dalam permainan tradisional, anak lebih banyak dirangsang bermain dengan cara berinteraksi dengan orang lain di dalam kelompok. Di dalam interaksi kelompok terjadi proses sosialisasi yang mengajarkan pendidikan nilai-nilai luhur nenek moyang melalui aturan main, yang merupakan jembatan untuk berinteraksi dengan dunia yang lebih luas di kemudian hari. Dengan demikian, tidak dapat ditolak lagi bahwa permainan tradisional ini perlu dikembalikan fungsinya, sebagai salah satu sumbangan bagi pembentukan karakter dan identitas manusia Indonesia yang unggul dan tanggap terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budayanya. Salah satu bentuk metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai pendidikan melalui permainan yakni melatih fisik, kejujuran, sportifitas, kerjasama, dan tolong menolong.

DAFTAR PUSTAKA

- Allender, Dale. 2002. The Myth Ritual Theory and the Teaching of Multicultural Literature. *English Journal*, May
- Burnett, C. & Hollander, W.J. (2004). The South African Indigenous Games Research Project of 2001/2002. *Journal for research in sport, physical education and recreation*, 2004. 26(1): 9-23.
- Danandjaja, James. 1986. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafiti Pers
- De Fleur, Melvin L dan Everette E. Dennis. *Understanding Mass Communication*. Fifth Edition
- Kuswarno, Engkus. 2008. *Etnografi Komunikasi. Suatu Pengantar Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Widya Padjajaran
- Ladd, G.W. (2002). Peer relationships and social competence during early and middle childhood. *Journal of annual review of psychology*. Publication year: 1999. Page number: 333. <http://www.questia.com>. Diakses 11 Maret 2012
- Lichman, S. (2005).
- Mechling, J. (2000). Children's Folklore, Children Brains. *New Directions in Foklore* 4-2 October, 2000. University of California, Davia.
- Severin Werner J. dan James W. Tankard. 2007. *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode dan Terapan di dalam Media Massa*. Edisi Kelima. Jakarta: Kencana.
- Sukidin, Basrowi. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendikia
- Hopscotch ke Siji: Generasi-generasi bermain dalam lingkungan lintas budaya. Editor: Yovita Hadiwati. *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Jakarta: PT. Grasindo.