

**AJARAN-AJARAN HUKUM PADA PERMAINAN TRADISIONAL
(Studi Kasus di Desa Lubuk Tua Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten
Musi Rawas)**

***TEACHINGS OF LAW ON TRADITIONAL GAMES
(Case Study in Desa Lubuk Tua Kecamatan Muara Kelingi
Kabupaten Musi Rawas)***

Yulisman

BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA SUMATERA BARAT

Jl. Raya Belimbing No. 16 A Kuranji Padang

Abstrak

Lubuk Tua adalah sebuah desa yang terletak di jalur lalu lintas Lubuk Linggau-Palembang. Kehidupan masyarakatnya terdiri dari petani karet, petani sawah dan berkebun. Masyarakat pendatang di desa ini sangat sedikit sekali karena peluang kerja sangat kecil. Hal ini pula yang membuat budaya di desa ini lebih murni dari daerah lain di Kabupaten Musi Rawas. Permainan tradisional masih bisa dilihat di lapangan terbuka dan di sungai-sungai yang dimainkan oleh anak-anak pada waktu luang, terutama pulang sekolah. Tanpa disadari ternyata permainan tradisional tersebut telah mengajarkan anak untuk belajar taat hukum dari aturan-aturan yang ada pada permainan tradisional tersebut.

Abstract

Lubuk Tua is a village located in the traffic lane Lubuk Linggau-Palembang. Community life consists of rubber farmers, rice farmers and as gardening. The settlers in the village is very little because job opportunities are very small. This also makes the culture in this village is more pure than any other area in Musi Rawas. Play traditional games can still be seen in the open field and in the rivers, played by children at the time, especially after school. Without realizing it turns the traditional game games have to teach children to learn to obey the law of the rules of the existing rules on the traditional game.

PENDAHULUAN

Permainan tradisional tidak bisa lepas dari masalah budaya. Menurut Endraswara dalam Undri (2012) dalam bukunya *Metodologi Penelitian Kebudayaan*, budaya adalah sesuatu yang hidup, berkembang dan bergerak mengikuti riak kebudayaan itu sendiri dengan memperhatikan aspek-aspek lokatif (kedaerahan) yang masing-masing lokasi sering berbeda satu sama lain¹. Kemudian perihal ini dijelaskan lebih lanjut oleh Koentjaraningrat dalam Undri (2012) yang menjelaskan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar².

¹Undri dkk (2012)Aksara Ka Ga Nga di Bumi Raflesia Padang. BPNB Padang hal 10

²*Ibid* hal 10

Sehubungan dengan itu maka permainan tradisional merupakan sebuah bentuk kebudayaan berupa karya budaya manusia yang berfungsi sebagai alat membentuk karakter masyarakat itu sendiri, informasi dan juga sebagai alat untuk mengetahui kebudayaan pemilik permainan tradisional tersebut.

Permainan tradisional merupakan hal yang unik untuk diketahui karena permainan tradisional ini adalah warisan tradisi masyarakat yang turun temurun secara lisan³, tanpa mengenal nama penciptanya dan berkembang secara lisan, tetap tanpa ada perubahan yang berarti. Walaupun terdapat perubahan hanyalah pada nama dan jumlah pemain. Pemain pendukung masih seperti yang dulu, permainan anak-anak berkembang di kalangan anak-anak dengan pola permainan anak-anak. Permainan yang didukung oleh anak-anak perempuan tetap dilakoni oleh anak-anak perempuan, permainan anak laki-laki, tetap dilakoni oleh anak laki-laki, begitu juga permainan anak-anak remaja dan orang dewasa. Permainan rakyat pada tempo dulu berkembang di kampung-kampung, karena merupakan hiburan dan sebagai pengisi waktu luang bagi anak-anak, remaja dan orang dewasa. Tanpa disadari ternyata permainan tradisional ini merupakan wadah dalam membentuk karakter atau pribadi dari anak-anak, remaja atau orang dewasa tersebut. Permainan tradisional itu antara lain Buang jung, Kutau. Gamang, Setembak dan lain lain⁴

Namun persoalan yang terjadi di dalam masyarakat sekarang adalah perubahan tingkah laku akibat dari kemajuan teknologi yang membuat masyarakat mulai meninggalkan permainan tradisional dan beralih kepada permainan permainan moderen. Permainan tradisional sangat penting dilestarikan karena mengandung nilai-nilai budaya yang mulai terkikis dan kemungkinan besar pada gilirannya terjadilah erosi kebudayaan. Dalam kenyataannya masyarakat tidak siap menerima budaya baru dan canggung kembali kepada budaya lama. Perubahan seperti ini sering menimbulkan gejolak pada masyarakatnya dan membuat rapuhnya generasi. Permainan tradisional dianggap tidak sesuai lagi dengan kemajuan zaman, sedikit demi sedikit masyarakat melupakannya yang pada akhirnya nilai-nilai yang terkandung didalamnya juga ikut terkikis dan dibawa oleh erosi.

Masyarakat pada hari ini lebih cenderung kepada permainan yang merupakan produk industri yang menjamur dan tersebar sampai ke pelosok Indonesia. Walaupun permainan yang dipersembahkan oleh produk tersebut merupakan produk sekunder dalam perangkat tersebut, lebih-lebih dengan teknologi android yang telah menyita hampir dari seluruh waktu dari pemakainya. Contoh adalah *handphone*, *tablet*, yang dipadu dengan permainan-permainan yang menarik baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Bagi anak-anak ini merupakan hal yang luar biasa, bahkan mereka lupa akan belajar dan lupa akan tanggungjawab mereka sebagai anak dalam membantu orang tua mereka. Tidak ada nilai budaya yang terkandung didalam permainan pada *handphone*, atau *tablet*. Berbeda dengan permainan tradisional yang sarat akan nilai-nilai budaya yang merupakan embrio dari pembentukan karakter bangsa. Apalagi permainan permainan tradisional yang di berdasarkan pengamatan tidak terwariskan kepada mereka (anak

³Sayuti Azinar dkk 1982, Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Barat. Padang, P & K Sumbar, Hal 217

⁴Ahmad Musa 1983, Permainan daerah Sumatera Selatan. Palembang, Depdikbud Sumsel hal vi

anak) sekarang. Didalam permainan tradisional terkandung nilai nilai kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, tenggang rasa, solidaritas, kerakyatan, loyalitas, saling membantu, berbagi dan lain lain sebagainya. Boleh dikatakan tidak ada anak-anak yang melakoni permainan tradisional itu, apalagi paham akan nilai nilai yang terkandung didalamnya.

Lubuk Tua adalah salah satu desa di Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas Propinsi Sumatera Selatan, yang terletak di bagian timur Kecamatan Muara Kelingi, dengan jarak tempuh kurang lebih 1 jam dari Muara Beliti ibukota Kabupaten Musi Rawas. Provinsi Sumatera Selatan, tempat bertemunya hulu Sungai Musi dengan aliran Sungai Rawas. Desa Lubuk Tua Kecamatan Muara Kelingi memiliki permainan-permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak anak sampai sekarang. Permainan tradisional tersebut antara lain *Eing Taeng dedek, Kencis dan Bas-basan*. Permainan ini merupakan permainan rakyat atau permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak di Desa Lubuk Tua pada waktu luang, yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional mempunyai fungsi majemuk yakni sebagai sarana untuk bersenang-senang, sarana pergaulan diantara sesama kawan atau juga sebagai sarana untuk menanam, me-mahami dan mengenalkan nilai budaya yang dikandungnya.

Semua permainan tradisional ini berfungsi sebagai alat pendidikan dalam membentuk karakter dari anak-anak pemilik kebudayaan tersebut, begitu juga permainan tradisional yang ada di Desa Lubuk Tua. Nilai-nilai tersebut akan membentuk karakter anak menjadi seseorang yang berpendirian teguh dan mempunyai sikap yang baik yang bisa dibanggakan.

1. Metode

Kajian ini berdasarkan penelitian dilakukan di Desa Lubuk Tua Kecamatan Muara Kelingi, Provinsi Sumatera Selatan. Desa Lubuk Tua diambil sebagai tempat penelitian ini disebabkan oleh perihal bahwa tingkat pendatang/perantau ke Desa Lubuk Tua sangat kecil dibanding dengan daerah lain di Sumatera Selatan sehingga membuat peluang terjadinya interaksi antar kebudayaan juga kecil, dan akan memberikan kemungkinan yang sangat besar tingkat keaslian budaya Desa Lubuk Tua lebih tinggi dibanding desa lain. Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif-kualitatif di mana seluruh permainan tradisional dikumpulkan sebagai bahan tulisan, kemudian permainan tradisional dianalisa untuk menguraikan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional tersebut.

Data yang dikumpulkan adalah data primer dan data sekunder. Data primer di dapat melalui wawancara, dengan para informan yang telah dipilih melalui kriteria umur, keberadaan masa kecil dan permainan permainan masa kecil dari informan tersebut. Data sekunder diambil dari studi pustaka baik di pustaka lokal seperti pustaka BPNB Sumatera Barat, pun pustaka-pustaka besar seperti Pustaka Daerah Sumatera Selatan di Palembang, Pustaka Universitas Sriwijaya di Palembang ataupun perpustakaan pada dinas instansi di Kabupaten Musi Rawas, dengan membaca buku, dokumen-dokumen, peraturan-peraturan dan naskah-naskah lainnya yang ada serta mencatat dan mengklasifikasikan relevansinya dengan masalah yang sedang diteliti.

Wawancara dilakukan terhadap para informan, di Desa Lubuk Tua yang merupakan hal yang sangat penting, dengan teknik yang berhadapan langsung dengan informan dan memakai

equipment recorder sehingga hasil wawancara tersebut dapat di dengar berulang kali. Informan yang diwawancarai berasal dari kalangan masyarakat. *Observasi* atau pengamatan dilakukan pada lingkungan sosial budaya masyarakat setempat, dengan tujuan untuk memperoleh data data yang diperlukan dan nyata, baik yang berbentuk data primer maupun data sekunder. Juga, dilakukan observasi langsung dengan meminta anak-anak untuk melakoni permainan tradisional tersebut.

Data permainan tradisional yang telah dikumpulkan di analisa untuk mendapatkan nilai-nilai apa saja yang terkandung di dalam permainan tradisional tersebut. Permainan anak yang telah dianalisa akan diabadikan dalam bentuk audio-video yang merupakan salah satu syarat untuk mengusulkan permainan tradisional tersebut menjadi warisan budaya nasional ataupun internasional.

Pengolahan data dilakukan secara manual dengan pendekatan kualitatif dengan melakukan analisa umur dan keberadaan narasumber diwaktu kecil. Kalau narasumber itu diperkirakan berumur 50 tahun ke atas dan masa kecilnya di Desa Lubuk Tua, kemungkinan besar yang bersangkutan sering memainkan permainan tradisional diwaktu kecil. Analisis data terdiri dari tiga tahap, tahap pertama yaitu wawancara dengan narasumber, tahap kedua mengamati permainan yang dilakoni oleh anak-anak dan tahap ketiga adalah menganalisa nilai-nilai yang muncul pada permainan tradisional tersebut.

A. Hasil dan Pembahasan

1. *Eing Taeing Dedek*

a. Deskripsi Permainan

Eing Taeing Dedek adalah permainan rakyat daerah Musi Rawas yang berasal dari Desa Lubuk Tua Kecamatan Muara Kelingi. Permainan ini tidak memakai senjata dan peralatan. *Eing Taeing* tidak ada artinya, semenjak dari dulu katanya memang seperti itu.⁵ *Dedek*, artinya duduk, dalam permainan ini pemain tidak boleh disentuh ketika duduk.⁶ Di Tanah Periuk Muara Beliti permainan ini dikenal dengan nama harimau duduk⁷

Biasanya permainan *Eing Taeing Dedek* dimainkan kapan saja, pagi, siang dan sore hari atau malam hari, hanya dilakukan di kampung-kampung di saat pulang sekolah. Permainan ini juga dilakukan pada waktu sebelum masuk atau pada waktu istirahat di sekolah karena tidak ada peralatannya. Lama permainan tidak dapat diketahui atau ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu yang lazim pada waktu istirahat di rumah atau sekolah⁸. Permainan ini bermanfaat untuk melatih anak-anak dalam menjaga kedisiplinan individu, dan kebersamaan satu sama lain, karena permainan *Eing Taeing Dedek* ini secara tidak langsung mendidik anak-anak supaya dapat menjaga kewaspadaan dan kekompakan satu sama lain. Kemudian norma dan aturan-

⁵ Ali Ramdan Namawi 59 tahun. Peserta Seminar Hasil Inventarisasi Karya Budaya Permainan Tradisional di Sumatera Selatan Tanggal 26 September 2015

⁶ Ibid

⁷ Cikwan 52 tahun, Peserta seminar hasil Inventarisasi Karya Budaya Permainan Tradisional di Sumatera Selatan Tanggal 26 September 2015

⁸ A. Zuani Nanawi 62 tahun, demonstrasi permainan tradisional *Eing taing Dedek* tanggal 3 Mei 2015 di Lubuk Tua Muara Kelingi Musi Rawas

aturan yang ada dalam permainan *Eing Taeing Dedek* ini akan dibawa secara tidak langsung ke tengah kehidupan dalam komunitas kelompok masyarakatnya sendiri. Permainan ini diwarisi dari generasi sebelumnya tanpa dapat mengetahui dengan tepat bilamana permainan ini dimulai dan diciptakan. Permainan ini masih terus dimainkan sampai sekarang di daerah pedesaan di Kecamatan Muara Kelingi, walaupun peminatnya mulai berkurang dari waktu ke waktu.

Jumlah pemain biasanya minimal lima orang banyaknya tidak ditentukan atau dibatasi siapa saja boleh ikut serta. Tentu saja makin banyak peserta makin lama permainan berlangsung dan makin seru yang jelas bukan berkelompok. Permainan ini mengandalkan kecekatan dan kewaspadaan, yang kalah akan mengejar yang menang. Usia pemain tidak ada batasnya, biasanya sekitar usia 6-14 tahun, dan permainan ini paling digemari di kalangan siswa sekolah dasar yang dilaksanakan di atas lapangan yang cukup untuk berlari kesana kesini, dan tidak perlu menyembunyikan diri dari penglihatan musuh. Peralatan yang diperlukan terdiri dari lapangan terbuka dengan ukuran yang cukup, kode batas wilayah permainan, berdasarkan kemufakatan para pemain, Suara “*siap*” dari mulut yang kalah atau yang berperan sebagai pengejar dan suara jawaban “*ya*” dari yang menang atau yang dikejar, tidak ada iringan lagu atau musik ataupun syair.

Sebelumnya permainan dimulai para anak-anak berkumpul untuk memufakati jenis permainan ini yang akan dilaksanakan. Masing masing pemain atau peserta permainan melakukan *ompimpa* hitam atau putih, untuk menentukan yang kalah atau yang mengejar, dan yang menang atau yang dikejar. Anak-anak menunjuk batas-batas area permainan, biasanya dimufakati dengan batas seluas lapangan yang ada. Dalam hal ini, yang dikejar tidak bisa disentuh ketika mereka duduk, apabila yang duduk berdekatan dan sempat disentuh oleh si pengejar dalam waktu yang bersamaan, maka yang duduk tersebut kalah, dan yang kalah dalam kondisi ini biasanya melakukan *suit* untuk menentukan yang kalah atau yang menang.

Untuk memudahkan menerangkannya, perlu diperankan bahwa berdasarkan kemufakatan dari para peserta *Eing Taeing Dedek* bahwa telah dimufakati untuk memulai permainan dengan peserta terdiri dari 5 orang yang terdiri dari Ujang, Buyung, Si Dul, Putra, Diki, dan Yanto. Permainan dilakukan sebagai berikut :

Pertama sekali para seluruh pemain yaitu Dedi, Ujang, Buyung, Si Dul, Putra, Diki, dan Yanto, melakukan *ompimpa*, mereka mengumpulkan telapak tangan mereka secara berdempetan dengan langsung di angkat sekaligus mengatakan *ba....nyak*, maka warna punggung telapak tangan yang lebih banyak akan menjadi penentu dari pemenang, dan warna telapak tangan yang sedikit yang dianggap kalah. Dalam permainan ini warna punggung telapak tangan Ujang, Buyung, Si Dul, Putra, hitam yang lebih banyak dan sementara Diki, dan Yanto, warna putih atau telapak tangannya terbentang sedikit, maka Ujang, Buyung, Si Dul, Putra, menang dan menunggu yang lainnya untuk menang, sementara Diki, dan Yanto, mengulangi kembali *ompimpa* dengan mengumpulkan telapak tangan mereka secara berdempetan, sambil mengangkat tangan ke atas dan secara spontan berbicara *pu...tih*, maka yang putih atau telapak tangan yang menghadap ke atas akan menjadi pemenangnya. Pada tahap ini Diki putih dan menjadi pemenang, sementara Yanto hitam, pihak yang kalah, maka berakhir undian dan Yanto menjadi yang kalah sebagai pengejar

Setelah para pemain mendapatkan yang kalah terakhir, maka permainan bisa dimulai dengan berkumpul bersama sama kembali, dan mengucapkan “*sia..p*”, maka seluruh pemain yang menang berpencar dan berlari di lapangan. Yanto mengejar kesani kesini untuk dapat menyentuh para teman mainnya yang berdiri dan Yanto tidak boleh menyentuh teman mainnya yang sedang duduk, karena aturan melarangnya. Yanto mengejar Buyung teman mainnya, kemudian Buyung berlari sekuat mungkin untuk tidak disentuh oleh Yanto, sementara Yanto mengejar Buyung, teman main yang lain mengulur-ulur untuk dikejar. Kemudian Yanto mengejar Si Dul, dan Si Dul lari sekencang-kencangnya untuk menjauh dari Yanto. Di saat Yanto mengejar Si Dul, Diki lengah dan kesempatan ini tidak disia-siakan oleh Yanto, Yanto langsung menyentuh Diki, *cap*, Diki tersentuh, maka Diki kalah langsung menjadi pengejar menggantikan Yanto, dan Yanto giliran untuk dikejar bersama teman lainnya.

Diki mengejar Putra teman mainnya, kemudian Putra berlari sekuat mungkin untuk tidak disentuh oleh Diki, sementara Diki mengejar Putra, teman main yang lain mengulur-ulur untuk dikejar. Kemudian Diki mengejar Ujang, dan Ujang lari sekencang-kencangnya untuk menjauh dari Diki. Di saat Diki mengejar Ujang, Si Dul lengah dan kesempatan ini tidak disia-siakan oleh Diki, Diki langsung menyentuh Si Dul, *cap*, Si Dul tersentuh, maka Si Dul kalah langsung menjadi pengejar menggantikan Diki, dan Diki giliran untuk dikejar bersama teman lainnya.

Si Dul mengejar Yanto teman mainnya, kemudian Yanto berlari sekuat mungkin untuk tidak disentuh oleh Si Dul, sementara Si Dul mengejar Yanto, teman main yang lain mengulur-ulur untuk dikejar. Kemudian Si Dul mengejar Buyung, dan Buyung lari sekencang-kencangnya untuk menjauh dari Si Dul. Di saat Si Dul mengejar Buyung, Diki lengah dan kesempatan ini tidak disia-siakan oleh Si Dul, Si Dul langsung menyentuh Diki, *cap*, Diki tersentuh, maka Diki kembali kalah dan langsung menjadi pengejar menggantikan Si Dul, dan Si Dul giliran untuk dikejar bersama teman lainnya.

Diki mengejar Putra teman-mainnya, kemudian Putra cepat-cepat duduk sebelum disentuh oleh Diki, sementara Diki mengejar Putra, teman main yang lain mengulur-ulur untuk dikejar. Kemudian Diki mengejar Yanto, dan Yanto cepat-cepat duduk, tanpa disadari oleh Putra dan Yanto, ternyata duduk mereka berdekatan, maka Diki langsung menyentuh mereka berdua secara bersamaan, maka Yanto dan Putra kalah, mereka harus melakukan *om pim pa* untuk mendapatkan satu orang yang kalah. Dalam hal Putra kalah dan langsung mengejar teman mainnya untuk bisa disentuh. Begitu seterusnya sampai permainan usai.

b. Nilai Budaya yang Terkandung dalam Permainan

Permainan *Eing Taeing Dedek ini* mengandung nilai pendidikan tanpa disadari anak-anak telah memerankan diri mereka sebagai seorang yang harus mengikuti aturan-aturan yang berlaku pada permainan tersebut, yang membawa anak-untuk belajar menjadi patuh hukum. Nilai kepemimpinan, juga dapat terlihat yaitu memimpin diri sendiri untuk disiplin, jujur dan waspada. Pemain yang kurang hati-hati dan tidak memperhatikan kewaspadaan akan mudah dikalahkan oleh pihak lawan, untuk itu seorang pemain harus memimpin dirinya untuk memenangkan permainan. Disamping itu, nilai kerakyatan karena dilakukan bersama sama,

nilai solidaritas muncul ketika memberikan kesempatan kepada teman main minta istirahat atau *nas*, nilai kejujuran terlihat ketika sudi sportif mengakui kena sentuh, nilai kesabaran terlihat ketika yang kalah menunggu saatnya giliran menang, nilai kedisiplinan terlihat ketika mereka berpencar, mengikuti aba aba untuk memulai permainan, nilai kebersamaan terlihat jelas bahwanya mereka main bersama sama, dengan sukacita bersama sama, berbahagia saling berbagi bersama sama. Kalah dan menang bukanlah suatu ukuran yang mutlak harus didapatkan, tetapi yang penting bagi mereka adalah bermain bersama saling kejar kejaran, yang tak kalah penting adalah nilai loyalitas terhadap aturan permainan, serta saling menghormati satu sama lain.

c. Kondisi Permainan Saat Sekarang

Permainan *Eing Taeing Dedek* pada saat ini tidak begitu diminati oleh anak-anak lagi, karena lapangan yang tersedia sangat kecil serta adanya permainan yang baru sangat banyak beredar, menyebabkan permainan tradisional ditinggalkan oleh pewarisnya, kecuali di Desa Lubuk Tua Kecamatan Muara Kelingi, masih terlihat anak-anak yang menikmati waktunya dengan permainan *Eing Taeing dedek*

Kemajuan teknologi yang sangat cepat dan maju ikut menciptakan permainan permainan yang disebut dengan *games* dengan harga yang beraneka ragam telah menggeser permainan tradisional, baik di perkotaan yang mempunyai lahan sempit maupun di pedesaan, terbukti sekarang membuat seorang anak tidak peduli pada lingkungannya. *Games* telah menjamur dan merambah pedesaan dan dimiliki oleh hampir dari seluruh anak pada zaman sekarang.

Dalam rangka revolusi mental, permainan tradisional *Eing Taeing Dedek* ini perlu dilestarikan kembali karena permainan ini menciptakan kebersamaan di antara mereka disamping mengisi waktu luang serta bisa merubah mental para pemainnya. Langkah pelestarian yang perlu dilakukan adalah dengan menceritakan masa kanak-kanak orang tua kepada anaknya yang indah dan penuh kebersamaan

2. *Kencis*

a. Deskripsi Permainan

Permainan *kencis* ini tidak memakai senjata dan peralatan kecuali tanda-tanda yang menyimbolkan *patok* untuk disentuh. Artinya dalam permainan ini adalah pemain akan aman dan tidak diganggu, apabila telah menyentuh *patok* setelah keluar dari persembunyian.⁹ Biasanya permainan *kencis* dimainkan kapan saja, yaitu pagi, siang dan sore hari. *Kencis* juga sering dilakukan pada malam hari, dilakukan di kampung dan di kota disaat waktu luang, dengan lama permainan, tidak dapat diketahui atau ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu yang lazim pada waktu istirahat di rumah dan selama waktu istirahat itulah biasanya dimainkan. Jadi permainan ini pada dasarnya ialah untuk mengisi waktu senggang bagi anak anak

Permainan *kencis* ini bermanfaat untuk melatih anak anak dalam menjaga kedisiplinan individu, dan kebersamaan satu sama lain, karena permainan *Kencis* ini secara tidak langsung

⁹*Ibid*

mendidik anak-anak supaya dapat kewaspadaan, kemudian norma dan aturan-aturan yang ada dalam permainan *kencis* ini akan dibawa secara tidak langsung ketengah kehidupannya dalam lingkungannya

Tidak ada yang mengetahui kapan permainan ini dimulai untuk pertama sekali dan siapa yang menciptakannya¹⁰. Permainan ini masih terus dimainkan sampai sekarang di daerah pedesaan walaupun di perkotaan. Walaupun ini adalah salah satu permainan tradisional namun peminatnya tidak berkurang dari waktu ke waktu, terutama pada kalangan anak-anak. Tidak ada pula aturan yang jelas tentang jumlah pemain. Biasanya jumlah pemain *kencis* minimal lima orang dengan satu *patok* banyaknya tidak ditentukan atau dibatasi siapa saja boleh ikut serta. Makin banyak peserta makin lama permainan berlangsung dan makin seru yang jelas bukan berkelompok, dan jumlah patok hanya satu walaupun jumlah pemain banyak.

Permainan ini dilakukan di atas lapangan yang cukup untuk berlari dan bersembunyi tanpa iringan musik dan syair dengan mengandalkan kecekatan individu untuk memenangkan sebuah permainan. Pihak yang kalah akan mengintip yang menang dan berusaha berlari menyentuh *patok*,. siapa yang lebih cepat menyentuh patok itulah yang menang, yang kalah harus mengintip melihat yang menang dan kemudian kejar *patok* secepat-cepatnya untuk disentuh. Pihak yang menang juga mengintip dan mengintai yang kalah, kemudian juga mengejar *patok* secepat-cepatnya, di sanalah letaknya asiknya permainan ini. Usia pemain, sekitar usia 6-14 tahun, biasanya anak-anak laki-laki dan jarang dicampur antara anak laki-laki dan anak perempuan tapi tak dibatasi lebih, permainan ini sangat digemari di kalangan anak-anak. Namun demikian para remaja sangat jarang melakukannya sekarang bahkan tidak ada sama sekali. Peralatan yang diperlukan terdiri dari lapangan terbuka dengan ukuran yang cukup untuk berlari dan bersembunyi, kode atau penetapan *patok*, biasanya tonggak atau pohon-pohonan, yang penting bisa dipegang atau disentuh, Suara “siap” dari mulut yang kalah atau yang berperan sebagai pengejar dan suara jawaban “ya” dari yang menang atau yang dikejar.

Ompimpa dan *suit* adalah salah satu cara untuk menentukan yang kalah, yang kalah harus menutup mata dan membelakangi arah persembunyian teman-temannya yang kalah. Biasanya anak-anak menunjuk batas-batas area permainan, yang dimufakati dengan batas di sekitar lapangan yang ada. Pihak yang kalah harus mengintip dan melihat yang menang, kemudian sebutkan namanya dan sentuh *patok* secepat-cepatnya. Apabila yang dilihat lebih dulu menyentuh *patok*, maka kalah tetap menjadi yang kalah. Sebelumnya permainan dimulai para anak-anak berkumpul untuk memufakati jenis permainan ini yang akan dilaksanakan. Masing-masing pemain atau peserta permainan melakukan *ompimpa* hitam putih untuk menentukan yang kalah atau yang mengejar dan yang menang atau yang dikejar. Untuk memudahkan menerangkannya, perlu diperankan bahwa berdasarkan kemufakatan dari para peserta *kencis* bahwa telah dimufakati untuk memulai permainan dengan peserta terdiri dari 5 orang yang terdiri dari Dedi, Ihsan, Eka, Budi dan Ujang. Permainan dilakukan sebagai berikut :

Pertama sekali para seluruh pemain yaitu Dedi, Ihsan, Eka, Budi dan Ujang, melakukan *ompimpa*, mereka mengumpulkan telapak tangan mereka secara berdempetan dengan langsung

¹⁰ Ali Ramdan Namawi 59 tahun, Peserta Seminar hasil, dalam diskusi Inventarisasi Karya Budaya Permainan Tradisional di Sumatera Selatan Tanggal 26 September 2015

di angkat sekaligus mengatakan *ba...nyak*, maka warna punggung telapak tangan yang lebih banyak akan menjadi penentu dari pemenang, dan warna telapak tangan yang terbentang sedikit dianggap kalah. Dalam permainan ini warna punggung telapak tangan Dedi, Ihsan, Eka, berwarna hitam lebih banyak dan sementara Budi, dan Ujang, warna punggung telapak tangannya putih, lebih sedikit maka Budi dan Ujang kalah harus mengulang *ompimpa* kembali. Budi dan Ujang serentak mengangkat tangan mereka sekaligus menyebutkan *puti..h*, maka yang putih akan menjadi pemenang dan yang hitam akan menjadi yang kalah, dalam hal ini yang kalah adalah Budi.

Setelah mereka para pemain mendapatkan yang kalah terakhir, maka permainan bisa dimulai dengan berkumpul bersama sama kembali, yang kalah menutup matanya dan sambil mengucapkan *sia..p*, atau berhitung sampai 10, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 maka seluruh pemain yang menang berpecah dan berlari untuk menyembunyikan diri masing-masing. Budi membuka matanya berlari kesani kesini untuk dapat melihat para teman mainnya yang bersembunyi, sekali-kali lari ke *patok* dengan harapan temannya terlihat dan mudah memegang *patok*.

Budi melihat Ujang teman mainnya, kemudian Ujang berlari sekuat mungkin untuk lebih cepat menyentuh *patok*. Budi dan Ujang berlari secepat mungkin untuk lebih dulu menyentuh *patok*. Budi lebih dulu menyentuh *patok* berarti Ujang kalah, dan menunggu teman lainnya keluar dari persembunyian masing-masing, kemudian berlari secepat cepatnya untuk menyentuh *patok*. Budi mengintip- dan berusaha bisa melihat teman mainnya yang lain. Di saat Budi mengintip, dibelakang Budi tanpa disadari berlari Ihsan secepat mungkin untuk lebih dulu mengejar *patok*, Ihsan berhasil menyentuh *patok* sebelum Budi menyentuhnya, berarti Ihsan menang dan menunggu teman main lainnya. Tinggal 2 orang pemain lagi yang perlu didapatkan oleh Budi, yaitu Eka dan Dedi.

Budi melihat Eka teman mainnya, kemudian Eka berlari sekuat mungkin untuk lebih cepat menyentuh *patok*. Budi dan Eka berlari secepat mungkin untuk lebih dulu menyentuh *patok*. Budi lebih dulu menyentuh *patok* berarti Eka kalah, dan Dedi diminta keluar untuk mempercepat selesai permainan. Pihak yang kalah adalah Eka dan Ujang, mereka harus melakukan *ompimpa* kembali untuk menentukan yang kalah terakhir. Begitu seterusnya sampai permainan usai.

b. Nilai Budaya yang Terkandung dalam Permainan

Permainan *kencis* mengandung unsur pendidikan untuk membentuk karakter yang baik, terpuji dan benar, karena dalam permainan tradisional ini tanpa disadari anak-anak telah memerankan diri mereka sebagai seorang yang harus mengikuti aturan yang berlaku secara sportif dan jujur pada permainan tersebut. Memimpin diri sendiri untuk disiplin, jujur dan waspada merupakan suatu pembelajaran yang sangat berharga bagi anak-anak. Pemain yang kurang hati-hati dan tidak memperhatikan kewaspadaan akan mudah dikalahkan oleh pihak lawan, untuk itu seorang pemain harus memimpin dirinya untuk memenangkan permainan. Tenggang rasa, dan solidaritas dalam bermain terlihat pada saat mereka minta istirahat atau “nas”, maka yang kalah tidak mengejar lagi. Sabar dan saling berbagi dalam kebersamaan serta saling menghormati antara mereka merupakan nilai pembelajaran yang tidak kalah penting dalam mempersiapkan diri menjadi masa remaja dan dewasa.

c. Kondisi Permainan Saat Sekarang

Kondisi permainan ini sangat mengkhawatirkan karena pada saat ini tidak begitu dimainkan oleh anak-anak lagi, disebabkan oleh lapangan yang tersedia sangat kecil serta permainan-permainan yang baru sangat banyak beredar, menyebabkan permainan tradisional ditinggalkan oleh pewarisnya, kecuali di Desa Lubuk Tua Kecamatan Muara Kelingi masih terlihat anak-anak bermain *kencis* bersama menghabiskan waktu luangnya. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan maju ikut menciptakan permainan-permainan anak lebih sederhana dan mewah dengan harga yang beraneka ragam. Permainan anak-anak pada era sekarang telah menggeser permainan tradisional, terutama di daerah perkotaan yang mempunyai daya bayar yang lebih tinggi dengan lahan sempit, sehingga produk hasil teknologi yang menjamur seperti *ponsel* yang mengandung *game* sangat digemari oleh anak-anak. Faktor negatif yang ditimbulkannya adalah membuat seorang anak tidak peduli pada lingkungannya.

Permainan tradisional *kencis* ini perlu dilestarikan kembali karena permainan ini memberikan pengajaran kepada anak-anak untuk menjadi lebih bersikap dewasa. Nilai-nilai dalam permainan ini bekal yang sangat berharga dalam menyongsong masa depan, untuk itu pewarisan permainan ini sangat penting dilakukan dengan menceritakan kembali tentang masa-masa kanak-kanak mereka indah

3. *Bas-basan*

a. Deskripsi Permainan

Bas-basan adalah permainan rakyat daerah Musi Rawas, dan *Bas-basan* itu berarti bebas, bebas mengejar kesana dan kesini. Permainan ini dilakukan di sungai dan tidak memakai senjata dan peralatan serta tanda-tanda yang menyimbolkan *patok* atau benteng untuk disentuh. Artinya dalam permainan ini adalah pemain yang menang akan dikejar oleh pemain yang kalah sambil berenang di air. Apabila yang menang sempat disentuh oleh yang kalah, maka yang menang dianggap kalah, dan harus mengejar yang menang yang saling bergantian. Pemain yang menang tidak perlu bersembunyi, hanya berenang sekuat tenaga untuk tidak dapat disentuh oleh yang kalah¹¹.

Biasanya permainan *bas-basan* ini dimainkan pada sore hari disaat pulang sekolah dan tidak tertutup kemungkinan pada pagi atau siang, di saat libur sekolah, namun *bas-basan* tidak boleh dilakukan pada malam hari. Permainan ini dilakukan di kampong yang mempunyai sungai cukup untuk berenang, disaat waktu luang, Lama permainan, tidak dapat diketahui atau ditentukan sebelumnya, yang jelas sepanjang anak-anak punya waktu dan mau bermain secara bersama, maka sepanjang itu pulalah permainan ini berlangsung, yang lazim pada waktu istirahat di rumah. Permainan yang serupa juga dapat ditemui di Desa Taba Pingin Kecamatan Muara Beliti.¹²

¹¹ Ali Ramdan Namawi 59 tahun, Peserta Seminar hasil, dalam diskusi *Inventarisasi Karya Budaya Permainan Tradisional di Sumatera Selatan Tanggal 26 September 2015*

¹² Suwando Bambang 1983. *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Selatan*. Jakarta, Departemen P dan K Hal. 41

Permainan *bas-basan* ini bermanfaat untuk melatih anak-anak dalam menjaga kedisiplinan individu, dan kebersamaan satu sama lain, karena permainan *bas-basan* ini secara tidak langsung mendidik anak-anak supaya saling berbagi, waspada, jujur dan sportif dan taat pada aturan permainan, sebagai bekal kehidupan dalam komunitas kelompok masyarakat nantinya. *Bas-basan* ini diwarisi dari generasi sebelumnya tanpa dapat mengetahui dengan tepat bilamana permainan ini diciptakan. Permainan ini masih terus dimainkan sampai sekarang di daerah pedesaan yang mempunyai sungai yang cukup untuk berenang. Walaupun ini adalah salah satu permainan tradisional namun peminatnya tidak berkurang dari waktu ke waktu, terutama pada kalangan anak-anak di daerah yang mempunyai aliran sungai.

Jumlah pemain *bas-basan* biasanya minimal lima orang dengan tanpa *patok*, banyaknya tidak ditentukan atau dibatasi siapa saja boleh ikut serta. Makin banyak peserta juga makin lama permainan berlangsung dan makin seru, yang jelas bukan berkelompok, Permainan *bas-basan* ini mengandalkan kecekatan individu untuk memenangkan sebuah permainan didalam air. Pihak yang kalah akan mengejar yang menang dengan berenang sekuat mungkin untuk dapat menyentuh teman main yang menang, dan yang menang harus berenang sekuat mungkin untuk tidak dapat tersentuh oleh yang kalah. Siapa yang dapat tersentuh oleh yang kalah, akan menjadi kalah. Usia pemain, sekitar usia 6-14 tahun tapi tak dibatasi lebih, biasanya anak-anak laki-laki dan jarang dicampur antara anak laki-laki dan anak perempuan karena permainan ini paling digemari di kalangan anak-anak. Namun demikian para remaja sangat jarang melakukannya sekarang bahkan tidak ada sama sekali. *Bas-basan* ini dilaksanakan di atas air yang cukup untuk berenang dan lari menjauh dari penglihatan musuh serta menyelam untuk tidak terlihat oleh yang kalah.

Hal-hal yang diperlukan terdiri dari sungai/genangan air terbuka dengan ukuran yang cukup untuk berenang kesana dan kesini, kode atau penetapan batas berenang, biasanya disebutkan secara bersama-sama atas kemufakatan. Suara "*siap*" dari mulut yang kalah atau yang berperan sebagai pengejar dan suara jawaban "*ya*" dari yang menang atau yang dikejar. Permainan ini tidak memerlukan iringan lagu atau musik ataupun syair, atau dilaksanakan tanpa ada peralatan pengiring.

Ompimpa dan *suit* adalah salah satu cara untuk menentukan yang kalah, yang kalah harus mengejar yang menang. Biasanya anak-anak menunjuk batas-batas area permainan, kalau keluar batas berarti kalah. Sebelum permainan dimulai, anak-anak berkumpul untuk memufakati jenis permainan ini yang akan dilaksanakan di tepi sungai. Masing-masing pemain atau peserta permainan melakukan *ompimpa* hitam, putih untuk menentukan yang kalah atau yang mengejar dan yang menang atau yang dikejar. Biasanya anak-anak menunjuk batas-batas area permainan, biasanya dimufakati dengan batas di sekitar lapangan yang ada, yang kalah harus mengejar yang menang, untuk disentuh yang kena sentuh oleh yang kalah akan menjadi pengejar dan tidak menunggu, pemenang lain untuk tersentuh oleh kalah. Untuk memudahkan menerangkannya, perlu diperankan bahwa berdasarkan kemufakatan dari para peserta.

Bas-basan bahwa telah dimufakati untuk memulai permainan dengan peserta terdiri dari 5 orang yang terdiri dari Buyung, Si Dul, Putra, Diki, dan Yanto. Permainan dilakukan sebagai berikut ;

Pertama sekali, para seluruh pemain yaitu Buyung, Si Dul, Putra, Diki, dan Yanto, melakukan *ompimpa*, mereka mengumpulkan telapak tangan mereka secara berdempetan dengan langsung diangkat sekaligus mengatakan *hi...tam*, maka punggung telapak tangan akan menjadi penentu dari pemenang, dan telapak tangan yang terbentang yang berwarna putih dianggap kalah. Dalam permainan ini, punggung telapak tangan Buyung, Si Dul, Putra, hitam, sementara Diki, dan Yanto, putih atau telapak tangannya terbentang, Buyung, Si Dul, Putra, menang sementara. Diki dan Yanto, mengulangi kembali *ompimpa* dengan mengumpulkan telapak tangan mereka secara berdempetan, sambil mengangkat tangan keatas dan secara spontan berbicara *pu...tih*, maka yang putih atau telapak tangan yang menghadap keatas akan menjadi pemenangnya. Pada saat ini yang menjadi putih atau menjadi pemenang adalah Yanto dan Diki menjadi yang kalah.

Yanto harus menunggu, teman temain mainnya yang menang untuk terjun dan berenang dalam air, .maka permainan bisa dimulai dengan berkumpul bersama-sama kembali. Pihak yang kalah tidak perlu menutup matanya dan sambil mengucapkan *sia..p*, atau berhitung sampai 10, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 maka seluruh pemain yang menang berpencar dan berenang ketengah sungai untuk menjauh dari yang kalah. Diki terjun ke sungai untuk berenang mengejar teman teman mainnya. Pihak yang pertama dikejar oleh Diki adalah Yanto, karena Yanto berenang paling belakang. Kemudian Yanto berenang sekuat mungkin dan menyelam untuk lebih cepat menjauh dari Yanto dengan harapan tidak tersentuh sedikitpun. Yanto dan Diki saling kejar dalam air dan akhirnya Diki dapat menyentuh, Yanto berarti kalah, dan wajib mengejar teman teman lain yang menang menggantikan Diki.

Yanto berenang mengejar Putra teman mainnya, kemudian Putra berenang dan menyelam sekuat mungkin untuk tidak disentuh oleh oleh Yanto. Sementara Yanto berenang mengejar Putra, teman main yang lain mengulur-ulur untuk dikejar. Kemudian Yanto berenang mengejar Si Dul, dan Si Dul berenang sekencangnya untuk menjauh dari Yanto. Yanto melihat posisi Buyung dan menyelam serta muncul di posisi Buyung, Yanto langsung menyentuh Buyung, Buyung kalah menggantikan Yanto. Begitu seterusnya sampai permainan usai.

b. Nilai Budaya yang Terkandung dalam Permainan

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan *bas-basan* ini sangat berguna untuk membentuk anak menjadi jujur, sportif, bertanggungjawab, tenggang rasa, solidaritas, baik, terpuji dan benar, dalam kebersamaan karena dalam permainan tradisional ini tanpa di sadari anak anak telah memerankan diri mereka sebagai seorang yang harus mengikuti aturan aturan yang berlaku pada permainan tersebut Pembelajaran sabar terlihat ketika yang kalah menahan diri untuk bisa menyentuh yang menang dalam air.

c. Kondisi Permainan Saat Sekarang

Permainan *bas-basan* ini sangat bermanfaat sekali, terutama untuk pembentukan karakter anak kearah yang lebih baik, seperti yang diterangkan di atas, Permainan *bas-basan* ini banyak mengandung nilai-nilai yang harus dimiliki oleh seorang anak. Nilai-nilai tersebut adalah nilai pendidikan, kepemimpinan, kerakyatan, solidaritas, kejujuran, kesabaran, kedisiplinan,

kebersamaan, kebahagiaan, kesportifitasan, tenggang rasa, loyalitas, saling membantu, saling berbagi, dan saling menghormati. Kondisi permainan **Bas-basan** pada saat ini tidak begitu dimainkan oleh anak-anak lagi, karena sungai yang tersedia berubah menjadi kotor, serta permainan yang baru sangat banyak beredar, menyebabkan permainan tradisional ditinggalkan oleh pemawarisnya. Di Desa Lubuk Tua Kecamatan Muara Kelingi, masih terlihat anak-anak yang menikmati waktunya dengan permainan **bas-basan**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan maju ikut menciptakan permainan anak lebih sederhana dan mewah dengan harga yang beraneka ragam. Permainan anak pada era sekarang telah menggeser permainan tradisional, terutama di daerah perkotaan yang mempunyai lahan sempit dan juga terjadi di pedesaan akibat dari pengaruh kemajuan teknologi sekarang membuat seorang anak tidak peduli pada lingkungannya. *Games* telah menjamur dan merambah pedesaan dengan tersebarnya usaha baru yaitu *internet cafe*, dan juga *games* yang ada di *ponsel*, yang dimiliki oleh hampir dari seluruh anak-anak pada zaman sekarang. Permainan tradisional **bas-basan** ini perlu dilestarikan kembali karena permainan ini berfungsi untuk menciptakan seorang berperilaku baik dan terpuji serta cekatan. Langkah-langkah pelestarian yang perlu dilakukan adalah promosi lisan (dari mulut ke mulut) dari orang tua kepada anak-anaknya.

B. PENUTUP

1. Kesimpulan

Desa Lubuk Tua sebagai mempunyai permainan tradisional yang diwariskan dari generasi ke generasi dan dimainkan oleh kalangan anak-anak sampai orang dewasa, serta tidak membatasi umur maupun profesi. Walaupun pada permainan tradisional tertentu hanya dimainkan oleh anak-anak, anak-anak laki-laki saja, ataupun anak-anak perempuan saja. Menurut kebiasaan, dalam aturan yang sebenarnya tidak ada suatu pembatasan umur, profesi dan jenis kelamin.

Permainan tradisional ini sangat bermanfaat sekali, terutama bagi anak-anak dalam rangka mengisi waktu luang baik di sekolah maupun di rumah dalam lingkungan masyarakat tempat tinggalnya. Permainan tradisional ini mengandung ajaran-ajaran yang menjadikan individu taat hukum. Ajaran itu adalah aturan yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut. Anak-anak yang merupakan pemain dari permainan tersebut secara sadar atau tidak sadar tanpa merasa keberatan sedikitpun mengikuti aturan-aturan tersebut. Hanya saja, amat disayangkan permainan tradisional ini sebagian besar mulai ditinggalkan oleh anak-anak karena desakan permainan modern yang begitu berkembang dengan pesat, baik dalam lingkungan sekolah maupun di lingkungan dimana mereka bertempat tinggal. Padahal permainan modern cenderung membawa anak-anak ke hal-hal yang negatif seperti ketidakpedulian yang tinggi terhadap yang lain, tidak saling berbagi, mau menang sendiri, disamping harga yang begitu mahal.

2. Saran

Masyarakat Musi Rawas, khususnya yang tinggal di Desa Lubuk Tua Kecamatan Muara Kelingi sebagai pemilik permainan tradisional telah membentuk generasi mereka menjadi

masyarakat yang baik, dan unggul sangat perlu melestarikan kembali permainan permainan tradisional tersebut dengan membuka kembali ke permukaan agar anak-anak sebagai generasi penerus mengenal permainan permainan nenek moyang mereka. Dari pengenalan tersebut mereka akan secara tidak langsung akan mencoba menggali sejarah dan manfaat dari permainan tradisional itu. Masyarakat Lubuk Tua perlu mengenalkan dan memainkannya sehingga kemudian dicontoh oleh anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. *Ninik bobok* sebagai pengantar tidur anak-anak sangat perlu diisi dengan pengalaman orang tua atau sejarah hidupnya disaat kanak-kanak untuk menimbulkan minat.

Permainan modern yang menjajah permainan tradisional perlu dibatasi, agar anak-anak sebagai generasi penerus bangsa tidak hanyut dalam buaian permainan modern yang cenderung membawa anak-anak ke hal yang negatif, walaupun manfaat positifnya ada meskipun kecil. Langkah pembatasannya dengan menasehati, membandingkan manfaat dan harga permainan tradisional dengan permainan modern. Hal yang sangat penting adalah membandingkan nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional dengan permainan modern.

Pemerintah daerah perlu mengungkit kembali permainan tradisional melalui perlombaan dan perayaan agar bisa membuka memori masyarakat untuk mengingat kembali masa kecil mereka, dengan harapan mereka punya niat untuk menceritakan kembali kepada generasi penerus terutama pada anak-anak mereka. Sehingga harapan untuk memungut kembali nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional bisa terealisasi seperti yang diidhendaki

DAFTAR PUSTAKA

- Musa Ahmad 1983, *Permainan daerah Sumatera Selatan*. Palembang. Depdikbud Sumsel.
Azinar Sayuti dkk 1982. *Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Barat*. Padang, P & K Sumbar.
Bambang Suwando 1983. *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Selatan*. Jakarta, Departemen P dan K.
Undri dkk. 2012. *Aksara Ka Ga Nga di Bumi Raflesia Padang*. BPNB Padang.