

Permainan Tradisional



orang SUMBA



Ir. Umbu Pura Woha

PENGANTAR

I

Dengan penuh rasa syukur kepada Sang Pencipta atas kawalanNya sehingga Penulis mampu menyelesaikan penulisan buku ini, dari bahan-bahan tertulis yang telah dikumpulkan oleh Almarhum, Bapak DR. (HC) *Umbu Hina Kapita*, maka Penulis mempersembahkan buku ini kepada Generasi Penerus orang Sumba khususnya, dan bangsa Indonesia pada umumnya.

Dari tumpukan arsipnya yang sudah lapuk dan penuh debu itu, Penulis mencari-cari bahan yang sekiranya dapat diramu kembali menjadi dokumen tertulis tentang unsur-unsur budaya orang Sumba, yang dipandang orang sangat luhur itu, tetapi kini menuju ke kegelapan sejarah karena akan dilupakan begitu saja.

Adapun unsur-unsur budaya yang berhasil Penulis ungkap dari tumpukan arsip peninggalan almarhum itu menjadi "warisan" bagi generasi penerus orang Sumba, adalah antara lain:

1. Sejarah, Musyawarah dan Adat-istiadat Sumba Timur;
2. Sejarah Pemerintahan di Pulau Sumba;
3. Dongeng-dongeng & Ceritera Rakyat Asli Sumba;
4. Ceritera Rakyat dari Pulau Sumba (jilid I dan jilid II);
5. Tatakrama Orang Sumba;
6. Perihal Bahasa dan Sastra Sumba, dan buku ini,
7. Permainan Tradisional Orang Sumba.

Dengan demikian, rupanya secara agak tersamar dan sekedarnya terjawab juga *pertanyaan* dari putera tunggal almarhum, *Umbu Haramburu Kapita*, dalam suratnya kepada Penulis ketika beliau mendampingi Ayahandanya menerima gelar bergengsi "Doktor Honoris Causa" dari Vrije Universiteit di Negeri Belanda di tahun 1985.

Umbu Haramburu yang pernah menjadi bupati Sumba Timur selama 11 tahun dan Anggota Parlemen Republik Indonesia selama beberapa masa jabatan, menulis kepada Penulis antara lain sebagai berikut:

"Kakak (=U.Haramburu Kapita) bertanya kepada diri sendiri, apakah cukup dengan hanya berbangga sebagai putera Papatua (=U. Hina Kapita) terhadap peristiwa ini dan sesudah itu habis?"

Adakah usaha tertentu yang kita sebagai generasi penerus mainkan untuk turut mengangkat dan melestarikan budaya kita ini – bahasa dan adat dalam segala manifestasinya – pada saat kecenderungan minat dan perhatian terhadapnya makin kurang, makin hilang?"

Dari antara kita saja, generasi yang masih secara hampir utuh terlibat dalam pelbagai manifestasi budaya itu sudah demikian kondisinya, apalagi anak-anak kita dan anak-anak mereka kemudian nanti? Dapatkah/ wajarkah kita masih terus mengklaim identitas SUMBA tanpa mengenal dan menghayati budaya Sumba itu secara utuh? Atau setidaknya-tidaknya aspek-aspeknya yang masih cukup berfungsi, masih sesuai dengan nilai perkembangan yang telah dan sedang terus terjadi ?

Kakak pertanyakan ini karena betapa luas pun aspek-aspek budaya itu yang sudah sempat direkam orang tua (U. H. Kapita) dan dengan bantuan Gereja (GKN & GKS) selama ini sudah dilestarikan dalam buku-buku yang telah dan akan terbit, semua itu baru sebagian saja. Masih lebih banyak, lebih luas yang perlu digali dan juga dilestarikan.

Padahal, sementara itu Nara Sumber yang bisa memberikan informasi yang diperlukan makin hari makin menghilang..

Adalah mudah tentu, untuk mengatakan:"itu bukan soal saya, karena bukan saya saja Putera Sumba."

Memang, budaya orang Sumba itu unik dan menarik. Tidak terhitung berapa orang luar negeri yang mendapat gelar akademik bergengsi (Ph. D.) hanya karena melakukan penelitian dan menulis untuk mengungkap unsur-unsur kebudayaan orang Sumba itu. Tetapi modal yang sebenarnya yang ada pada mereka hanyalah "perhatian dan minat."

II

Dewasa ini berbagai jenis permainan asli masyarakat Indonesia bahkan di dunia pada umumnya, telah tergusur dan terkubur oleh perjalanan waktu, telah tergeser dan tergantikan oleh permainan-permainan baru, hasil rekayasa teknologi dan industri komersial. Permainan asli masyarakat yang tergolongkan sebagai "permainan tradisional" karena direkayasa dan diciptakan secara spontan oleh masyarakat berdasarkan filosofi dalam proses perkembangan kebudayaannya, telah banyak yang terlupakan.

Termasuk pula di Indonesia pada umumnya dan di pulau SUMBA khususnya, sehingga berbagai jenis permainan tradisional yang mampu menciptakan dan memelihara nilai-nilai luhur bangsa atau suku-bangsanya, tergantikan oleh aneka permainan moderen, yang diimpor dari luar, terutama dari Timur Jauh.

Dalam permulaan Milenium II abad ke 21 ini mulai *tumbuh kesadaran masyarakat*, baik di kawasan bangsa Melayu (Malaysia, Singapura, Indonesia, dan Brunai Darusalam) mau pun di wilayah Nusantara ini untuk melirik dan mengungkapkan kembali aneka permainan tradisional

yang sudah hampir terlupakan oleh pemiliknya sendiri itu.

Di Malaysia misalnya, dalam tahun 2002 "permainan gasing" sudah mulai digalakkan lagi kembali dan ada organisasi AGA (Asean Gasing Association) yang menghidupkan festival tiap tahun. Di Nusantara (Indonesia) juga seperti di Sumatera Barat, Sumatera Selatan, Jawa Barat, D. I. Jogyakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur dan Jakarta, demikian pula. Juga pada tanggal 2005 sudah berdiri Persatuan Gasing Seluruh Indonesia disingkat PERGASI di Jakarta.

Untung saja dewasa ini Pemerintah Indonesia melalui Direktorat Tradisi DITJEN Nilai Budaya, Seni dan Film (NBSF) Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia sudah mulai berusaha untuk mengembangkan kembali jenis-jenis permainan tradisional itu melalui berbagai Workshop, Pameran, Pertandingan di beberapa daerah sejak tahun 2000 lalu. Tentunya hal ini akan mendapat sambutan dan tindak lanjut oleh Pemerintah-Pemerintah Daerah di Indonesia.

III

Usaha menerbitkan buku ini adalah pula usaha mengungkapkan kembali jenis-jenis permainan tradisional orang Sumba yang cukup banyak itu tetapi sebagian besarnya sudah tertinggal di perjalanan sejarah orang Sumba sebagai langkah awal usaha pelestariannya.

Naskah dari buku ini sudah lebih dari 3 (tiga) tahun Penulis selesaikan ketika Penulis berusaha dan memberanikan diri memohon bantuan dana dari berbagai pihak untuk dapat menerbitkannya. Dan puji serta syukur kepada Tuhan, oleh karena ada juga yang tergerak hatinya untuk membantu Penulis dengan biaya untuk mencari-cari perusahaan penerbit yang bersedia menerbitkannya. Penulis sangat berterimakasih kepada Bapak Umbu S. Samapati, SH, MH yang telah membantu Penulis dalam mencari-cari perusahaan penerbit di Kota Surabaya, Jawa Timur.

Berdasarkan itulah, sambil mengucap syukur ke Hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa dan Maha Penyayang, Penulis juga mengungkapkan rasa terima kasih yang berlimpah kepada semua pihak yang telah membantu Penulis baik secara moril, finansil maupun secara materil demi terbitnya buku ini.

Semoga buku ini dapat bermanfaat, antara lain untuk menambah khazanah pustaka di negeri ini, terutama pustaka tentang Sumba yang masih sangat langka itu.

Kupang, 10 Mei 2011
Penulis.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| PENGANTAR | i |
| DAFTAR ISI | v |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. PERMAINAN TRADISIONAL | 1 |
| 1. Pengertian umum | 1 |
| 2. Nilai Lebih Permainan Tradisional | 1 |
| 3. Tujuan Penulisan Buku ini | 4 |
| B. UPAYA PEMERINTAH INDONESIA | 4 |
| C. PERMAINAN TRADISIONAL ORANG SUMBA | 5 |
| 1. Jenis-jenis & Pengelompokannya | 5 |
| 2. Pengertian khusus | 7 |
| BAB II. PERMAINAN ADU KEKUATAN FISIK | 10 |
| 1. PAPUTI ATU | 10 |
| 2. PABANGGILUNGU | 12 |
| 3. PAKAMBARA | 14 |
| 4. PATĀKILU, PAJURA | 16 |
| 5. PAHĀNJALUNGU | 18 |
| BAB III. PERMAINAN UJI KETANGKASAN | 22 |
| 1. PALUNDA | 22 |
| 2. PARIMBUNGU | 24 |
| 3. KANĀKUNGU KALUKURU | 25 |
| 4. NDUA KALI | 26 |
| BAB IV. PAMAKA/PAMAKANGU (BERGASING SUMBA) | 30 |
| A. UMUM | 30 |
| B. GASING MELAYU | 30 |
| C. GASING-GASING DI NUSANTARA | 34 |
| D. GASING DI NTT | 39 |
| E. GASING SUMBA | 39 |
| BAB V. PAWULI JALANGU (BERMAIN SIPUT) | 49 |
| A. PENGERTIAN | 49 |
| B. CARA-CARA BERMAIN | 50 |
| C. JARAK BERMAIN | 51 |
| D. CARA PENGHARGAAN | 51 |

| | |
|--|------------|
| BAB VI. PERMAINAN HIBURAN/HOBY | 53 |
| 1. PATAMANGU (BERBURU) | 53 |
| 2. PATUNDUNGU (MEMBURU) | 58 |
| 3. PATAJINGU (MENYABUNG AYAM) | 66 |
| 4. PERMAINAN HOBY LAINNYA | 73 |
| a. MANGELA (MEMANCING) | 73 |
| b. MANGUU (MENCARI IKAN) | 74 |
| c. HIRU KURANGU (MENJIRAT UDANG) | 75 |
| d. BATANGU HIRU MANU TATA | 77 |
| | |
| BAB VII. PAHOLA / PASOLA | 79 |
| A. PRAWACANA | 79 |
| B. PENGERTIAN | 79 |
| C. CERITERA RAKYAT | 80 |
| D. TENTANG CACING LAUT (Nyale) | 83 |
| E. PERISTIWA & SKANDAL JANDA CANTIK | 84 |
| F. PENGORGANISASIAN | 87 |
| G. JALANNYA PERMAINAN | 89 |
| H. MASA DEPAN PAHOLA | 92 |
| | |
| BAB VIII. BERMAIN KUDA SUMBA | 96 |
| A. KUDA BAGI MASYARAKAT SUMBA | 96 |
| B. BERMAIN DENGAN KUDA | 98 |
| 1. PAYOPU NJARA | 98 |
| 2. KAMANGU NJARA | 100 |
| 3. PERANJANGU NJARA | 101 |
| C. PACUAN KUDA SUMBA | 103 |
| | |
| BAB IX. PERMAINAN ADU TEBAK | 108 |
| 1. Umum | 108 |
| 2. Dadu | 108 |
| 3. Pui Mowalu | 109 |
| | |
| BAB X. LAIN-LAIN PERMAINAN | 110 |
| A. UMUM | 110 |
| B. PERMAINAN TRADISIONAL SUMBA LAINNYA | 110 |
| 1. Motu | 110 |
| 2. Pajulungu ai | 114 |
| 3. Kanakangu | 115 |
| 4. Bandilu Au | 116 |
| C. PERMAINAN-PERMAINAN LAINNYA | 116 |

| | |
|--|-----|
| BAB XI. BERMAIN KATA-KATA (WORD GAMES) | 121 |
| A. DEKANGU (BERTEKA-TEKI) | 121 |
| B. PERMAINAN KATA-KATA | 125 |
| C. PEPAKU | 126 |
| | |
| BAB XII. PENUTUP | 132 |
| | |
| A C U A N | 133 |

**PERPUSTAKAAN NASIONAL:
Katalog Dalam Penerbitan (KDT)**

**Woha, Ir. Umbu Pura:
Permainan Tradisional Orang Sumba**

Bibliografi

ISBN:
X + 133 hlm, 15x21 cm

**Design & Gambar Sampul:
*Gunawan PH, BSc***

**Lukisan/Illustrasi:
*Kabubu Palandima, BA***

**Hak Cipta Dilindungi Undang-undang:
Penerbit: CV. ANDA MANANGU
Dicetak oleh: Percetakan Negara Surabaya**

Cetakan I :

**Dilarang memperbanyak isi atau sebagian isi buku ini
dengan cara apapun termasuk foto kopy,
tanpa seijin tertulis dari Pengarang/Penerbit.**

DAFTAR ISI

PENGANTAR

I

Dengan penuh rasa syukur kepada Sang Pencipta atas kawalanNya sehingga Penulis mampu menyelesaikan penulisan buku ini, dari bahan-bahan tertulis yang telah dikumpulkan oleh Almarhum, Bapak DR. (HC) *Umbu Hina Kapita*, maka Penulis mempersembahkan buku ini kepada Generasi Penerus orang Sumba khususnya, dan bangsa Indonesia pada umumnya.

Dari tumpukan arsipnya yang sudah lapuk dan penuh debu itu, Penulis mencari-cari bahan yang sekiranya dapat diramu kembali menjadi dokumen tertulis tentang unsur-unsur budaya orang Sumba, yang dipandang orang sangat luhur itu, tetapi kini menuju ke kegelapan sejarah karena akan dilupakan begitu saja.

Adapun unsur-unsur budaya yang berhasil Penulis ungkap dari tumpukan arsip peninggalan almarhum itu menjadi "warisan" bagi generasi penerus orang Sumba, adalah antara lain:

1. Sejarah, Musyawarah dan Adat-istiadat Sumba Timur;
2. Sejarah Pemerintahan di Pulau Sumba;
3. Dongeng-dongeng & Ceritera Rakyat Asli Sumba;
4. Ceritera Rakyat dari Pulau Sumba (jilid I dan jilid II);
5. Tatakrama Orang Sumba;
6. Perihal Bahasa dan Sastra Sumba, dan buku ini,
7. Permainan Tradisional Orang Sumba.

Dengan demikian, rupanya secara agak tersamar dan sekedarnya terjawab juga *pertanyaan* dari putera tunggal almarhum, *Umbu Haramburu Kapita*, dalam suratnya kepada Penulis ketika beliau mendampingi Ayahandanya menerima gelar bergengsi "Doktor Honoris Causa" dari Vrije Universiteit di Negeri Belanda di tahun 1985.

Umbu Haramburu yang pernah menjadi bupati Sumba Timur selama 11 tahun dan Anggota Parlemen Republik Indonesia selama beberapa masa jabatan, menulis kepada Penulis antara lain sebagai berikut:

"Kakak (=U.Haramburu Kapita) bertanya kepada diri sendiri, apakah cukup dengan hanya berbangga sebagai putera Papatua (=U. Hina Kapita) terhadap peristiwa ini dan sesudah itu habis?"

Adakah usaha tertentu yang kita sebagai generasi penerus mainkan untuk turut mengangkat dan melestarikan budaya kita ini – bahasa dan adat dalam segala manifestasinya – pada saat kecenderungan minat dan perhatian terhadapnya makin kurang, makin hilang?

Dari antara kita saja, generasi yang masih secara hampir utuh terlibat dalam pelbagai manifestasi budaya itu sudah demikian kondisinya, apalagi anak-anak kita dan anak-anak mereka kemudian nanti? Dapatkah/ wajarkah kita masih terus mengklaim identitas SUMBA tanpa mengenal dan menghayati budaya Sumba itu secara utuh? Atau setidaknya-tidaknya aspek-aspeknya yang masih cukup berfungsi, masih sesuai dengan nilai perkembangan yang telah dan sedang terus terjadi ?

Kakak pertanyakan ini karena betapa luas pun aspek-aspek budaya itu yang sudah sempat direkam orang tua (U. H. Kapita) dan dengan bantuan Gereja (GKN & GKS) selama ini sudah dilestarikan dalam buku-buku yang telah dan akan terbit, semua itu baru sebagian saja. Masih lebih banyak, lebih luas yang perlu digali dan juga dilestarikan.

Padahal, sementara itu Nara Sumber yang bisa memberikan informasi yang diperlukan makin hari makin menghilang..

Adalah mudah tentu, untuk mengatakan: "Itu bukan soal saya, karena bukan saya saja Putera Sumba."

Memang, budaya orang Sumba itu unik dan menarik. Tidak terhitung berapa orang luar negeri yang mendapat gelar akademik bergengsi (Ph. D.) hanya karena melakukan penelitian dan menulis untuk mengungkap unsur-unsur kebudayaan orang Sumba itu. Tetapi modal yang sebenarnya yang ada pada mereka hanyalah "perhatian dan minat."

II

Dewasa ini berbagai jenis permainan asli masyarakat Indonesia bahkan di dunia pada umumnya, telah tergusur dan terkubur oleh perjalanan waktu, telah tergeser dan tergantikan oleh permainan-permainan baru, hasil rekayasa teknologi dan industri komersial. Permainan asli masyarakat yang tergolongkan sebagai "permainan tradisional" karena direkayasa dan diciptakan secara spontan oleh masyarakat berdasarkan filosofi dalam proses perkembangan kebudayaannya, telah banyak yang terlupakan.

Termasuk pula di Indonesia pada umumnya dan di pulau SUMBA khususnya, sehingga berbagai jenis permainan tradisional yang mampu menciptakan dan memelihara nilai-nilai luhur bangsa atau suku-bangsanya, tergantikan oleh aneka permainan moderen, yang diimpor dari luar, terutama dari Timur Jauh.

Dalam permulaan Milenium II abad ke 21 ini mulai *tumbuh kesadaran masyarakat*, baik di kawasan bangsa Melayu (Malaysia, Singapura, Indonesia, dan Brunai Darusalam) mau pun di wilayah Nusantara ini untuk melirik dan mengungkapkan kembali aneka permainan tradisional yang sudah hampir terlupakan oleh pemiliknya sendiri itu.

Di Malaysia misalnya, dalam tahun 2002 "permainan gasing" sudah mulai digalakkan lagi kembali dan ada organisasi AGA (Asean Gasing Association) yang menghidupkan festival tiap tahun. Di Nusantara (Indonesia) juga seperti di Sumatera Barat, Sumatera Selatan, Jawa Barat, D. I. Jogjakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur dan Jakarta, demikian pula. Juga pada tanggal 2005 sudah berdiri Persatuan Gasing Seluruh Indonesia disingkat PERGASI di Jakarta.

Untung saja dewasa ini Pemerintah Indonesia melalui Direktorat Tradisi DITJEN Nilai Budaya, Seni dan Film (NBSF) Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia sudah mulai berusaha untuk mengembangkan kembali jenis-jenis permainan tradisional itu melalui berbagai Workshop, Pameran, Pertandingan di beberapa daerah sejak tahun 2000 lalu. Tentunya hal ini akan mendapat sambutan dan tindak lanjut oleh Pemerintah-Pemerintah Daerah di Indonesia.

III

Usaha menerbitkan buku ini adalah pula usaha mengungkapkan kembali jenis-jenis permainan tradisional orang Sumba yang cukup banyak itu tetapi sebagian besarnya sudah tertinggal di perjalanan sejarah orang Sumba sebagai langkah awal usaha pelestariannya.

Naskah dari buku ini sudah lebih dari 3 (tiga) tahun Penulis selesaikan ketika Penulis berusaha dan memberanikan diri memohon bantuan dana dari berbagai pihak untuk dapat menerbitkannya. Dan puji serta syukur kepada Tuhan, oleh karena ada juga yang tergerak hatinya untuk membantu Penulis dengan biaya untuk mencari-cari perusahaan penerbit yang bersedia menerbitkannya. Penulis sangat berterimakasih kepada Bapak Umbu S. Samapati, SH, MH yang telah membantu Penulis dalam mencari-cari perusahaan penerbit di Kota Surabaya, Jawa Timur.

Berdasarkan itulah, sambil mengucap syukur ke Hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa dan Maha Penyayang, Penulis juga mengungkapkan rasa terima kasih yang berlimpah kepada semua pihak yang telah membantu Penulis baik secara moril, finansil maupun secara materil demi terbitnya buku ini.

Semoga buku ini dapat bermanfaat, antara lain untuk menambah khazanah pustaka di negeri ini, terutama pustaka tentang Sumba yang masih sangat langka itu.

Kupang, 10 Mei 2011
Penulis.

DAFTAR ISI

| | |
|---|---------------|
| PENGANTAR | i |
| DAFTAR ISI | v |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. PERMAINAN TRADISIONAL | 1 |
| 1. Pengertian umum | 1 |
| 2. Nilai Lebih Permainan Tradisional | 1 |
| 3. Tujuan Penulisan Buku ini | 4 |
| B. UPAYA PEMERINTAH INDONESIA | 4 |
| C. PERMAINAN TRADISIONAL ORANG SUMBA | 5 |
| 1. Jenis-jenis & Pengelompokannya | 5 |
| 2. Pengertian khusus | 7 |
| BAB II. PERMAINAN ADU KEKUATAN FISIK | 10 |
| 1. PAPUTI ATU | 10 |
| 2. PABANGGILUNGU | 12 |
| 3. PAKAMBARA | 14 |
| 4. PATĀKILU, PAJURA | 16 |
| 5. PAHĀNJALUNGU | 18 |
| BAB III. PERMAINAN UJI KETANGKASAN | 22 |
| 1. PALUNDA | 22 |
| 2. PARIMBUNGU | 24 |
| 3. KANJĀKUNGU KALUKURU | 25 |
| 4. NDUA KALI | 26 |
| BAB IV. PAMAKA/PAMAKANGU (BERGASING SUMBA) | 30 |
| A. UMUM | 30 |
| B. GASING MELAYU | 30 |
| C. GASING-GASING DI NUSANTARA | 34 |
| D. GASING DI NTT | 39 |
| E. GASING SUMBA | 39 |
| BAB V. PAWULI JALANGU (BERMAIN SIPUT) | 49 |
| A. PENGERTIAN | 49 |
| B. CARA-CARA BERMAIN | 50 |
| C. JARAK BERMAIN | 51 |
| D. CARA PENGHARGAAN | 51 |

| | |
|--|------------|
| BAB VI. PERMAINAN HIBURAN/HOBY | 53 |
| 1. PATAMANGU (BERBURU) | 53 |
| 2. PATUNDUNGU (MEMBURU) | 58 |
| 3. PATAJINGU (MENYABUNG AYAM) | 66 |
| 4. PERMAINAN HOBY LAINNYA | 73 |
| a. MANGELA (MEMANCING) | 73 |
| b. MANGUU (MENCARI IKAN) | 74 |
| c. HIRU KURANGU (MENJIRAT UDANG) | 75 |
| d. BATANGU HIRU MANU TATA | 77 |
| | |
| BAB VII. PAHOLA / PASOLA | 79 |
| A. PRAWACANA | 79 |
| B. PENGERTIAN | 79 |
| C. CERITERA RAKYAT | 80 |
| D. TENTANG CACING LAUT (Nyale) | 83 |
| E. PERISTIWA & SKANDAL JANDA CANTIK | 84 |
| F. PENGORGANISASIAN | 87 |
| G. JALANNYA PERMAINAN | 89 |
| H. MASA DEPAN PAHOLA | 92 |
| | |
| BAB VIII. BERMAIN KUDA SUMBA | 96 |
| A. KUDA BAGI MASYARAKAT SUMBA | 96 |
| B. BERMAIN DENGAN KUDA | 98 |
| 1. PAYOPU NJARA | 98 |
| 2. KAMANGU NJARA | 100 |
| 3. PERANJANGU NJARA | 101 |
| C. PACUAN KUDA SUMBA | 103 |
| | |
| BAB IX. PERMAINAN ADU TEBAK | 108 |
| 1. Umum | 108 |
| 2. Dadu | 108 |
| 3. Pui Mowalu | 109 |
| | |
| BAB X. LAIN-LAIN PERMAINAN | 110 |
| A. UMUM | 110 |
| B. PERMAINAN TRADISIONAL SUMBA LAINNYA | 110 |
| 1. Motu | 110 |
| 2. Pajulungu ai | 114 |
| 3. Kanakangu | 115 |
| 4. Bandilu Au | 116 |
| C. PERMAINAN-PERMAINAN LAINNYA | 116 |

| | |
|--|-----|
| BAB XI. BERMAIN KATA-KATA (WORD GAMES) | 121 |
| A. DEKANGU (BERTEKA-TEKI) | 121 |
| B. PERMAINAN KATA-KATA | 125 |
| C. PEPAKU | 126 |
| | |
| BAB XII. PENUTUP | 132 |
| | |
| A C U A N | 133 |

BAB I. PENDAHULUAN

A. PERMAINAN TRADISIONAL

1. Pengertian umum

"Permainan-permainan Tradisional" adalah jenis-jenis permainan asli rakyat yang tumbuh dan berkembang secara spontan di dalam perkembangan kebudayaan dan adat-istiadat suatu masyarakat secara turun temurun. Sejarah dan asal usul permainan itu boleh jadi timbul, tumbuh dan berkembang secara asli di dalam masyarakat itu sendiri, namun bisa juga berasal dari luar, akan tetapi telah mengadopsinya dari tempat atau dari daerah lain.

Jenis-jenis permainan tradisional bangsa Indonesia banyak sekali dan tiap suku bangsa dan daerah memiliki jenis-jenis permainan sendiri. Demikian juga dengan suku bangsa Sumba. Namun sebagai akibat dari komunikasi intensif di dalam pergaulan antar masyarakat, antar bangsa sedunia, maka kebanyakan permainan asli suatu masyarakat sudah tergusur dan tergantikan oleh jenis-jenis permainan dari luar. Jenis-jenis permainan asli itu semakin jarang diperagakan dan akhirnya semakin lama semakin terlupakan dan hilang dari peredaran.

Hal ini terjadi oleh karena:

- a). jenis-jenis permainan itu *sudah dilupakan*; hal ini terutama karena tidak adanya upaya untuk mewariskannya kepada generasi penerus dan sebagai akibat dari perkembangan kemajuan.
- b). sudah *tergusur dan tergantikan* oleh jenis-jenis permainan moderen yang umumnya berasal dari luar dan diproduksi secara masal dan komersial.
- c). tidak didokumentasikan oleh masyarakat pemilikinya sehingga tidak diketahuinya lagi.

2. Nilai Lebih Permainan Tradisional

Adalah antara lain, *Pusat Pendidikan Internet Marketing* yaitu "Asian Brain.com Content Team" yang telah membuat sebuah analisa tentang "peranan" dan "nilai-nilai lebih" dari berjenis-jenis permainan tradisional di Indonesia. Lembaga ini menilai antara lain sebagai berikut ini.

Setiap suku bangsa dan daerah memiliki masing-masing jenis-jenis permainan asli. Akan tetapi permainan-permainan tradisional itu sudah hampir semuanya terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern. Hal ini terjadi terutama di kota-kota besar. Oleh karena itu

sebaiknya *ada upaya* dari orang-orang tua/dewasa yang pernah mengalami fase bermain dengan permainan-permainan tradisional itu atau pun pihak yang masih mengetahuinya untuk berupaya memperkenalkannya kembali dan berusaha melestarikannya.

Sebab, permainan-permainan tersebut memiliki “nilai-nilai lebih” oleh karena sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan *jiwa, fisik, dan mental anak*. Pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak dimaksud adalah antara lain:

a). Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan *kesepakatan* para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

b). Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak

Di saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.

c). Mengembangkan kecerdasan majemuk anak, meliputi:

c1). Mengembangkan kecerdasan *intelektual* anak:

Permainan tradisional seperti permainan *Gagarudaan, Oray-Orayan*, dan *Pa Cici-Cici Putri* mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab, permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.

c2). Mengembangkan kecerdasan *emosi* dan antar personal anak:

Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok anak-anak akan mengasah emosinya sehingga timbul *toleransi dan empati* terhadap orang lain, serta merasa nyaman dan terbiasa dalam hidup kelompok.

Beberapa permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok di antaranya: *Bebentengan, Adang-Adangan, Anjang-Anjangan, Kasti* dan lain-lain.

- c3). Mengembangkan kecerdasan *logika* anak:
 Beberapa permainan tradisional melatih anak-anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya, misalnya: Engklek, *Congkak*, *Macan/Dam-Daman*, *Lompat tali/ Spintong*, *Encrak/Entrengan*, *Bola bekel*, *Tebak-Tebakan* dan lain-lain.
- c4). Mengembangkan kecerdasan *kinestetik* anak:
 Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya. Contoh permainannya adalah: *Nakaluri*, *Adang-Adangan*, *Lompat tali*, *Baleba*, *Pulu-Pulu*, *Sorodot Gaplok*, *Tos Asya*, *Heulang jeung Hayam*, *Enggrang* dan sebagainya.
- c5). Mengembangkan kecerdasan *natural* anak:
 Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam. Contoh-contoh permainannya adalah: *Anjang-Anjangan/dadagangan*, *Mobil-mobilan terbuat dari kulit jeruk bali*, *Engrang terbuat dari bambu*, *Encrak menggunakan batu*, *Bola sodok menggunakan bambu*, *Agra/sepak takraw yang bolanya terbuat dari rotan*, dan sebagainya.
- c6). Mengembangkan kecerdasan *spasial* anak:
 Bermain peran dapat ditemukan antara lain dalam permainan tradisional *Anjang-Anjangan*. Permainan itu mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrical).
- c7). Mengembangkan kecerdasan *musikal* anak:
 Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi di antaranya: *Ucang-Ucang Angge*, *Enjot-Enjotan*, *Calung*, *Ambil-Ambilan*, *Tari Tempurung*, *Berbalas pantun*, *Wayang*, *Pur-Pur Sadapur* dan *Oray-Orayan*.
- c8). Mengembangkan kecerdasan *spiritual* anak, karena:
 Dalam permainan tradisional dikenal konsep menang dan kalah. Namun *menang* dan *kalah* ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau minder. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.
- d). *Permainan tradisional dilakukan lintas usia:*

Karena usia para pemain berbeda-beda, maka pemain yang usianya masih belia ada yang menjaganya, yaitu para pemain yang lebih dewasa. Hal ini menyebabkan antara lain:

- d1). Para pemain yang belum bisa melakukan permainan dapat belajar secara tidak langsung kepada para pemain yang sudah bisa, walaupun usianya masih di bawahnya.
- d2). Permainan tradisional dapat dilakukan oleh para pemain dengan multi jenjang usia dan tidak lekang oleh waktu.
- d3). Tidak ada yang paling unggul. Karena setiap orang memiliki kelebihan masing-masing untuk setiap jenis permainan yang berbeda. Hal tersebut meminimalisir pemunculan ego pada diri para pemainnya/anak-anak.

3. Tujuan Penulisan Buku ini.

Tujuan penulisan buku ini adalah terutama untuk *upaya pendokumentasian* demi untuk *pewarisan* dan *pelestarian* itu. Apalagi dewasa ini suatu unsur budaya asli sebuah masyarakat dapat saja *diambil alih* oleh sebuah masyarakat lainnya dan mengklaim bahwa unsur budaya itu miliknya. Bahkan bukan hanya oleh sebuah masyarakat saja, tetapi juga suatu unsur budaya dapat saja *dicaplok negara lain* dan mengklaim unsur budaya itu sebagai milik negara yang bersangkutan.

Selain tujuan pelestarian itu, juga untuk sekedar menambah pustaka tentang Sumba yang masih sangat langka itu. Penggunaan istilah-istilah dalam bahasa Sumba bertujuan untuk lebih menguatkan keyakinan bahwa jenis-jenis permainan ini sebenarnya memang sudah berakar di dalam masyarakat Sumba di seluruh pulau Sumba, walau pun ada perbedaan dialek.

B. UPAYA PEMERINTAH INDONESIA

Oleh karena pada umumnya permainan-permainan tradisional itu merupakan suatu bentuk perwujudan dari tingkah laku manusia yang dilakukan dalam kegiatan fisik dan mental, serta merupakan hasil budaya manusia yang terwujud dari serentetan *nilai-nilai luhur*, antara lain seperti telah dikemukakan di atas, maka Pemerintah Indonesia melalui Direktorat Tradisi DITJEN Nilai Budaya, Seni dan Film (NBSF) DEPARTEMEN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA REPUBLIK INDONESIA mulai melakukan upaya-upaya demi untuk Perlindungan, Pengembangan dan Pemanfaatan Permainan-permainan tradisional Indonesia itu melalui berbagai kegiatan antara lain: Workshop, Pameran dan festival di beberapa daerah.

Direktur Tradisi, DITJEN NBSF DEPbudpar, I. G. N. Widja, SH ketika

menghadiri Pesta Permainan Anak di Keraton Kasepuhan, Cirebon, Jawa Barat, Selasa tanggal 16 Juni 2009. mengatakan antara lain: "*Nilai keluhuran permainan tradisional anak harus terus dikembangkan sebagai upaya untuk melestarikan dan mengembangkan keberadaan berbagai jenis permainan tradisional anak-anak yang banyak dijumpai di berbagai daerah di tanah air itu.*"

Permainan tradisional anak-anak yang merupakan pusaka budaya yang mengandung nilai-nilai keluhuran yang tercermin dari semangat dan filosofi permainannya harus terus dikembangkan. Untuk ini Pemerintah (DEPBUD-PAR) terus-menerus berusaha turut mengembangkan nilai-nilai keluhuran yang tercermin dari semangat dan filosofi permainan tradisional anak-anak itu sendiri."

Pesta permainan tradisional anak ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan yang digelar dalam Pekan Budaya, Seni dan Film (PBSF) 2009 yang dibuka DIRJEN NBSF, Tjetjep Suparman di alun-alun Keraton Kasepuhan Cirebon, Jawa Barat, Senin (15 Juni 2009). Disebutkan, sejumlah permainan tradisional anak-anak seperti *ganding, gobak sodor, petak umpet, bekelan, dakon engkel, egrang* dan masih banyak lagi itu, mencerminkan semangat kejujuran, sportifitas, kegigihan, daya saing, kerjasama, gotong royong, dan pengakuan rasa kemenangan kepada seterunya. "*Di tengah menurunnya apresiasi yang semakin memperihatinkan dari permainan tradisional, kini saatnya kembali menyelamatkan permainan tradisional itu,"* kata I. G. N. Widja, SH.

Bahkan menurut beliau, *bukan tidak mungkin* terdapat permainan tradisional anak-anak yang dapat dipertandingkan pada tingkat internasional. Selain itu, tentu saja, dapat menjadi komoditi ekspor, "*sehingga menjadi salah satu bentuk terobosan ekonomi kreatif*".

Namun sudah barang tentu upaya pelestarian untuk menjadikan permainan tradisional Indonesia itu agar menjadi tuan rumah di negerinya sendiri, seharusnya dilakukan pula oleh masyarakatnya sendiri. Untuk maksud ini maka peranan Pemerintah Daerah sangatlah besar dan menentukan. Muatan lokal (MULOK) yang selalu didengung-dengungkan, ternyata belum mendapat respons dari masing-masing daerah, sehingga masih saja terjadi kehilangan unsur-unsur budaya.

C. PERMAINAN TRADISIONAL ORANG SUMBA

1. Jenis-jenis dan Pengelompokannya.

Jenis-jenis permainan tradisional orang Sumba cukup banyak, ada yang dimainkan hanya oleh anak-anak, hanya oleh orang dewasa, oleh segala umur, laki-laki maupun perempuan, atau hanya oleh laki-laki saja

atau pun hanya oleh perempuan saja.

Ada jenis-jenis permainan yang hanya dilakukan pada waktu-waktu atau kesempatan tertentu saja, ada yang dimainkan hanya pada malam hari atau pada siang hari saja, di dalam rumah atau pun di luar rumah, dan lain sebagainya.

Dari sekian banyak jenis permainan tradisional orang Sumba, banyak di antaranya yang sudah "dilupakan" orang, atau sudah tidak mungkin lagi dilakukan, namun masih banyak pula jenis-jenis permainan yang masih dapat digalakkan kembali.

Jenis-jenis permainan tradisional orang Sumba (dalam bahasa Sumba Timur) selama ini adalah seperti pada tabel berikut:

| No. | NAMA PERMAINAN | ARTI SECARA SINGKAT |
|-----|--|--|
| 1. | Pamaka, Pamakangu | Bergasing, bermain gasing |
| 2. | Pawuli jalangu (Mangili: <i>Pakarakingu</i>) | Bersiput, bermain dengan siput (cangkang siput laut) |
| 3. | Palunda | Bertambang, bertarik tambang |
| 4. | Paputi atu | Berputar teras, memutar lengan |
| 5. | Pabanggalungu | Bergelut / bergulat |
| 6. | Patákilu (Sumba Timur), Pajura (Sumba Barat) | Bertinju |
| 7. | Pakambara | Bersepak, bertendang |
| 8. | Parimbungu | Bertanding lari, lomba lari |
| 9. | Palapangu njara | Pacuan kuda, berlomba kuda |
| 10. | Kanjákungu kalukuru | Berguncang simpai (melompat tali) |
| 11. | Ndua kali (Sumba Timur) Dokale (Sumba Barat) | Pulang balik (<i>tari bambu</i> , melompat di antara bambu atau alu) |
| 12. | Pahánjalungu | Tohok-menohok, tombak-menombak (bertikam-tikaman) |
| 13. | Patamangu | Berburu |
| 14. | Patundungu | Mengejar, Memburu |
| 15. | Patajingu | Bertaji-tajian, menyabung ayam |
| 16. | Motu | Bercongkak, bermain congklak. |
| 17. | Pahola (= Pasola) | Pasola, Berlempar lembing kayu dari atas kuda |
| 18. | Bandilu Au | Bedil Bambu, Letup-letup |
| 19. | Kanakangu | Permainan melempar batu dan menangkapnya lagi. |
| 20. | Pajulungu Ai | Kayu ungit |
| 21. | Dadu | Bermain dadu |
| 22. | Pui mowalu | Mencari tahu dengan tali undi |
| 23. | Mangela | Memancing ikan |
| 24. | Mangü | Menangkap ikan di sungai |

| | | |
|-----|------------------------|--------------------------------|
| 25. | Hiru Kurangu | Menjirat Udang |
| 26. | Batangu Hiru Manu Tata | Memasang Jerat Ayam Hutan |
| 27. | Dekangu, Dedaku | Permainan kata-kata (tekateki) |
| 28. | Dan lain-lain | |

Sebagian dari jenis-jenis permainan tradisional di atas sudah tergusur oleh jenis-jenis permainan moderen hasil rekayasa teknologi dan yang diproduksi secara masal dan komersial, kecuali *pacuan kuda*, *pahola* dan *pajáru*. Dengan mengungkapkannya di dalam buku ini, Penulis bermaksud agar masyarakat (Sumba) mau dan berusaha untuk mempelajarinya kembali serta sedapat mungkin menghidupkannya kembali dengan lebih dipemoderen, atau pun sekedar hanya untuk mengingatnya kembali saja.

Untuk lebih memudahkan pemahamannya, Penulis membagi jenis-jenis permainan tradisional itu ke dalam beberapa kelompok yaitu:

- a). kelompok permainan *adu fisik*;
- b). kelompok permainan *adu ketangkasan*;
- c). kelompok permainan *kegemaran* atau atas dasar *hobby*;
- d). Kelompok permainan *adu tebak*;
- e). kelompok permainan *kata-kata*; dan
- f). kelompok permainan-permainan lainnya.

Khusus menyangkut permainan-permainan tertentu yang Penulis anggap penting, seperti gasing, bersiput, pahola, dan pacuan kuda, Penulis menguraikannya dalam bab-bab tersendiri. Untuk lebih memperjelas permainan-permainan itu, Penulis telah berusaha pula untuk mengungkapkannya dalam bentuk foto atau pun lukisan.

a). Jenis-jenis Permainan *Adu Kekuatan Fisik* adalah:

1. *Paputi atu (Berputar teras)*;
2. *Pabanggilungu (Bergelut)*;
3. *Pakambára (Bertendang, bersepak)*;
4. *Patákilu, Pajura (Bertinju)*; dan
5. *Pahánjalungu (Bertohok-tohokan)*.

b). Jenis-jenis Permainan *Adu Ketangkasan* adalah:

1. *Pamaka (Bergasing)*;
2. *Pawuli-jalangu (Bermain Siput)*;
3. *Palunda (Bertarik tambang)*;
4. *Parimbungu (Berlomba lari)*;
5. *Kanjákungu Kalukuru (Berlompat simpai)*;
6. *Ndua kali (Mondar mandir, Tari bambu)*;
7. *Palapangu Njara (Pacuan Kuda) dan*
8. *Pahola (Pasola, Berlempar lembing kayu)*.

- c). Kelompok Permainan Kegemaran atau Hobby adalah:
1. *Patamangu* (berburu; Wewewa: *kalola*);
 2. *Patundungu* (mengejar, memburu);
 3. *Patajingu* (Mengadu ayam, Menyabung ayam);
 4. *Mangela* (*Memancing ikan*),
 5. *Manguu* (*menangkap ikan di sungai/rawa*);
 6. *Hiru Kurangu* (*Menjirat udang*); dan
 7. *Batangu Hiru Manu Tata* (Memasang jirat ayam hutan).
 8. Permainan Kegemaran Lainnya:
 - a. *Mobil-mobilan*;
 - b. *Bola kaki*;
 - c. *Dan lain-lain*.
- d). Kelompok Permainan *Adu Tebak*:
1. *D a d u* (Bermain Dadu, berdadu);
 2. *Pui Mowal* (mencari tahu penyebab atau maksud tersembunyi);
- e). Permainan Kata-kata (Word Games) terdiri dari:
1. *Dekangu* (Berteka-teki); dan
 2. *Dedaku* (*bersindir-sindiran*).
- f). Kelompok Permainan-permainan lainnya adalah:
- f1: Permainan-permainan tradisional Sumba lainnya:
1. *Motu* (*Congkak*);
 2. *Pajulu Ai* (*Kayu ungkit*);
 3. *Kanakangu* (*betel, melempar batu dan menangkapnya lagi*).
 4. *Bandil Au* (*letup-letup, bedil bambu*).
- f2. Permainan-permainan lainnya (*dari luar pulau Sumba*).

2. Pengertian khusus.

“Bermain” dalam bahasa Sumba Timur dialek Kampera diistilahkan dengan kata *pajulu*, sedangkan dalam bahasa Sumba dialek Wajewa disebut *pajolu*. Kata *pajulu* berasal dari kata “julu” yang diberi awalan “pa.”

Kata “julu” berarti *main, main-main, mainkan, usik* atau *ganggu*. Awalan “pa” sama dengan “ber” atau “saling.” Maka *pajulu* berarti *bermain* atau *mempermainkan* sesuatu. Beberapa contoh pengertian yang berkaitan dengan istilah-istilah ini antara lain:

“*Ambu juluya na erimu, na hii du,*” terjemahannya: “jangan ganggu adikmu, nanti ia menangis.”

“*Tau pajulu,*” terjemahannya “orang yang tukang bermain,” artinya *pemain, penjudi*.

Dalam bahasa Sumba, kalau awalan “pa” dihubungkan dengan nama alat permainan maka menjadi nama dari permainan itu. Misalnya, *gasing*, yaitu alat permainan yang sangat terkenal di pulau Sumba dengan nama “maka”

akan menjadi "pamaka" yang diterjemahkan dengan perkataan "bergasing" yang artinya "bermain dengan gasing" atau bertanding dengan menggunakan gasing.

Menurut Bapak Umbu Hina Kapita, di Sumba Timur, sesuai dengan "tata bahasa Sumba Timur", semua permainan orang Sumba yang *memakai alat*, harus berawalan "pa" dan berakhiran "ngu" sehingga perkataan "pamaka" menjadi "pamakangu", "wuli jala" menjadi "pawuli jalangu", dan lain sebagainya.

Demikian juga perkataan "pahola" yang telah dibahasa Indonesiakan menjadi "pasola" berasal dari kata "hola" yaitu sepotong lembing kayu yang dipakai untuk melempar "lawan," lalu diberi awalan "pa" sehingga menjadi "pahola", permainan saling melempar lembing dari atas kuda.

Beberapa mata pencaharian, oleh karena dilaksanakan sebagai hobby atau kegemaran, maka digolongkan juga sebagai permainan, misalnya memancing, menangkap ikan di sungai, memasang jerat ayam hutan, berburu dan lain-lain.



Pacuan kuda sudah menjadi permainan moderen yang populer.

Pada akhir dari penjelasan atau uraian dari beberapa jenis permainan, disertakan pula terjemahan dari beberapa istilah dalam bahasa Sumba dialek Kampera, yang mungkin sebagiannya sudah dilupakan oleh orang Sumba sendiri. Sedangkan kata-kata atau istilah-istilah Sumba yang tidak dijelaskan, dapat pula dipelajari dari buku Kamus Bahasa Sumba Kampera, susunan almarhum Bapak DR. Umbu Hina Kapita.

BAB II. PERMAINAN ADU KEKUATAN FISIK

Permainan-permainan yang sifatnya tergolong sebagai jenis-jenis permainan *adu kekuatan fisik* adalah antara lain:

- 1). *Paputi atu*,
- 2). *Pabanggilungu*,
- 3). *Pakambára*,
- 4). *Patákilu (Pajura)*, dan
- 5). *Pahánjalungu*.

1. PAPUTI ATU (Berputar Teras)

Secara harafiah, istilah *paputi atu* adalah *berputar teras* tetapi yang dimaksud sebenarnya adalah *paputi pungu* (berputar lengan). *Pungu* atau lengan, yaitu dari pergelangan tangan sampai siku, dianggap sama kuatnya dengan teras kayu (atu); jadi, maksud dan tujuan *paputi atu* adalah "mengadu kekuatan".

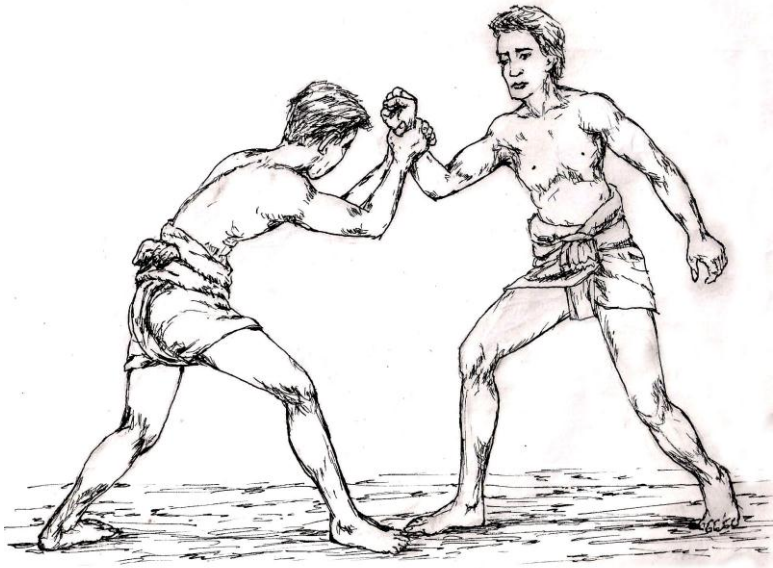
Permainan ini biasanya dilakukan ketika orang lagi ramai, dan juga dipadukan dengan permainan lainnya, yaitu pada waktu dan sesudah *panen*. Permainan ini dilakukan di antara teman sebaya (sama umur atau ukuran fisik hampir sama, sama-sama kuat atau sama beraninya), bertempat di halaman rumah di kebun, atau pun di lapangan terbuka di dalam atau pun di luar kampung. Pertandingan ini selalu dilakukan di antara dua pihak, yaitu antara kawan dan lawan.

Masing-masing pihak akan menunjuk wakilnya atau jagonya. Lawan bermain bisa dari lain kampung, bisa juga teman sekampung. Kalau pertandingan dilakukan di antara teman sekampung, maka pertandingan itu dianggap sebagai "*papekangu*" (belajar, berlatih). Kalau lawan berasal dari lain kampung, maka pertandingan itu disebut *pakamangu* (pertandingan, menguji kekuatan dengan lawan). Pertandingan yang demikian, selalu menarik perhatian banyak orang, baik sebagai peserta maupun sebagai penonton, apalagi kalau diikuti juga oleh orang-orang lain dari lain negeri.

Pertandingan ini satu lawan satu. Pihak pertama menyorongkan lengan kanannya, disebut sebagai pihak *mawuangu atu*, atau *mapajámangu atu*, (= pemberi teras) dan pihak lawan disebut *maputi atu* (pemutar teras). Kedua jago ini bertemu di tengah medan agar bebas hambatan. Pihak lawan menyambut lengan pihak pertama itu lalu memegangnya erat-erat dengan kedua tangannya, jari-jarinya disilangkan pada pergelangan tangan, lalu menjepit serta memutar lengan pihak pertama sehingga tidak

bisa bergerak. Pihak pertama harus berusaha membebaskan pergelangannya itu dari pihak lawan dengan mempergunakan segala kekuatan dan segala kemampuannya, tetapi tidak boleh dibantu dengan tangan lain (tangan kiri). Segala tipu muslihat ia boleh pakai, yaitu menyentak ke kiri menyentak ke kanan, mengguncang ke atas mengguncang ke bawah, secara tidak kentara dapat mengait kaki lawannya untuk menjatuhkannya, dengan maksud untuk memudahkannya merenggut kembali lengannya itu.

Kalau ia berhasil membebaskan tangannya itu maka dikatakan *nawáhika* (ia telah merebut), sedangkan pihak lawan yang terlepas pegangannya disebut *na pahálanguka* (ia telah melepaskan). Pihak yang berhasil membebaskan tangannya disebut *nataluka* (= dia menang), sedangkan yang melepaskan pegangannya disebut *nakákuka* (dia sudah kalah).



Paputi Atu (Berputar Teras)

Sesudah itu, pertandingan dilanjutkan dengan bertukar tempat. Si pemberi lengan tadi menjadi pemegang lengan. Kalau pemberi lengan kali ini tidak mampu membebaskan lengannya, maka ia sudah kalah total, karena sudah dua kali kalah. Si pemain yang tidak sanggup membebaskan lengannya dikatakan *nda naduluku pawáhi* (ia tidak sanggup merebut), sedangkan pemain yang mampu menahan lengan lawannya dikatakan *napátuya na papana* (ia mampu menahan lawannya).

Demikian seterusnya, pasangan demi pasangan. Regu yang dianggap menang ialah regu yang lebih banyak pemenangnya. Orang yang paling unggul disebut sebagai *manuwulu* (ayam jago atau si Jago saja).

Pertandingan seperti ini hanya sebagai usaha kesenangan saja atau bersifat rekreasi. Tetapi biasanya juga ada yang bersewa uang, hewan atau kain. Walau pun sistem judi dilarang keras oleh pemerintah, tetapi memang pertandingan akan lebih seru kalau ada persewaan. Oleh karena itu orang biasanya bersewa secara diam-diam (sembunyi-sembunyi).

Apalagi kalau ada orang yang bertindak sebagai provokator, suka menghasut agar pertandingan menjadi lebih seru, sebab apa gunanya membuang-buang tenaga kalau tidak ada imbalannya. Namun haruslah tetap dijaga agar sportivitas diperhatikan dan dipertahankan.

2. PABANGGILUNGU.

(Bergelut, Bergulat)

Sama seperti *paputi atu*, permainan ini biasanya dilakukan oleh pemuda-pemuda yang sudah berangkat dewasa, yang sudah berumur 20 tahun ke atas. Yang menjadi peserta biasanya dipilih dari pemuda yang tegap dan cakap. Kalau hanya merupakan *papekangu* (belajar, latihan) maka permainan ini dilakukakan di antara sesama teman dalam suatu lingkungan. Tetapi kalau sudah merupakan *pakamangu* (pertandingan), maka permainan itu dilakukan di antara dua atau beberapa lingkungan atau kampung.

Waktu penyelenggaraan permainan ini adalah bersama-sama dengan permainan-permainan lainnya, yaitu pada waktu *panen* atau sesudahnya. Sebab pada waktu itulah para pemuda dan pemudi bertemu dalam pekerjaan bergotong-royong. Dalam waktu senggang mereka, biasanya di petang hari, mereka bertemu di suatu tanah lapang, mereka berolah raga dengan memainkan beberapa jenis permainan, antara lain *pabanggilungu* (=bergelut).

Seperti telah disinggung di atas, tempat bermain mereka ialah di tanah lapang dekat kampung, di kebun atau ladang, atau persawahan. Bahkan bisa juga di tepi pantai, yaitu pada waktu penduduk ramai-ramai memasuki *laut larangan* (purungu mihi parotu), yang biasanya dilakukan sesudah panen padi sawah.

Seperti diketahui, pada waktu yang lampau, pihak Raja atau Tuan Tanah mengadakan aturan adat, yang untuk sementara atau suatu jangka waktu tertentu *melarang* penduduk memasuki laut (= rotu mihi) dengan maksud untuk memberikan kesempatan dalam jangka waktu itu agar laut merehabilitasi dirinya sehingga berisi kembali, dengan memancarkan tanda-tanda larangan. Siapa yang melanggar larangan

itu, akan dituntut dengan suatu denda sesuai dengan perbuatannya.

Setelah selesai panen padi sawah (di daerah pantai tidak ada sawah tadah hujan, semuanya sawah beririgasi), barulah Raja atau Tuan Tanah turun mengambil hasil laut, diikuti oleh seluruh penduduk ramai-ramai memasuki laut larangan itu, tentunya sesudah dilakukan suatu *upacara pembatalan larangan*. Pada malam harinya, di waktu terang bulan, para pemuda dan pemudi berolah raga dengan mengadakan permainan, antara lain *pabangilungu* itu.



Pabangillungu (Bergelut)

Permainan ini merupakan permainan *adu kekuatan fisik*. Masing-masing pihak menyiapkan *jagonya* untuk bergelut. Sama dengan *paputi atu*, permainan ini adalah satu lawan satu. Si jago A memegang pinggang si jago B dan si jago B memegang pinggang si jago A, lalu sama-sama berusaha menjatuhkan lawannya. Yang lebih kuat (misalnya si A) akan berkonsentrasi lalu tiba-tiba "mengangkat dan melemparkan" (*nawulakuya hi natukunya la kajia*). Atau dengan cara lain dengan mem-

pergunakan kaki tangannya dengan cekatan tiba-tiba *nayábahunya la hangga* (ia membantingnya ke muka). Dengan peri demikian maka si A dinyatakan *talú* (menang) dan lawannya dinyatakan *káku* (kalah).

Tetapi seandainya si A da si B sama-sama kuat dan sama-sama tahu siasat, akhirnya tidak satu pun yang mampu menjatuhkan lawannya, maka keadaan itu dikatakan *puli* (balui), tidak ada yang kalah tidak ada yang menang atau seri.

Selesai pasangan pertama lalu disusul oleh pasangan-pasangan lainnya. Para penonton biasanya bertindak sebagai "pengawas" agar tidak ada pihak yang terpancing emosi sehingga menimbulkan perkelahian, karena akan segera dileraí oleh penonton atau "orang-orang tua" yang berada di situ.

Dalam permainan ini pun ada saja yang mempergunakan kesempatan untuk bertaruh dengan memakai *ihi wíhi* (isi kaki, taruhan), berupa uang, hewan atau barang berharga lainnya. Penyewa yang berpihak kepada pemenang adalah yang menang sehingga berhak mengambil barang taruhan itu. Akan tetapi kalau tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah (=seri, balui) maka taruhan tidak berpindah tangan.

3. PAKAMBÀRA (Bertendangan)

Permainan ini merupakan permainan anak-anak muda, hanya di kalangan pemuda saja, tidak untuk pemudi atau puteri. Perkataan *pakambara* berasal dari kata *kambàra* (baca: *kambarra*, = tendang), menendang ke muka. Jadi, yang ditendang harus dihadapi.

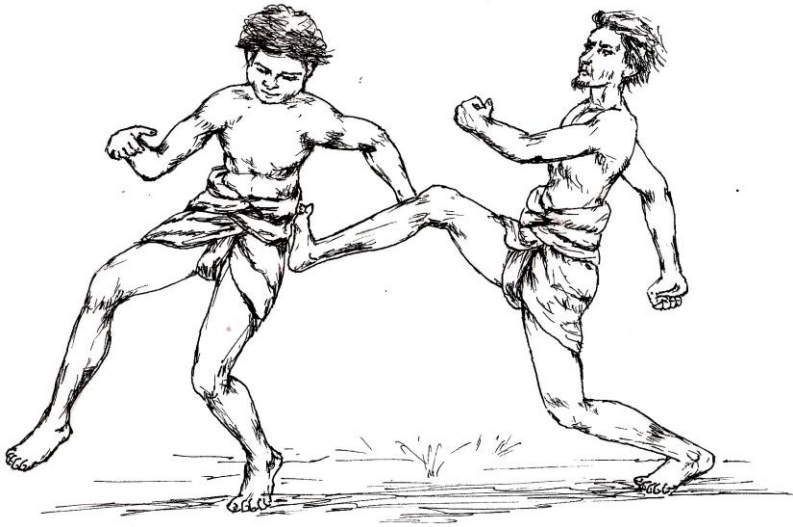
Ini beda dengan perkataan *patila*, dari kata "tila" (tendang) yaitu *menendang ke belakang* (seperti halnya kuda, yang menendang dengan kaki belakangnya). Perkataan *tila* lebih luas dipakai dari perkataan *kambara*, sebab perkataan "tila" berarti tendang atau sepek, bisa menendang atau menyepak ke muka atau pun ke belakang.

Permainan ini pun sama dengan permainan-permainan lainnya, baik tempatnya maupun waktunya. Ada dua cara melakukan permainan ini:

1). Cara Pertama:

Dua pemain berhadap-hadapan, masing-masing harus awas memperhatikan gerak-gerik lawannya, mencari kesempatan untuk melepaskan tendang kepada lawannya. Pihak yang ditendang juga harus siap mengelakkan tendangan itu supaya tidak kena. Tentu saja dilarang untuk mengarahkan tendangan ke bagian "ora" (arah bagian bawah yang vital). Siapa yang melanggar ini, akan dihukum atau dilarang ikut. Yang menjadi sasaran adalah paha, kaki, pinggang, lambung dan dada. Oleh karena itu permainan ini membutuhkan kehati-hatian.

Orang yang tendangannya kuat dapat menyebabkan yang terkena jatuh dan karena itu ia juga harus berusaha membalas tendangan itu. Kalau kekuatan mereka seimbang, sampai lama tidak ada yang jatuh, maka pertandingan dianggap "puli" atau "balui". Tetapi kalau salah satu pihak minta permainan dihentikan, maka yang meminta itu dikatakan "kubi" atau "kaku" (kalah). Selesai pasangan pertama maka dilanjutkan dengan pasangan-pasangan berikutnya.



Pakambára (Bertendangan)

2). Cara Kedua.

Seseorang yang merasa dirinya kuat dan sanggup (mampu mengatur dirinya), berdiri memasang betisnya, lalu satu atau dua bahkan beberapa orang datang menendangnya. Orang yang memasang betisnya ini juga harus mahir mempertahankan diri, dengan menggerakkan kakinya itu sehingga orang yang menendangnya dapat terpantul ke belakang dan dia sendiri tidak merasa sakit sedangkan justru si penendang yang sakit.

Kalau orang yang memasang betisnya itu tidak mahir, ia akan merasa sakit dan tidak berani atau tidak mau lagi melanjutkan permainan. Kalau demikian maka orang lain akan menggantikannya.

Orang Ambon menamakan permainan ini "baku bintang" (bertanding betis). Permainan ini sebenarnya hanyalah olah raga dan tidak untuk dipertandingkan.

4. PATĀKILU, PAJURA. (Bertinju)

Permainan ini hanya untuk pemuda (putera), bukan untuk puteri, walau pun dewasa ini di dunia tinju, sudah banyak petinju-petinju perempuan. Permainan ini pun dilakukan pada masa panen atau sesudah panen, bersama-sama dengan permainan lain-lainnya.

Demikian juga permainan *Pajura*, atau *patukuna* di Sumba Barat (Loli, Lamboya, Wanukaka), terutama dimainkan pada musim panen padi tetapi bisa juga pada keramaian-keramaian lainnya, termasuk pada musim *pahola*.

Permainan *patākilu* ini tentu saja tidak sama dengan *patākilu dalam berkelahi*. Untuk permainan ini perlu ada orang dewasa yang bertindak menjadi wasit dan penengah (mali padua) atau "mapa-hewangu" (pelerai atau pemisah), sebab kalau pemain sudah terpancing emosi, suasana bisa berubah menjadi perkelahian.

Para penengah ini selain menjadi wasit, juga harus memperhatikan penonton, jangan sampai ada yang turut campur membela atau membantu pihak tertentu.

Sama juga dengan permainan lainnya, tingkatan permainan bisa menjadi hanya sebagai "papekangu" (berlatih) dan bisa juga sebagai "pakamangu" (bertanding).

1). Di Sumba Timur.

Masing-masing regu atau pihak menunjuk "jago" nya, yang seimbang (besarnya, tingginya, ketegapannya, keadaan badannya dan sebagainya) lalu diperhadapkan. Keduanya berhadapan, masing-masing siap siaga, awas dan waspada terhadap lawannya. Bagian badan yang perlu dijaga adalah hidung, mata, mulut dan pelipis (dekat telinga).

Caranya berpukul ialah dengan menggunakan kepalan tinju tangan kanan. Pukulan tinju yang berbahaya bukan hanya karena keras dan kuatnya pukulan, tetapi juga kepandaian menjatuhkan tinju itu ke badan lawan. Para pemain ini setidaknya-tidaknya sudah memiliki kemahiran meninju dan kepandaian mengelak.

Kalau sudah ada yang luka maka para pemisah harus waspada dan memperhatikannya betul-betul, agar apabila sudah dianggap perlu, pertandingan dihentikan.

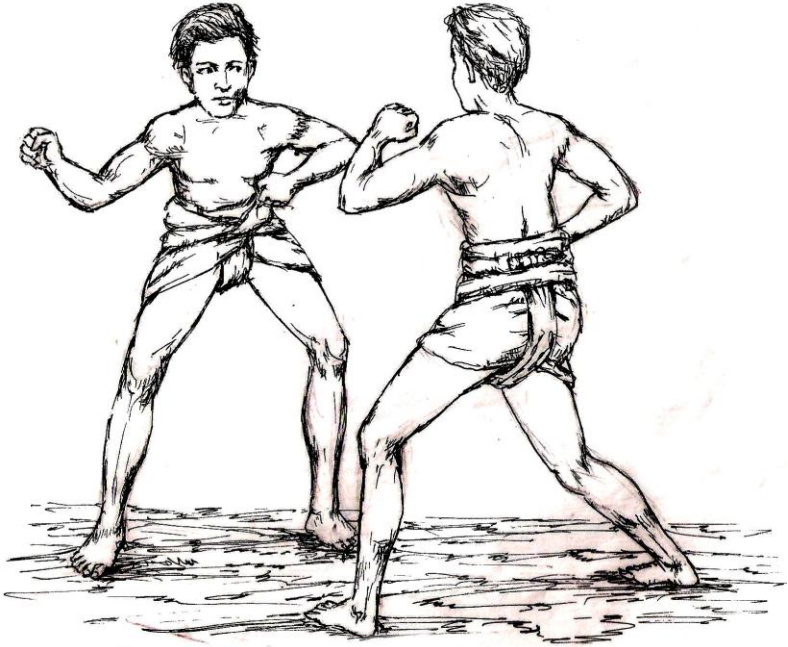
Selesai pasangan pertama, dilanjutkan dengan pasangan-pasangan berikutnya, dengan cara-cara yang sama, sampai semua calon pemain sudah mendapatkan gilirannya. Seringkali juga terjadi, bahwa sebagian tidak mau lagi mempergunakan gilirannya setelah melihat beberapa

peragaan, mungkin karena takut, atau bisa juga menganggap tidak terdapat lawan yang dipandang hebat.

2). *Di Sumba Bagian Barat.*

Permainan "pajura" atau "patukuna" atau yang biasa disebut "*tinju a la Sumba Barat*" biasanya diselenggarakan menjelang upacara Pasola, khususnya di wilayah-wilayah Lauli, Lamboya dan Wanokaka.

Ada dua cara untuk menyelenggarakan permainan ini, yaitu secara Perorangan dan Beregu. Cara perorangan biasa-biasa saja, tetapi yang paling ramai adalah *cara beregu*. Karena beramai-ramai baku tinju, maka para pemain sangat gampang terpancing emosi, bahkan seringkali jumlah di salah satu pihak bisa lebih karena ada penonton yang spontan ikut ambil bagian.



Patákilu (Bertinju)

Untuk menghindari hal ini maka dibentangkan tali pemisah, untuk menjaga jarak di antara kedua regu yang bertinju tersebut. Berdasarkan pengalaman, sudah banyak terjadi kecelakaan sehingga ada yang menjadi korban sampai meninggal.



Pajura perorangan (bukan adegan yang sebenarnya).



*Pajura beregu
(Adegan asli)*

Catatan mengenai istilah:
Beberapa *istilah* dalam permainan ini:

Permainan Tradisional Orang Sumba

Rimangu: awas, siap, waspada, berjaga-jaga;
Kanundaru: menatap, mengawasi, newaspada;
Ndáhárungu: maju, mendekati lawan;
Kawudu lima: buku tangan, kepalan tangan, tinju;
Tungu kawudu lima: menghantam dengan tinju;
Ngganangu kawudu lima: kena tinju;
Piti la kamiti: ambil di pelipis, kena dekat telinga;
Hinggilu: silih, mengelak;
Tipa: menahan, menangkis;
Tunjuku kaba mata: berbincut testa;
Matubuku: menonjol atau benjol di kepala;

5. PAHĀNJALUNGU (Tikam-menikam)

Permainan ini sebenarnya bukanlah permainan, tetapi suatu *latihan perang-perangan*, suatu tiruan cara berperang dahulu kala, dengan alat-alat tameng, tombak dan pedang, yaitu oleh karena sebelum pulau Sumba ditertibkan dan diamankan oleh Pemerintahan Hindia Belanda, orang Sumba selalu berada dalam keadaan berperang dengan sesamanya orang Sumba.

Dahulu kala, orang selalu hidup dalam keadaan siap siaga, setiap laki-laki selalu berpakaian lengkap seolah-olah menghadapi suatu pertempuran atau perkelahian.

Apalagi kalau keluar rumah, bepergian ke mana-mana harus sudah mempersiapkan diri dan *berpakaian lengkap*, yaitu terdiri dari:

- *hinggi pakalambungu* (kain Sumba yang dililit),
- *hinggi paduku* (kain yang disandang atau dipundak),
- *tera* (ikat kepala, destar),
- *katanga ngingi* (pengikat dagu),
- *kalembi bokulu* (baju besar, jas),
- *boru banggi* (ikat pinggang),
- *rohu banggi* (pemeluk pinggang, stagen),
- *kalumbutu* (tempat sirih laki-laki),
- *kabela bānggingu* (parang sisipan di pinggang sebagai perhiasan), atau *kirihu* (keris),
- *hapanda* (pedang, disandang di bahu),
- *temingu* (taming, perisai dari kulit kerbau, tetapi untuk permainan ini, hanya memakai nyiru) di tangan kiri, dan
- *nimbu* (tombak) di tangan kanan.

Begitulah persiapan yang sangat ketat pada waktu dulu. Karena itu,

hal bepergian ke luar rumah (kampung), harus sudah dengan rencana yang matang dan kesiapan-kesiapan tertentu. Tidak seperti dewasa ini, orang asal-asal dan sesuka hatinya bepergian, dengan berbagai alat transportasi.

Apalagi kalau bepergian ke wilayah yang sudah diperkirakan kemungkinannya banyak musuh, maka selain memperlengkapi diri dengan alat-alat yang antara lain tersebut di atas, juga harus pula memperlengkapi diri dengan *keberanian, kekuatan, kekebalan, ketangkasan dan kecerdikan*. Maka orang-orang dulu memperlengkapi diri dengan kekuatan-kekuatan gaib, yaitu: "*kobulu*" (obat kebal, tidak mempan senjata, atau dapat kena dan luka tetapi langsung sembuh), "*hiwaru*" (sihir penyalut, terlindung, terhindar), "*kabeli mata*" (ilmu siluman, kaburnya penglihatan musuh, semacam hipnotis) dan lain sebagainya

Dalam kesiapan demikianlah orang-orang dahulu, kalau bertemu musuh atau lawan, maka terjadilah "pahánjalungu" (radak meradak, tohok menohok), yang satu menghantam yang lain dengan tombak, dan masing-masing melindungi dirinya dengan tameng. Pada waktu inilah masing-masing dengan berbagai daya dan upaya berusaha mengalahkan lawannya, diserang dan menyerang. Yang menyerang harus mem-perhatikan titik kelemahan lawan dalam mengelakkan senjata lawan, tombak dimainkan ke atas dan ke bawah, ke kiri atau ke kanan.

Seandainya yang diserang itu begitu pandai dan lincah melindungi dirinya di balik tameng sehingga tidak dapat ditombak dari luar tameng, maka biasanya penyerang itu menombak langsung ke tamengnya, sehingga kalau tembus maka bisa melukainya dan bila kena bagian badan yang vital, bisa langsung tewas.

Dalam medan pertempuran satu lawan satu seperti itu, maka mereka akan sama-sama menyerang, sekaligus sama-sama diserang. Karena itu masing-masing harus mahir berlindung dan menghindari dengan tameng masing-masing, dan berupaya agar tamengnya tidak kena langsung, sekaligus juga berusaha menikam lawan.

Seandainya sementara bertarung itu salah seorang berteriak: "Kumbahaka!" (saya sudah basah), itu berarti ia telah luka, entah luka ringan atau luka berat. Tergantung dari *tujuan pertempuran* itu, entah hanya untuk *latihan saja*, entah untuk *menguji* siapa yang benar siapa yang salah, atautkah merupakan *pertempuran mati hidup*.

Ada 3 (tiga) macam tujuan pertempuran itu, yaitu:

- a). Kalau pertempuran itu hanya untuk "*papekangu*" (berlatih) saja, maka kalau sudah ada teriakan "kumbahaka" (saya telah basah, telah kena tombak), itu berarti permainan haruslah dihentikan, untuk melihat keadaan lukanya supaya ditolong (diobati);
- b). Kalau pertempuran itu bertujuan untuk *pakamangu* (*menguji*, =

- bertanding*) siapa salah siapa yang benar, maka teriakan tadi sudah merupakan pengakuan bahwa ia telah bersalah, dan oleh karena itu ia harus "palohu" yaitu hukuman *denda adat* kepada pemenang, dengan bayaran mas atau hewan;
- c). Kalau pertempuran itu adalah untuk *melampiaskan rasa dendam* di antara mereka, maka teriakan itu merupakan permintaan bantuan orang untuk meleraikan mereka, atau pun meminta bantuan untuk menggantikannya. Kalau tidak ada orang yang bersedia meleraikan mereka atau mau menjadi pengganti, maka berarti orang itu tinggal menunggu ajalnya saja.

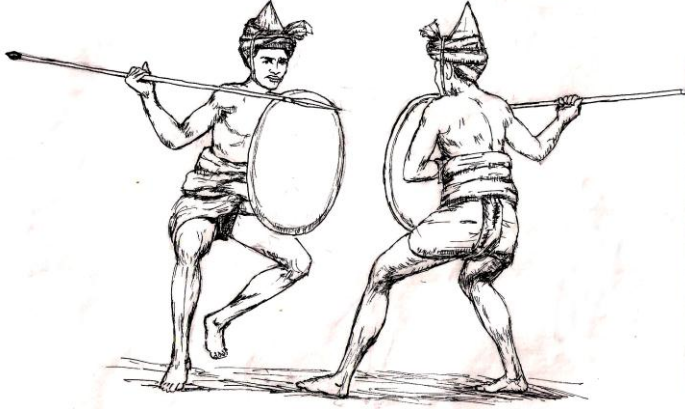
Begitulah cara-cara orang tempo doeloe melakukan pertempuran. Sejak anak-anak, orang Sumba sudah melatih diri melalui permainan "pahánjalungu" agar dapat menguasai dan mahir mempergunakan taming dan tombak, dengan memakai alat-alat tiruan. Taming diganti dengan nyiru, sedangkan tombak diganti dengan sepotong kayu yang besarnya, beratnya dan panjangnya sama dengan senjata tombak sesungguhnya.

Permainan ini dilakukan di pekarangan rumah atau di lapangan di luar kampung. Di situ mereka berlatih ketangkasan dan kemahiran mempergunakan taming dan tombak dalam serang menyerang, tohok menohok serta tangkis menangkis, masing-masing berusaha agar tidak kena tombak lawannya. Dan kalau sudah ada yang terkena, ia harus berteriak "kumbahaka" (saya telah basah), berarti ia sudah kalah, sehingga perlu dileraikan, lalu digantikan oleh pasangan lainnya, sampai semuanya sudah mendapat giliran berlatih.



Beginitulah orang Sumba tempo doeloe bila bepergian, harus selalu dalam keadaan siap tempur. Kedua orang di atas hanya tidak membawa tameng dan tombak.

Permainan seperti ini harus ada orang dewasa yang menjadi pembimbing dan mengawasi, sebab apabila permainan sudah mulai asyik dan ada yang terdesak sehingga bisa emosional, maka permainan haruslah segera dihentikan.



Pahánjalangu (Tohok menohok)

Oleh karena peperangan antar kampung atau antar kabihu sudah tidak ada, maka permainan ini dengan sendirinya sudah tidak pernah dilakukan lagi. Akan tetapi masyarakat yang bermukim di sebelah barat pulau Sumba yaitu di Wanokaka, Lamboya dan Kodi, sudah membudayakan sebuah permainan perang-perangan yang disebut *Pahola* atau *pasola*, seperti yang dijelaskan pada bab VII tentang Pasola.

Dengan demikian, permainan-permainan tempo doeloe yang sifatnya keras bahkan mematikan, sudah dimodifikasi menjadi permainan dan tari-tarian.



Tarian perang "kataga" dari Sumba Tengah.

BAB III. PERMAINAN UJI KETANGKASAN

Jenis-jenis permainan yang merupakan uji ketangkasan adalah antara lain:

- 1). *Pamaka/Pamakangu (Bergasing, Bermain Gasing);*
- 2). *Pawuli-jalangu (Bermain Siput);*
- 3). *Palunda (Bertarik tambang);*
- 4). *Parimbungu (Berlomba lari);*
- 5). *Kanjákungu Kalukuru (Berlompat simpai);*
- 6). *Ndua kali (Mondar mandir, Tari bambu);*
- 7). *Palapangu Njara (Pacuan Kuda) dan*
- 8). *Pahola (Berlempar lembing kayu).*

Mengingat pentingnya permainan-permainan Bergasing (1), Bermain Siput (2), Pacuan Kuda (7) dan Pahola (8) maka jenis-jenis permainan ini akan dikemukakan dalam bab-bab tersendiri.

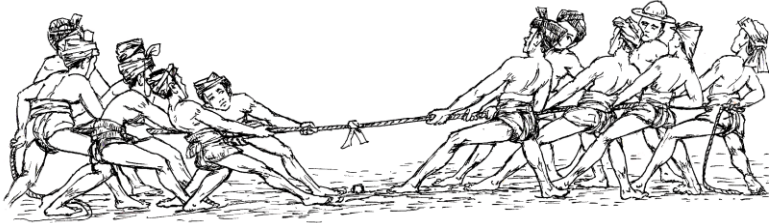
1. PALUNDA (Bertarik-tarikan)

Palunda berarti bertarik-tarikan *lunda*, yaitu *tali tambang*, tali besar kurang lebih sebesar ibu jari kaki atau ibu jari tangan, dengan panjang kurang lebih 9 atau 10 depa, sekitar 15 meter. Jumlah pemain harus sama sebelah menyebelah. Kalau di sebelah berjumlah 10 orang maka di sebelah lainnya juga harus 10 orang.

Wasit atau penengah dua orang, yaitu seorang dari masing-masing pihak, mereka berdiri di tengah-tengah sambil memegang tali tambang, di atas batas yang telah digariskan. Pertengahan tali itu biasa disebut: *puhu lunda* (pusat tambang). Orang yang dianggap paling kuat mengambil tempat pada hujung tali disebut *hupu lunda* (ujung tambang). Batas ditetapkan bersama, yaitu yang tak boleh dilanggar oleh salah satu pihak, kalau dilanggar berarti kalah.

Untuk memulai, salah seorang pemimpin memberi aba-aba (*sein*). Sebelum itu, diatur sebaik-baiknya tempat berdiri dan tempat memegang tambang, sebab harus seleret, tidak boleh satu di sebelah dan yang lain lagi di sebelah lain. Semua harus berdiri pada satu sisi tali, biasanya pada sebelah kiri. Aba-aba itu diberikan dengan cara berhitung: *dihá* (satu), *dua* (dua) dan *tailu* (tiga), *mála* ! (ayo!). Maka masing-masing serentak mengerahkan segala kekuatannya untuk menarik tali tambang itu. Bahkan dengan hitungan *tiga* saja sudah harus mulai. Orang yang

memegang hujung tali harus bertahan sekuat tenaganya untuk tidak undur satu langkah pun. Itu sebabnya ia disebut *mini pakangu* (pria tumpuan). Kalau ia beranjak sedikit saja, berarti pihaknya dalam keadaan bahaya. Para penonton merangsang para pemain itu dengan kata-kata pemberi semangat: "Málama! Málama!" (Ayolah –ayolah! Bertahanlah!).



Palunda (bertarik-tarikan)

Pemain-pemain yang di muka harus sekuat-kuatnya menyentak dan menarik tali itu, sedangkan pemain-pemain yang di belakang harus pula sekuat-kuatnya bertahan, terlebih *mini pakangu* yang diujung tali itu haruslah terus menanam kaki, sambil meletakkan tambang itu pada pangkal pahanya sebagai tumpuan kekuatan.

Akhirnya, pada suatu saat, pihak A beranjak, pihak B menggunakan kesempatan itu untuk mencurahkan kekuatannya untuk menarik terus; kalau pihak A tidak membulatkan kekuatannya juga untuk bertahan sambil menarik pihak B, bisa ia terseret terus. Meskipun pemain muka terseret sampai melewati garis batas, tetapi kalau pemain belakang berusaha sungguh-sungguh untuk bertahan, belum berarti pihak A kalah, selama belum seluruh pemain melampaui garis batas. Kalau pemain muka dan belakang sudah melewati garis batas, maka berarti pihak A *káku* (kalah) dan pihak B *talú* (menang).

Untuk menguji keunggulan pihak B, maka permainan dapat diulangi sekali lagi, dengan bertukar tempat, tempat pihak A tadi ganti ditempati oleh pihak B, dan sebaliknya. Kalau ternyata kali ini pihak A yang *talú* dan pihak B yang *kaku* (berganti), maka permainan diulangi sekali lagi dengan cara yang sama.

Kalau pada permainan pertama dan demikian juga pada permainan kedua, kedua pihak sama-sama kuat (tidak ada yang menang berarti tidak ada yang kalah (= seri atau draw), maka dikatakan *puli* atau *balui*.

Seperti pada permainan-permainan lainnya, ada saja yang suka bertaruh atau bersewa dengan sesama penonton dengan cara sembunyi-sembunyi (TST = tahu sama tahu). Taruhan tersebut disebut *ihi witi* (isi kaki, hasil perjuangan). Tentu semuanya bersifat "mencari hiburan", tetapi pemerintah selalu saja menganggapnya sebagai "berjudi".

Pada jaman sekarang, permainan "palunda" ini sudah bukan permainan tradisional lagi, akan tetapi sudah menjadi *permainan rakyat Indonesia* yang sewaktu-waktu dapat digelar pada acara atau hari-hari penting bagi suatu organisasi atau kelompok masyarakat, disebut "permainan tarik tambang". Tambang adalah "tali" yang besar.

Foto-foto berikut adalah contoh bahwa "tarik tambang" bukan lagi permainan tradisional tetapi sudah menjadi permainan yang umum, karena memang memberikan hiburan yang sewajarnya.



Contoh permainan "tarik tambang" moderen.

2. PARIMBUNGU (LOMBA LARI).

Kata *parimbungu* berasal dari kata *rimbu* (potong, gunting), sehingga permainan *parimbungu* adalah potong memotong, pintas memintas. Dalam bahasa sekarang, disebut "ngebut."

Permainan ini sudah diganti dengan permainan yang sudah dimoderenisir dengan istilah *lomba lari* dengan jarak-jarak tertentu, masing-masing dengan cara dan peraturannya sendiri-sendiri. Permainan *parimbungu* diikuti oleh sekurang-kurangnya dua orang. Lomba lari ini dimulai dari garis start (*rehi pakiringu*) sampai kepada garis finish (*rehi patáka*). Siapa yang sampai lebih dahulu dialah yang menang.

Sebelum dimulai, dua tiga orang bertindak sebagai pemrakarsa (*mapairungu*, pemimpin) mengatur pertandingan itu, siapa-siapa yang ikut dengan memperhatikan kondisi badan dari anak-anak itu menurut umurnya atau tingginya, kegesitannya dan lain sebagainya.



Parimbungu (Lomba lari)

Jarak tempuh (dari garis start sampai garis finish bisa seratus, bisa juga dua ratus meter, yang biasanya diukur dengan depa atau langkah. Karena itu, permainan ini sebaiknya diadakan di tanah lapang di luar kampung. Pemimpin akan mengeluarkan aba-aba *Rimangu ! Mála !* (Siap! Ayuh!) atau juga dengan cara menghitung sampai tiga: "Satu, dua, tiga!" Begitu sampai "tiga," semua peserta, dua-dua, tiga-tiga atau empat-empat peserta sudah harus lari serentak (*handáka hawundalu*).

Adanya aba-aba ini adalah agar peserta lari serentak.

Ada dua garis finish, yaitu garis finish yang dituju pertama, dan sesudah sampai di sana, balik lagi menuju garis start yang sudah menjadi garis finish kedua. Dengan demikian, pelari harus pergi dan balik lagi.

Berapa pun pesertanya, maka pemimpin harus membagi-baginya supaya masing-masing mendapat giliran bermain. Untuk mengetahui siapa juara yang paling unggul, para peserta yang menang dipertandingkan lagi, sehingga akhirnya diperoleh juara satu, dua dan tiga. Keunggulan lari dalam permainan ini tidak diganjar dengan materi, melainkan cukup dengan sanjungan-sanjungan, biasanya si pemenang sudah merasa puas dengan cara itu (mendapat pujian saja).

Tentu saja ada juga aba-aba yang mempergunakan kesempatan itu untuk bertaruh, oleh karena bertaruh biarpun hanya sedikit-sedikit atau kecil-kecil saja, itu pun merupakan *hiburan* terutama di masyarakat yang kekurangan sarana dan prasarana hiburan.

Catatan:

Istilah-istilah yang muncul dalam permainan ini:

Papera: berdiri rata;

Rimangu: awas! Siap!

Parehingu: memberi aba-aba (sein);

Hawundalu: memulai secara serentak

Kabátingu: sekuat-sekuatnya, berusaha keras;

Paráhangu: merangsang, memberi semangat ("málama, málama!");

Toma la rehi: sampai di batas;

Hiliru: lari menyimpang;

Putirungu: membelok, berbalik;

Táka wungangu: tiba pertama, sampai duluan;

Pandákingu: menyusul, berturut;

Talu: menang;

Káku (dibaca: kakku): kalah.

3. KANJĀKUNGU KALUKURU (Berlompat Simpai)

Permainan ini sudah lama tidak dimainkan oleh anak-anak Sumba karena sudah dilupakan atau pun sudah berubah (hanya cara memainkannya yang masih tetap). Alat permainan ini terdiri dari seutas tali sepanjang empat atau lima meter, di tengahnya dimasukkan sebuah *kalukuru* (simpai) yang terbuat dari tali daun gewang atau kulit pisang yang dilingkar-lingkarkan membentuk simpai. *Kalukuru* adalah suatu

bentuk gulungan untuk mengalas periuk air yang dijunjung di atas kepala atau alas tempat duduk perempuan agar sarungnya tidak kena langsung dengan tikar atau balai-balai. Tetapi simpai (= *kalukuru*) yang dipakai dalam permainan ini hanya kecil, dengan diameter sekitar lima sentimeter saja. Simpai ini ditaruh tepat pada pertengahan tali. Ujung tali sebelah menyebelah masing-masing dipegang oleh seorang pemuda, lalu keduanya mengguncang-guncang simpai itu dengan melecutkan tali itu berulang-ulang, sehingga simpai itu terguncang-guncang kena tanah.

Para pemain berdiri di sisi tali sebelah kiri, dan bersiap-siap menantikan terangkatnya tali itu, lalu masuk melompat-lompat di bawah tali bersimpai itu, mula-mula lambat kemudian semakin cepat. Para pemain harus cekatan melompat dan menghindari tali itu, sebab kalau terkena tali, apalagi oleh simpai itu, akan sakit sekali.

Pemainnya mula-mula satu orang, dan kalau sudah mahir, boleh dua-dua atau tiga-tiga, tetapi semuanya harus sama-sama tangkas dan bergerak serentak, sebab kalau satu orang saja yang kena tali atau simpai itu, maka semuanya terkena, karena tali sudah kandas.

Kalau hanya *papekangu* (latihan) saja, maka biasanya hanya melecutkan tali kosong saja, tanpa simpai, sehingga sama dengan "permainan tali" anak-anak sekarang. Permainan yang demikian (tanpa simpai) dikatakan *kalinjikungu kalorungu* (melompati tali).

Kalau sudah mahir bermain "melompat tali" maka sebaiknya menggunakan simpai itu. Permainan ini boleh dilakukan baik oleh pemuda maupun oleh pemudi. Oleh karena permainan ini tidak dapat dipakai untuk dipertandingkan, maka yang pintar bermain hanya boleh puas oleh pujian atau komentar orang, dan merasa bangga atas ketangkasannya sendiri saja.

4. NDUK KALI (Tari Bambu)

1. Asal usul

Permainan *nduk kali* (Sumba Timur) atau *dokale* (Sumba Barat) artinya "pulang balik," atau "mondar mandir" adalah suatu *permainan* olah raga ketangkasan, tetapi sekali gus juga sebagai *tari-tarian*, dimainkan oleh para muda mudi. Permainan ini sukar untuk menentukan Negara asalnya, akan tetapi ada juga yang menganggapnya sebagai unsur kebudayaan *rumpun bangsa Melayu*, sehingga biasanya dimainkan oleh masyarakat di wilayah Asia Tenggara, yaitu Indonesia, Malaysia, Singapura, Brunai Darussalam dan Pilipina.

Pilipina telah menetapkan tarian *Tinikling* (= tari Bambu) sebagai tarian nasional Pilipina, yang dianggap sebagai *tarian asli Pilipina* sebelum

kedatangan bangsa Spanyol di abad 15 di Negara itu. Selain itu, tarian *Singkil* yang juga sama dengan Tari Bambu, dianggap sebagai tarian asli di Mindanau, Pilipina bagian Selatan.

Di Nusa Tenggara Timur, permainan ini juga masih sering dimainkan di beberapa tempat di pulau Sumba (SBD) dan Flores (Manggarai, Ngada), mungkin juga di tempat-tempat lainnya di daerah ini.

2. Nama Permainan

Di Malaysia dan sebagian besar di wilayah Nusantara, permainan ini disebut *tari bambu*, karena umumnya memakai bambu, sehingga suara pukulannya keras dan turut memberi semangat kepada pemainnya. Tetapi sebenarnya, permainan yang asli memakai *alu* (*alu* atau *antan*, alat penumbuk padi).

Sudah barang tentu nama dari permainan *ndua kali* (mondar mandir) ini bermacam-macam sesuai bahasa setempat. Di Manggarai (Flores Barat) permainan ini disebut *krangkuk alu* sedangkan di Wewewa (Sumba Barat Daya) disebut *dokale*. Di Sumba Timur, disebut "ndua kali." Dan seperti yang telah dikemukakan di atas, di Pilipina disebut Tarian Tinikling dan Tarian Singkil.



Tari Bambu di Malaysia. Pada permainan ini, baik bambu yang di atas maupun bambu yang menjadi landasan kedua batang bambu tadi, sama-sama dipukul-pukulkan sehingga permainan atau tarian ini menjadi jauh lebih sulit.

3. Tempat Bermain

Tempat memainkan permainan ini adalah di halaman rumah di kampung, atau di pinggir pondok di kebun atau sawah. Tentu saja permainan ini dimainkan bersama-sama dengan permainan lain-lainnya, karena biasanya digelar ketika masyarakat lagi mengadakan keramaian.

Di daerah-daerah tertentu, permainan atau pun tarian ini dimainkan di atas pentas, sebagai peragaan kesenian yang bernilai kelincahan dan kemahiran serta keceriahan.

4. Cara Bermain

Permainan ini lebih jelas kalau dinyatakan nama lengkapnya, yaitu: *nduakali au* (pulang balik bambu). Karena bahan alat untuk memainkan permainan ini adalah dua batang bambu, yang dipukul-pukulkan. Unjung-ujung dari kedua batang bambu itu diletakkan di atas balok atau potongan kayu sebagai landasan. Ujung-ujung dari kedua batang bambu itu sebelah menyebelah dipegang oleh satu orang, entah pria atau wanita.

Mula-mula pemainnya satu orang, ia berdiri pada sebelah kiri dari pasangan bambu itu. Kedua pemegang ujung-ujung bambu itu memukul-mukulkan kedua bambu itu di atas landasan, dua kali lalu memukulkan kedua bambu itu juga dua kali, lalu dua kali ke atas landasan, kemudian antara kedua batang bambu itu, dan seterusnya. Si pemain memperhatikan pukulan-pukulan itu. Ketika kedua batang bambu itu saling berpukulan, pemain tadi ada di luar, tetapi ketika batang-batang bambu itu memukul kayu landasan, yang berarti ada jarak di antara kedua batang bambu itu, pemain itu berada di tengah antara kedua batang bambu itu, dan demikian seterusnya.

Para pemegang atau pemukul itu harus konstan, supaya pemainnya tidak mendapat celaka. Sebab kalau mereka salah pukul, atau pemainnya salah melompat, ia akan terjepit di antara kedua bambu itu. Pemain akan melompat-lompat mengikuti irama bambu itu, yang dapat digambarkan dengan angka-angka:

3 3 1 1 3 3 1 ndua kali ndua ka

3 3 1 1 3 3 1 ndua kali ndua ka

Pemain itu meloncat-loncat mengikuti irama bambu itu masuk dan keluar dari antara kedua batang bambu yang dipukul-pukulkan itu. Apabila ada dua pemain yang seimbang cara bermainnya, mereka boleh

bermain bersama-sama, tentu saja kedua-duanya haruslah serentak. Ada kalanya para pemain yang bermain bersama-sama sampai lima orang. Bagi para muda mudi yang sudah mahir, boleh mempergunakan dua partai atau dua pasang bahkan bisa sampai empat pasang bambu, sehingga para pemain itu dapat bergerak dari salah satu pinggir menuju ke pinggir lainnya kemudian bergerak kembali ke pinggir permulaan.

Dalam puisi, permainan ini dikatakan: "Kanduku woka watu – ndua kali au" (*dentum tugal batu dan pulang balik bambu*). Nama itu mengungkapkan pada waktu mana permainan ini biasanya digelar, yaitu pada waktu menjelang berlangsungnya upacara penutupan panen, karena upacara tersebut disebut "kanduku woka" (dentum tugal). Pada malam-malam menjelang upacara itu, orang berkumpul banyak dan menggelar tari-tarian dengan irama gong, dan irama nyanyian *Iudu kanduku woka* (nyanyian dentum tugal), sebab irama nyanyian-nyanyian itu ditiru dengan bunyi dentum tugal yang ditumbuk-tumbukkan ke tanah, seolah-olah bunyi dentum tugal ketika *kabanda* (membalik tanah dengan tugal) untuk membuka ladang. Itu sebabnya *nduakali* dikaitkan dengan "kanduku woka."



Permainan atau Tari Bambu di Bajawa (kabupaten Ngada, Flores), menggunakan tiga pasang bambu. Di daerah pegunungan, bermain tarian bambu juga merupakan upaya mengatasi suhu dingin (kedinginan).

Seringkali alat untuk bermain bukannya memakai bambu tetapi *alu* (penumbuk padi), sehingga orang juga sering menamakan permainan itu *kakajakungu alu* (melompati-lompati alu), yaitu apabila anak-anak bermain pada waktu berlatih (*papekangu*) untuk memahirkan diri untuk menguasai permainan ini. Bahkan bagi pemain pemula, bukannya memakai kayu, malahan memakai tali saja, sehingga kalau membuat kesalahan, tidak akan sakit bila mendapat kecelakaan.

Tentu saja memakai tali tidak begitu menarik oleh karena yang menarik dalam permainan ini adalah irama dan bunyi-bunyi dari batang-batang bambu yang dipukulkan ke landasan dan ke bambu-bambu itu. Selain bunyinya, pemain yang salah juga akan sakit kalau kena pukulan bambu, sedangkan kalau memakai tali, maka tidak ada apa-apanya.

5. Prospek.

Oleh karena permainan ini merupakan gabungan antara *bermain, olah raga* dan *menari* sehingga sangat dinamis, variatif dan atraktif, maka sudah barang tentu sangat menarik minat sehingga seringkali dipentaskan dengan berbagai variasinya dalam berbagai kesempatan.



Secara ilustratif, struktur atau sketsa tarian bambu atau permainan "Ndua kali" adalah seperti ilustrasi di atas.





Pada foto-foto di atas terlihat bahwa permainan "Ndua kali" atau tarian bambu dimainkan dengan penuh variasi dan berbagai tingkat kemahiran di seluruh Indonesia. Bangsa-bangsa lain juga sudah banyak yang mengadopsinya.

BAB IV. PAMAKA/PAMAKANGU (BERMAIN GASING SUMBA)

A. U M U M

Salah satu permainan tradisional orang Sumba yang cukup terkenal adalah *pamaka* atau *pamakangu*, yang dibahasa Indonesiakan sebagai "bermain gasing" atau "bergasing". Rumpun bangsa Melayu menganggap gasing sebagai permainan asli orang Melayu yang sudah diwarisinya turun temurun.

Tetapi orang Sumba juga menganggap permainan ini sebagai warisannya turun temurun. Dan kalau hal ini benar, maka berarti permainan ini turut dibawa oleh leluhur orang Sumba ketika meninggalkan "Malaka Tanabara" (Semenanjung Malaka), minggat menuju ke Selatan dan akhirnya terdampar di pulau yang kemudian lebih terkenal sebagai "Pulau Cendana" ini, di waktu dahulu kala.

Salah satu hal penting yang menarik tentang "gasing Sumba" adalah perbedaannya yang sangat mencolok dalam hal bentuk dan cara-cara bermainnya, dengan bentuk dan cara-cara bermain gasing di kawasan luar pulau Sumba, seperti akan diuraikan berikut ini.

Dalam bahasa Inggeris, gasing disebut "**Top**" atau "Spinning Top" yang artinya "gasing berputar". Gasing berputar karena efek gaya giroskopik.

Dalam bab ini Penulis akan mengemukakan tentang gasing Melayu, gasing di Nusantara (Indonesia), gasing di NTT dan gasing Sumba.

B. GASING MELAYU

1. Asal usul

Gasing adalah permainan rakyat *Rumpun bangsa Melayu* yang meliputi wilayah 4 (empat) negara yaitu Malaysia, Singapura, Indonesia dan Brunei Darusalam. Akan tetapi permainan ini juga menjadi permainan rakyat di Negara Pilipina. Permainan ini mengundang keragaman pendapat tentang asal usulnya, di antaranya:

- a). Diinspirasi dari penemuan *buah perepat (Sonneratia alba)* yang memiliki struktur bulat pipih, licin dan mudah diputar di atas lantai yang datar. Kemudian, struktur buah perepat ini diadaptasikan dengan menggunakan kayu yang lunak agar mudah dibentuk.
- b) Permainan gasing diinspirasi berasal mula dari permainan "adu telur" yang dimainkan anak-anak dengan cara diputar dan

diadu antara satu dengan lainnya. Cara ini akhirnya diadaptasikan pula pada kayu yang dibentuk seperti telur, di bawahnya ditancapkan paksi (sejenis besi berukuran kecil seperti paku yang runcing) agar dapat diputar lama dan seimbang di atas lantai.

- c) Ada pula yang berpendapat bahwa permainan gasing terinspirasi dari salah satu jenis alat perburuan yang berbentuk bulat dan pipih. Alat tersebut diikat dengan tali, lalu dilempar ke arah sasaran buruan, kemudian ditarik lagi. Ketika dilemparkan, alat tersebut berputar dengan kencang sebelum mengenai sasarannya. Alat ini banyak diminati oleh para pemburu, karena sangat akurat mengenai sasaran buruan. Semenjak itu, perburuan selalu dilengkapi dengan alat ini sehingga menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan para pemburu. Rupanya cara seperti ini memberikan inspirasi kepada para pemburu untuk membuat sejenis permainan yang pada saat itu sekedar mengisi waktu luang. Permainan ini cukup mengasyikkan dan terus berkembang, hingga akhirnya menjadi salah satu permainan rakyat yang dikenal dengan permainan gasing. Dengan demikian, struktur gasing (Malaysia) tidak terlepas dari hal-hal di atas: bulat pipih, bulat telur dan mudah diputar di atas lantai yang datar.

Gasing dibuat dari kayu dengan ukuran yang sudah ditentukan, dibentuk bulat sehingga memiliki tiga bagian penting: kepala, badan dan buritan gasing. Di bagian bawah kepala gasing dibuat sedikit lekukan (dikenal juga dengan leher gasing) yang berfungsi sebagai tempat melilit tali gasing, karena gasing ini diputar dengan tali. Di bagian buritan diberi paksi untuk menjaga keseimbangan ketika diputar di atas lantai.

Jenis kayu yang digunakan untuk membuat gasing ini bermacam-macam antara lain kayu merbau (*Sympetalandra borneensis*), leban tanduk (*Vitex quinta*), jeruk, bakau, kempas, sepan (*Gymnetalum cochinchinensis*), keranji (*Cynoptera polyandra*), manggis, jambu batu, ciku (*Achras zapota*) dan kayu asam jawa (*Tamarindus indica L.*). Selain itu, gasing juga dibuat dari bahan plastik atau bahan-bahan lainnya.

Seperti telah disinggung di atas, permainan gasing ini juga populer di berbagai daerah kawasan Melayu, seperti Indonesia, Malaysia, Brunei, Singapura maupun negara-negara lainnya.

2. Jenis-jenis gasing Melayu

Ada beberapa jenis gasing yang berkembang dari masa ke masa di Tana Melayu, antara lain:

Gasing uri yang berbentuk rendah dan agak pipih, beratnya 6 kg dengan diameter 60 cm dan tinggi 8 cm. Jenis gasing ini cukup terkenal di

Kelantan, Malaysia. Biasanya dibingkai dengan timah, besi atau plumbum (zat logam berwarna putih kebiru-biruan). Jika bahan dasar gasing ini dibingkai dengan timah, maka gasing sangat berat sehingga gasing tersebut digunakan untuk pemutaran saja, tetapi jika bahan dasar gasing menggunakan bingkai besi, maka gasing tersebut digunakan untuk permainan pangkah-memangkah. Dan karena sangat berat, maka dibutuhkan ketrampilan khusus untuk dapat memutarnya.

Gasing kuno yang berbentuk sederhana dan berimbang, beratnya 0.6 kg dengan diameter 30 cm dan tinggi 8 cm. Jenis gasing ini dapat ditemukan di beberapa daerah di negara Malaysia, seperti Terengganu, Pahang, Kedah, Selangor, Johor dan Kelantan. Struktur gasing ini merupakan bentuk lama seperti buah perepat yang hanya digunakan untuk permainan pangkah-memangkah dan terbuat dari kayu merbau, keranji atau meranti.

Gasing gaba yang berbentuk seperti telur dengan bobot beratnya 0.6 kg dengan diameter 38 cm dan tinggi 20 cm, dikenal juga dengan nama gasing *wang seringgit*. Jenis gasing ini dapat ditemukan di daerah-daerah Pahang, Kelantan, Perlis, Negeri Sembilan, Malaka dan Selangor.

Gasing jantung. Sesuai dengan sebutannya, gasing ini berbentuk seperti jantung dengan bobot 0.25 kg yang berdiameter 20 cm dan tinggi 12 cm. Selain di daerah Kelantan, gasing ini ditemukan juga di daerah Kedah, Pahang, Perak, Negeri Sembilan dan Sarawak, Malaysia. Gasing yang dikenal juga dengan *gasing lundu* ini dibuat dari jenis kayu merbau untuk daerah Kelantan, sementara di daerah lain, gasing ini dibuat dari kayu melawis (ramin: *Gonystylus bancanus*), mengaris dan saga (*Ormosia parviflora*).

Gasing tanjung yang tinggi dan berimbang, beratnya 0.6 kg dengan diameter 30 cm dan tinggi 10 cm. Gasing ini dimainkan oleh orang-orang dari Muar dan Johor, Malaysia sebagai *gasing pemangkah*. Bahan dasar gasing ini adalah kayu keranji, kempas, cengal dan merbau.

3. Pemain dan tempat permainan

Gasing yang merupakan salah satu permainan tertua dalam masyarakat Melayu ini pada awalnya dimainkan oleh laki-laki, baik yang tua ataupun yang muda, bahkan anak-anak, namun hanya untuk hiburan semata. Biasanya, gasing dimainkan di atas paduk, yakni papan tempat memutar gasing dengan ukuran panjang dan lebarnya 130 cm x 60 cm dan ketebalan papan antara 3 cm – 5 cm. Gasing ini bisa juga dimainkan di atas tanah yang memiliki struktur keras, sehingga tidak mudah berlubang ketika gasing diputar.



Gasing Uri (Malaysia)



Gasing Tanjung (Malaysia)

4. Aturan permainan

Berdasarkan Peraturan Permainan Gasing yang dikeluarkan oleh *Asean Gasing Association (AGA)* pada tahun 2003 yang lalu, ada beberapa aspek yang berkaitan dengan aturan permainan gasing ini, di antaranya: jumlah pemain, jenis permainan dan jenis gasing.

Berdasarkan jumlah, permainan gasing dapat dikelompokkan menjadi tiga: permainan *beregu*, *ganda* dan *tunggal*. Permainan beregu terdiri dari 4 orang per regu, 1 orang cadangan; permainan ganda terdiri dari 2 orang per regu, 1 orang cadangan; sementara permainan tunggal dimainkan oleh satu orang saja.

Jenis permainan gasing dapat dibagi menjadi dua: *uri* dan *pangkah*. Jenis *uri* adalah permainan yang berfungsi untuk melihat *seberapa lama* gasing berputar; sedangkan *pangkah* adalah permainan yang dilakukan dengan cara memangkah (menghantam) gasing lawan yang sedang diputar.

Lamanya permainan beregu dan ganda adalah 20 menit, sementara permainan tunggal 15 menit. Selain itu, berat gasing yang disepakati untuk dimainkan adalah 6-8 gram, ukuran lebar lingkaran 36-46 cm; tinggi 8-12 cm. Gasing yang dibolehkan adalah yang berbentuk *jantung*, *piring*, *guci* atau *rembang*.

5. Proses permainan

Gasing dimainkan dengan beberapa langkah utama, yaitu:

- a). Melilit gasing dengan tali yang terbuat dari nylon atau bahan lainnya, berukuran panjang 3-5 m. Caranya, terlebih dulu tali dililitkan di tangan sebelah kanan, baik di lengan atau di bagian jari-jari tangan. Setelah itu, ujung tali diletakkan di bagian leher gasing, kemudian

- dililit hingga bagian badan gasing tertutup dengan lilitannya.
- b). Memutar gasing dengan cara disorong, lalu ditarik, atau dilempar kemudian ditarik atau disentak. Cara pertama, posisi badan pemain harus membungkuk kira-kira 45 derajat dan posisi gasing harus tegak serta posisi ibu jari tangan harus menghadap ke atas. Ketika gasing dilepas, maka tangan pemain harus ditarik dengan sedikit kuat agar gasing berputar lama.
 - c). Memindahkan gasing dalam keadaan berputar ke tempat lain, bertujuan untuk memastikan putarannya tahan lama.
 - d). Memangkah gasing. Langkah terakhir ini dilakukan pada pertandingan gasing, biasanya untuk *memangkah* atau *menghantam gasing* lawan yang sedang berputar.



Inilah jenis-jenis gasing yang dipamerkan di Malaysia.

C. GASING-GASING DI NUSANTARA

1. Asal Usul

Oleh karena bangsa Indonesia adalah terhisap ke dalam rumpun bangsa Melayu, maka budaya gasing juga merupakan bagian dari kebudayaan hampir semua suku bangsa di Nusantara ini. Perbedaan-perbedaannya tentunya hanya terletak di dalam bahasa dan proses adaptasinya saja.

Gasing merupakan salah satu seni budaya berupa permainan anak-

anak Nusantara, yang di beberapa daerah atau pulau, telah terlupakan, diganti dengan permainan modern produk asing. Padahal permainan gasing pada masa lalu tersebar di hampir seluruh wilayah Indonesia mulai dari Sumatera, Jawa, Sunda, Bali, Kalimantan, Sulawesi, Maluku, NTB, NTT hingga Papua.

Sejumlah seniman Indonesia mencoba mengaktualisasikan kembali permainan "anak-anak tempo doeloe" itu dalam bentuk Pameran Gasing "Komidi Putar" di Bentara Budaya Jakarta.

Wardah Alfia, panitia Pameran Gasing "Komidi Putar" kepada ANTARA News di ruang pameran menjelaskan, pameran selama 10 hari, mulai Rabu (20 Mei 2009) itu diprakarsai 25 seniman seni rupa Indonesia. Ini merupakan pameran gasing dan yoyo pertama yang diadakan di Bentara Budaya Jakarta setelah sebelumnya telah diselenggarakan di Bentara Budaya Jogjakarta pada tanggal 20 Maret 2009.

Masih banyak lagi kegiatan yang telah dilakukan oleh Pemerintah Indonesia, antara lain: Workshop dan pameran permainan rakyat tradisional di Ragunan tahun 2005, Lokakarya Gasing tingkat Nasional di Tanjung-pinang tahun 2006, Uji petik pedoman pertandingan gasing tingkat Nasional di Pangkal-pinang dan Jakarta dalam tahun 2007, Sosialisasi Pedoman Pertandingan Gasing Tingkat Nasional di delapan Daerah tahun 2008 dan lain-lain.

Sayang sekali dalam kegiatan-kegiatan itu NTT sama sekali tidak ikut atau diikutsertakan, apalagi dari Sumba.



Dalam Pameran Gasing di Malaysia, dipakai lemari-lemari tempat memajang gasing seperti terlihat di atas.

2. Nama

Gasing adalah alat permainan yang berbahan baku kayu dan atau bambu (kecuali di Malaysia yang dari logam), dan cara bermainnya harus diputar dengan seutas tali. Permainan gasing ini di setiap daerah atau wilayah mempunyai nama sendiri-sendiri. Nama-nama gasing bagi beberapa daerah di Indonesia adalah antara lain seperti tabel berikut:

| NO. | DAERAH/WILAYAH | SEBUTAN BAGI GASING |
|-----|--------------------------|--|
| 1. | Jawa Barat & DKI Jakarta | <i>Gangsing, Panggal</i> |
| 2. | Orang Sunda | <i>Bansing</i> |
| 3. | Jogyakarta | <i>Patu/pathon (dari kayu)</i> <i>Gangsingan (dari bambu)</i> |
| 4. | Banyumas | <i>Panggalan</i> |
| 5. | Jawa Timur | <i>Kekehan</i> |
| 6. | Lampung | <i>Pukang</i> |
| 7. | Kalimantan Timur | <i>Begasing</i> |
| 8. | Kabupaten Natuna | <i>Berembang</i> |
| 9. | Nusa Tenggara Barat | <i>Maggasing</i> |
| 10. | Sulawesi Selatan | <i>Maggasing, Aggasing</i> |
| 11. | Bolaang Mangondow | <i>Paki</i> |
| 12. | Maluku | <i>Apiong</i> |
| 13. | Jambi dan Bengkulu | <i>Gasing</i> |
| 14. | Sumatera Barat | <i>Gasing</i> |
| 15. | Pulau Sumba: | |
| | a. Sumba Timur | <i>M a k a</i> |
| | b. Anakalang | <i>Kajia</i> |
| | c. Wewewa | <i>Kadia, Kadde</i> |



Suasana Festival Gasing Nasional di Jakarta

3. Bentuk Gasing

Pada dasarnya bentuk gasing adalah bundar agak lonjong seperti telur dan di atasnya terdapat mahkota untuk menautkan tali gasing. Selain bulat lonjong, bentuk gasing juga beraneka ragam, seperti bentuk *segitiga kerucut*, *bulat*, *elips*, *pipih*, *selindris*, *bentuk jantung*, *bentuk telur* dan lain sebagainya.

Beragam-macam bentuk gasing di Nusantara ini adalah seperti pada foto-foto berikut ini.

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Gasing Bangka | Gasing Bangka | Gasing Batam |
|  |  |  |
| Gasing Lombok | Gasing Lombok | Gasing Batam + tali |
|  |  |  |
| Gasing Jogja | Gasing Plastik | Gasing Lombok |
|  |  |  |
| Gasing dari Logam | Gasing Millenium | Gasing sedang berputar |

| | | |
|---|---|--|
|  |  |  |
| Gasing sebagai hiasan | Gasing salah satu daerah | Pajangan gasing logam |
|  |  |  |
| Gasing Makassar | Gasing Sumba sedang berputar jantan | Gasing Sumba sedang berputar betina |

Masyarakat Tanjungpinang memiliki beberapa bentuk gasing, di antaranya *made'pak* (gemuk) dan *malongke* (kurus) dengan tinggi 9 – 10 cm, diameter badan 6 -7 cm, berat 147 – 200 gram. Gasing Sumba hanya ada dua bentuk, yaitu gasing *jantan* dan gasing *betina*. Gasing betina sendiri sudah tidak diingat lagi.



Gasing-gasing bambu. Gasing-gasing seperti pada foto-foto di atas dipertandingkan dalam hal lamanya berputar dan kenyaringan suaranya. Gasing berbunyi ketika diputar jika bentuknya tidak betul-betul selindris tetapi agak lonjong, atau pun diberi lubang dibadannya.

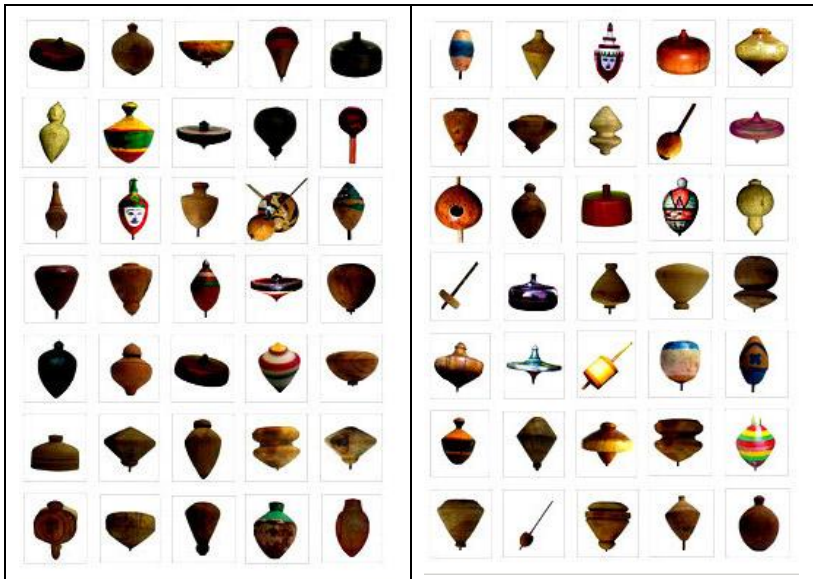
Namun, yang pasti adalah bahwa gasing-gasing itu harus bisa dipakai untuk bermain atau diputar dengan sentakan tali gasing. Kebanyakan gasing-gasing di Nusantara ini hanya dipertandingkan dalam hal *lamanya berputar*, sedangkan permainan dihantamkan satu sama lainnya (dalam bahasa Malaysia: *pangkah memangkah*) hanya berlaku di beberapa daerah

saja dengan bentuk-bentuk gasing tertentu, antara lain di pulau Sumba.

Oleh karena banyak juga gasing dibuat dengan berseni ukir, maka gasing-gasing tersebut dijadikan *penghias ruangan*, sebagai alat dekorasi rumah. Sedangkan “gasing Sumba” seperti telah disinggung di atas, selain dapat dipertandingkan dalam hal *lamanya berputar*, juga terutama untuk “baku hantam” pada jarak-jarak tertentu, bahkan sampai sejauh 30 – 35 meter.

D. GASING DI NTT

Penulis belum sempat melakukan pemantauan terhadap keberadaan, peranan dan bentuk permainan tradisional ini di wilayah Nusa Tenggara Timur. Dalam salah satu Situs di Internet disebutkan bahwa Gasing merupakan permainan bangsa Indonesia yang biasa dimainkan di seluruh Nusantara, termasuk juga *pulau Rote dan Alor*.



Bentuk-bentuk gasing di Nusantara. Ternyata dalam ke 70 bentuk gasing Nusantara di atas, “gasing Sumba” belum hadir, walau pun ada juga yang bentuknya mirip.

E. GASING SUMBA

1. Pengertian

Gasing Sumba, disebut *maka* adalah alat permainan asli orang Sumba.

Disebut asli karena permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak sampai orang dewasa dan bentuknya sangat berbeda dengan apa yang disebut gasing di pulau Jawa dan Nusantara, mau pun di Malaysia. Di Jawa dan di Malaysia, gasing hanya dilumbakan dalam hal lamanya gasing itu berputar (gasing uri) dan dengan membantingkannya dengan gasing lain (pangkah memangkah).

Tetapi di pulau Sumba, gasing dipertandingkan selain dalam hal lamanya berputar (= *pahelingu*), tetapi juga dipertandingkan dengan cara melemparkannya dengan jarak yang tertentu, sehingga permainan ini dapat saja dikembangkan menjadi permainan yang dipertandingkan secara moderen, dan dapat mengglobal, atau *go internasional*. Untuk maksud itu maka hal yang penting adalah merumuskan dan mem-bakukan peraturan mainnya, antara lain menyangkut jarak (antara *matungu* dan *mawingu* atau *mabatangu*), ukuran dan berat gasing secara standar dan lain sebagainya.

Dengan memperhatikan bahwa ciri-ciri permainan gasing (bergasing) di pulau Sumba ini memiliki ciri-ciri yang khas dan dapat dikembangkan menjadi permainan moderen, maka untuk permainan ini di dalam tulisan ini Penulis mempergunakan istilah "Bergasing Sumba."

2. Bentuk Gasing Sumba

Seperti telah disinggung di atas, ada beberapa macam alat permainan yang disebut gasing. Ada gasing Jawa dan gasing Nusantara dan ada gasing Malaysia. Gasing Jawa ada dua macam yaitu yang terbuat dari bambu dan dari kayu. Yang terbuat dari bambu biasanya diberi lubang sehingga ketika diputar, ia akan mengeluarkan bunyi yang nyaring. Gasing Malaysia terbuat dari kayu berbentuk agak pipih sehingga kegunaannya hanya untuk diputar dan kalau diperlumbakan, yang dihitung adalah lamanya berputar. Hanya sedikit pertandingan lain yaitu yang disebut pangkah-memangkah.

Kini, saatnya membicarakan gasing Sumba, yang nampaknya *berbeda sangat jauh* dengan budaya gasing di Malaysia mau pun dengan daerah-daerah lainnya di Nusantara ini.

Pada jaman dahulu, *gasing Sumba* ada *dua jenis*, yaitu:

- 1). Gasing *betina* (maka kawini, maka bai) dan
- 2). Gasing *jantan* (maka mini).

Tetapi kini tinggal satu bentuk saja, yaitu *gasing jantan*.

3. Pembuatannya.

Gasing biasanya dibuat (*pandoi maka*) oleh laki-laki, pemuda ataupun

orang tua, untuk dirinya sendiri ataupun untuk anak-anaknya. Gasing dibuat dari kayu yang kuat, liat dan berat. Karena itu kayu yang biasanya dipakai menjadi bahan pembuatan gasing adalah *kayu kesambi* (*kahembi*) dan *teras asam jawa* (atu kamáru) yang biasanya berwarna coklat sampai hitam. Dapat juga dari kayu lain asalkan batangnya liat dan kuat sehingga tidak mudah retak atau pecah.

Yang lebih digemari adalah gasing yang terbuat dari teras asam jawa (*Tamarindus indica* L.) yang berwarna hitam, berat, licin dan mengkilat sehingga biasanya disebut *maka atu*. Gasing juga biasa dinamakan sesuai nama kayu yang menjadi bahannya, sehingga ada *maka linu* (gasing kayu aras), *maka kahembi* (gasing kesambi), *maka atu kamáru*, *maka kanawa* (gasing kayu merah) dan sebagainya.

Dalam mitos dan ceritera, sering disebut-sebut adanya *gasing besi* (maka báhi), *gasing emas* (maka ámahu), *gasing suasa* (maka ihi naú) dan lain-lain. Mungkin juga mitos atau ceritera ini hanya karena mendengar kabar sayup-sayup tentang gasing logam yang ada di Malaysia, seperti yang telah diuraikan di atas.



Pada lukisan di atas terlihat bentuk-bentuk gasing Sumba jantan (*maka mini*). Terdiri dari bagian atas (= *katáku*, kepala, top) dan bagian bawah (= *kiri*, pantat, bottom). Pada bagian kepalanya terdapat *langgahi* atau lingkaran penahan tali pemutar.

Sedangkan gasing betina (maka kawini) sama sekali tidak diputar dan bentuknya juga kaku, hanya diletakkan saja di tanah untuk menjadi sasaran gasing jantan.

Gasing diputar dengan tali halus yang kuat, disebut *lunga* (tali pelilit/pemutar) yang biasanya terbuat dari serat kulit kayu huwa (kayu maninjau) atau kabaru (waru). Yang paling baik adalah dari *kalita* yaitu tali halus (*lamuditu*) yang dipintal dari daun pucuk gewang yang sudah dikeluarkan kulit arinya. Sekarang bisa juga dengan tali nylon atau *tali rafia*.

Ada dua cara memutar gasing, yaitu *putaran jantan* dan *putaran betina*. *Putaran jantan* (=wingu mata) adalah memutar gasing dengan kepalanya di bawah sedangkan *putaran betina* (=wingu kiri) adalah kalau gasing berputar pada pantatnya.

Cara memutarnya supaya "berputar jantan" ialah ketika didorong ke depan dan akan disentak, gasing dimiringkan ke kiri. Kalau dimiringkan ke kanan, gasing akan berputar betina.

Gasing yang putarannya lama (sekitar dua menit lebih) disebut *maka kandū* sedangkan gasing yang berputarnya kurang baik (tidak halus dan tidak lama) disebut *maka kadenggaru*. Gasing yang sedang berputar lama disebut *maka mangandu* (halus dan lama). Supaya dapat berputar lama, biasanya gasing Sumba juga diberi besi atau paku halus pada mata dan atau pantatnya, asalkan besi itu tepat pada titik keseimbangannya. Besi inilah yang disebut "paksi" di Malaysia.

4. Tempat bermain

Tempat bermain gasing Sumba biasanya di *talora* (pekarangan rumah), yaitu di bagian tengah kampung, pada antara dua jejer rumah-rumah yang membentuk kampung. Atau di halaman sebuah rumah di kebun. Permainan yang diikuti oleh lebih banyak orang dengan hadirnya pemain-pemain dari lain kampung, maka tempat yang tepat untuk bermain gasing adalah di *mambila la hambeli kotaku* (lapangan di luar kampung).

Lapangan bermain gasing yang baik ialah kalau permukaan tanahnya rata dan agak keras sehingga gasing dapat berputar lama. Tanah yang gembur kurang baik untuk dipakai bermain gasing.

5. Cara-cara bermain

Gasing dimainkan dan dipertandingkan oleh dua kelompok pemain yang dianggap berlawanan. Jumlah pemain pada tiap kelompok harus sama, dengan jumlah satu orang (tunggal), dua orang (doubel), tiga atau empat orang. Bisa juga lebih banyak, tetapi kurang praktis karena akan terlalu lama menunggu giliran.

a. Gasing betina

Seperti yang telah disinggung di atas, gasing bentuk ini tidak berputar, hanya sebuah benda kayu berbentuk kerucut, yang biasanya bukan dimainkan hanya oleh laki-laki saja, tetapi juga oleh perempuan. Itu pun hanya diatur sebagai "gasing sasaran" yang menjadi tujuan serangan dengan gasing jantan. Jumlah gasing betina yang diatur menjadi sasaran ini selalu ganjil, yaitu tiga, lima, tujuh atau sembilan.

Ada tiga cara memasang gasing-gasing ini, yaitu *melintang* (=pandábarungu), *membujur* (panunjungu) dan *bertumpuk* atau berkumpul (bunggurungu). Gasing betina yang di tengah merupakan yang utama, sebagai *ratu-maramba* (ratu-raja). Bila gasing-gasing ini dipasang melintang (=pandábarungu) dan gasing ini (di tengah) yang terkena, maka semua gasing yang di kiri dan kanannya dianggap sudah mati (sudah dikalahkan) semua. Kalau diatur membujur, lalu kena yang di depan maka disebut "nggana la ngaba" (kena yang di depan), dan lain-lain istilah dalam bahasa Sumba.



Foto Gasing Sumba & talinya

Gasing Sumba yang sudah dililiti tali



Gasing Sumba sedang berputar jantan



Gasing Sumba sedang berputar betina

(Dari sisa koleksi pribadi Penulis)

Sebuah regu yang sudah menang dalam aturan melintang, lalu menang lagi dalam aturan membujur dan kumpulan, maka regu inilah yang menang dan pantas menjadi juara.

Tetapi gasing jenis perempuan ini pun akhirnya tidak biasa lagi dimainkan, oleh karena selain terlalu sederhana, kurang praktis serta kurang dinamis, juga karena kegiatan perempuan Sumba sangatlah tinggi. Oleh karena itu, cara-cara bermain gasing betina ini tidak perlu diungkap lebih rinci lagi.

b. Gasing jantan.

Para pemain gasing Sumba dibagi atas dua regu, yaitu regu "penyerang" atau *matungu* (yang menghantam) dan regu pemutar atau yang memasang, (*mawingu*= pemutar), tetapi tentu saja kedua-duanya saling bertukar atau bergilir.

Jumlah pemain selamanya genap, sekurang-kurangnya dua orang, masing-masing regu tunggal. Kalau jumlah pemainnya ganjil, maka salah seorang menjadi ganjil disebut "ana malungga" (=anak penghubung); sebab *malungga* berasal dari kata *malungga mai* (yang pergi datang). Fungsinya memberi bantuan kepada kedua pihak secara bergilir.

6. Peraturan bermain.

Aturan-aturan bermain gasing Sumba adalah sebagai berikut:

Misalkan Regu A terdiri dari tiga orang pemain, berhadapan dengan lawan bermainnya, Regu B, yang jumlah pemainnya juga tiga orang. Siapa yang menjadi Penghantam Pertama (*matungu mangelu*) ditentukan dengan cara undian (suiten). Misalkan Regu A menjadi *matungu* lebih dahulu, maka Regu B sebagai pemasang (*ma batangu*). Oleh karena pemain ini memasang gasingnya dengan cara memutarnya pada jarak yang sudah direntukan, maka pemasang disebut juga *mawingu* (pemutar).

Kemungkinan-kemungkinannya:

- a). Ketiga-tiga pemain Regu B memutar gasingnya, lalu masing-masing anggota Regu A menghantam gasing-gasing yang sedang berputar itu. Misalkan, orang pertama dari Regu Penghantam itu tidak mengenai satu pun gasing yang sedang berputar itu maka disebut *mbukulu* (=gagal, tidak mengenai gasing sasaran), orang kedua juga tidak mengenai, dan terakhir orang ketiga juga tidak mengenai gasing yang dipasang itu, maka Regu A gagal, sehingga harus berganti menjadi pemasang (*mabatangu*), sedangkan Regu B menjadi *matungu*.
- b). Orang pertama Regu B menghantam gasing-gasing yang diputar atau dipasang oleh Regu A, lalu kena sebuah gasing yang dipasang, maka para pemain segera mengamati kedua gasing yang bertabrakan tersebut. Kalau gasing penghantam masih berputar (*wingu*) sedangkan gasing yang dikenai juga masih berputar, maka keduanya

harus di *pahelingu* lebih dahulu yaitu diperhatikan gasing mana yang *mbada* (=padam, mati, berhenti berputar) lebih dahulu. Kalau gasing yang menghantam padam lebih dahulu, berarti penghantam tadi tidak menang. Karena itu permainan dilanjutkan dengan pemain kedua dan ketiga dari Regu B tadi.

- c). Kalau gasing yang dikenai tadi langsung padam atau padam lebih dahulu sedangkan gasing penghantam masih hidup ("wingu"), maka berarti pemain Regu B tersebut menang, dan mendapatkan satu poin, (disebut satu "Katáku," satu "kepala"). Orang yang menang tadi, kembali menjadi "matungu" lagi.
- d). Kalau orang pertama menghantam dan *mbukulu* (=gagal, tidak mengenai gasing sasaran), demikian juga orang kedua, tetapi orang *ketiga* mengena dan menang, maka pemain pertama dan pemain kedua yang sudah mendapat giliran tetapi "mbukulu" (gagal) tadi, sekarang menjadi hidup kembali, sehingga kembali menjadi penghantam lagi.
- e). Permainan dilanjutkan sampai semua pemain dari Regu B sudah mendapat giliran tetapi gagal semua, maka kembali Regu B menjadi pemasang, Regu A beralih menjadi Penghantam. Demikianlah seterusnya, yang menang mau pun yang kalah saling berganti.

Tetapi kalau salah satu regu kalah terus menerus, yang berarti regu yang lain menang terus-menerus, maka pihak yang kalah terus diolok-olok dengan istilah sudah *wutu* (tambun, gemuk) karena menelan banyak kekalahan.

Kalau yang "wutu" tadi mendongkol karena diolok, permainan bisa dihentikan sampai kali berikut, atau pun keanggotaan dalam regu dirombak sehingga didapatkan regu-regu yang kekuatannya lebih seimbang.

7. Jarak Barmain

Ada 3 (tiga) macam jarak antara *matungu* (penghantam) dan *mabatangu* (pemasang/pemutar) dalam bergasing Sumba, yaitu:

- a). *Palihingu* (berdekatan);
- b). *Bunjungu* (bersarak); dan
- c). *Pamaraungu* (berjauhan).

a). Pajulu Palihingu (Bermain Berdekatan)

Cara ini biasanya hanya dilakukan oleh anak-anak kecil dan anak-

anak muda, untuk melatih diri, sehingga jarak antara *matungu* dan *mabatungu* dekat-dekat saja, sekitar satu dua depa atau sekitar *tiga-empat* meter saja.

Cara-cara bermainnya sama seperti di atas. Tentu saja berbagai kemungkinan bisa terjadi. Di kalangan anak-anak, kalau diolok dengan kata *wutu* karena kalah terus, akhirnya menjadi dongkol dan langsung *unjaru* (=ngambek) sehingga langsung berhenti main.

Tetapi banyak pula anak-anak yang kalau selalu diolok karena sering kalah, akan berusaha sekuat tenaga melatih diri sebelum berani bertanding ke luar, sehingga pada akhirnya ia seringkali menjadi pemenang juga.

b). Pajulu Bunjungu (Bermain Bersarak)

Cara bermain ini sama saja dengan cara-cara di atas, hanya *jarak* antara *matungu* dan *mabatungu* lebih jauh. Cara bermain seperti ini dilakukan oleh anak-anak yang sudah lebih besar. Jarak antara Penghantam dan Pemasang adalah tiga sampai empat depa, atau antara *lima sampai tujuh* meter.

c). Pajulu Pamaraungu (Bermain Berjauhan)

Permainan dengan jarak berjauhan ini dilakukan oleh anak-anak yang sudah besar, pemuda bahkan orang dewasa. Jarak antara Penghantam dan Pemasang adalah antara enam sampai sembilan depa, atau antara *sepuluh sampai lima belas* meter. Bahkan ada yang lebih jauh, tergantung kesepakatan.

Cara-cara atau peraturan mainnya sama saja seperti di atas, yang berbeda adalah mungkin dalam hal "perangsang" atau taruhannya. Bagaimana pun, permainan akan lebih bersemangat kalau diiming-iming dengan perolehan sesuatu. Bukan piala, piagam atau hadiah-hadiah kejuaraan dalam permainan moderen, tetapi sederhana saja. Yaitu *pujian* dan *rasa puas*.

8. Cara-cara penghargaan.

Ada 3 (tiga) macam penghargaan sesuai *peraturan asli* dalam bermain gasing Sumba, yaitu:

- a). *Pajulu Jua* (Bermain kosong);
- b). *Pajulu Papitingu* (Bermain Berambil);
- c). *Pajulu Papiti Mangingu* (Bermain Berambil Langsung).

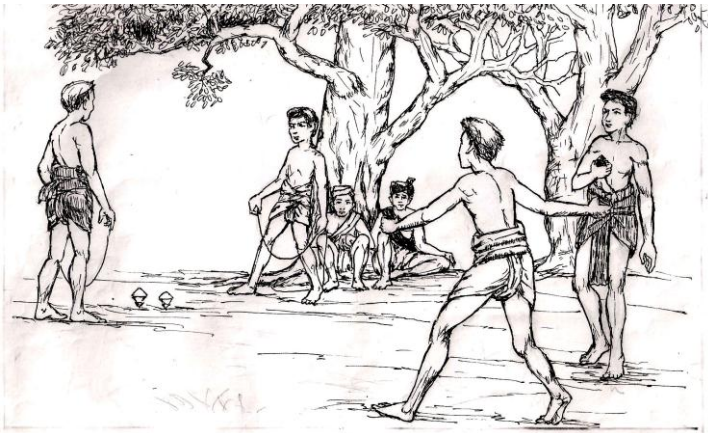
Bermain kosong (*Pajulu jua*), artinya hanya sekedar mendapat poin yang dalam bahasa Sumba disebut "Katiku" atau "Katáku", sebagai

berhutang saja. Cara ini menganggap bermain gasing sebagai olah raga atau hiburan saja.

Papitingu, berarti gasing yang kena dan kalah *diambil* dan menjadi milik dari pemenang. Tetapi oleh karena gasing yang dipakai untuk bertanding itu biasanya adalah gasing *kelas satu*, atau gasing istimewa, maka bagi pemenang disediakan *gasing lain*, yang buatannya tidaklah terlalu baik seperti gasing yang dipakai. Dengan demikian, masing-masing pemain harus menyediakan gasing-gasing cadangan guna dipakai untuk membayar kekalahan.

Orang yang biasa menang sehingga gasingnya bertambah banyak, seringkali pula berusaha untuk memperbaiki buatan atau kualitas gasing-gasing yang telah diperolehnya ketika bertanding. Apabila terdapat gasing yang mutunya sudah jauh lebih bermutu, maka ia dapat menjualnya kepada orang lain, tidak akan dipakainya lagi untuk membayar dalam bertaruh (bermain "papitingu").

Papiti mangingu berarti bahwa gasing yang dipakai untuk bermain itu langsung akan menjadi milik si pemenang kalau si pemakainya kalah. Hal yang demikian seringkali menimbulkan perkelahian, karena bagaimana pun gasing yang dipakai bermain itu adalah gasing istimewa sehingga menjadi kebanggaannya. Kalau sampai diambil musuh, tentu saja sedih, bahkan malu.



Bermain gasing Sumba, jarak dekat.

Ada kalanya ada pemain yang semua gasingnya telah berpindah tangan kepada orang lain karena kalah terus. Maka ia pun pulang kosong, hanya tinggal tali gasingnya (*lunga*) saja. Maka anak tersebut dikatakan *naterangu kalipa* (ia berbelankinkan selampit), pulang dengan tali kosong. Tentu sesudah itu ia akan menyuruh orang lagi untuk membuatnya

gasing baru.

Cara-cara yang lain adalah dengan bersewa (bertaruh), yang biasanya langsung dianggap sebagai perjudian. Tetapi sebenarnya kalau dipertimbangkan dengan lebih bijak, bersewa seperti ini ada baiknya juga, karena bukan "mengadu nasib" tetapi "menguji atau mengadu ketangkasan".

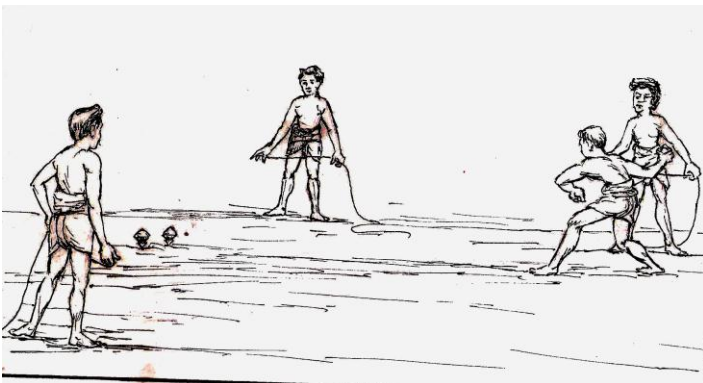
Dalam pertandingan gasing Sumba, pemasang/pemutar harus memutar gasingnya secara "*berputar jantari*", yaitu gasing berputar dengan kepala ke bawah. Adalah *kurang sopan* dan *tidak etis* kalau lawan dipasangkan gasing dengan *putaran betina*. Cara itu hanya untuk mengolok, menghina atau menganggap enteng lawan.

9. Aspek Keamanan (Safety)

Walaupun gasing Sumba terbuat hanya dari kayu, tetapi adalah juga kayu yang padat dan keras. Bila dilemparkan pada jarak yang jauh, hantamannya keras juga. Oleh karena itu, dalam bermain gasing Sumba, faktor keamanan atau keselamatan perlu juga mendapat perhatian. Anak-anak yang menonton harus duduk atau berdiri jauh dari lapangan bermain gasing.

Gasing yang dilemparkan bisa nyasar kena orang dan bisa membahayakan. Nyasarnya ini antara lain disebabkan oleh karena licin, terlepas dari tangan, talinya putus, tempias atau terpantul, dan sebagainya.

Berdasarkan itu, maka para penonton haruslah jauh dari lapangan dan sebaiknya berkumpulnya di sekitar tempat menghantam, bukan dekat dengan tempat pemutar, sehingga terhindar dari kecelakaan yang bisa saja fatal.



Dua regu bermain gasing Sumba, pada jarak menengah (bunjungu)

BAB V. PAWULI JALANGU (BERMAIN SIPUT)

A. PENGERTIAN

Wuli jala (bahasa Sumba dialek Kampera) atau *karaki* (bahasa Sumba dialek Mangili) adalah salah satu jenis siput laut (*Strombus luhuanus, L.*), yang ukurannya sebesar ibu jari orang besar, dengan panjang antara tiga sampai lima sentimeter dan diameter antara dua sampai tiga sentimeter.

Siput ini biasanya banyak terdapat di bagian pesisir laut, sehingga gampang dipungut oleh penduduk ketika laut kering dan dibawa pulang untuk dimasak dan dikeluarkan isinya untuk dimakan. Kulitnya atau cangkangnya disimpan dan dibiarkan kering sehingga bagian isinya yang tertinggal tidak berbau lagi.

Disebut *wuli jala* yang terjemahannya *bulir jala* oleh karena kulit siput ini biasanya dilubangi dan diikat sebagai pemberat pada pinggir jala, agar jala (alat penangkap ikan) dapat segera turun dan menghalangi ikan untuk lari. Namun kemudian orang tidak mempergunakannya lagi karena sudah diganti dengan *timah hitam* sebagai pemberat jala yang jauh lebih baik.

Kekurangan-kekurangan dari kulit siput sebagai pemberat jala (*wuli jala*) ialah antara lain: kurang berat, berbunyi keras bila berbenturan dengan sesamanya, serta berwarna putih, sehingga mudah diketahui ikan-ikan sehingga menjadi takut dan lari.

Cangkang siput itu dititi dengan batu untuk memotongnya sehingga tinggal bagian bawahnya (pantatnya) yang ada ekornya yang seperti duri. Setelah dipotong cukup seimbang, pantat siput itu dapat diputar di atas telapak tangan atau di atas tikar dengan ibu jari dan jari telunjuk sejalan putaran jam. Siput tadi berputar mulus dengan bertumpu pada duri atau ekornya itu. Kalau cara menitinya mencapai titik keseimbangan yang baik, maka pangkal cangkang siput itu akan berputar dengan halus dan lama, sehingga disebut *wingu hāmu* (berputar dengan baik) atau dengan istilah *kandu* (berbunyi gemuruh ketika sedang berputar dengan tidak berpindah-pindah tempat). Itulah yang dipakai sebagai alat permainan yang disebut *pakarakingu* (Mangili) atau *pawuli jalangu* (Kampera).

Siput yang salah titi (dititi dengan batu) sehingga tidak mencapai titik keseimbangan pada duri dipantatnya, tidak akan berputar dengan baik, disebut *kadānggaru*. Cara memutar menurut arah jarum jam disebut *wingu palua kawanangu* (memutar ke kanan) sedangkan orang

kidal biasanya memutar berlawanan jarum jam, disebut *wingu palua kalaingu* (memutar ke kiri).



Barisan atas, cangkang-cangkang siput yang masih utuh. Barisan bawah, cangkang-cangkang siput yang sudah dititi dan sudah dapat dipakai bermain.

B. CARA-CARA BERMAIN.

Aturan permainannya hampir sama dengan bergasing, hanya karena ukuran siput yang jauh lebih kecil, maka permainan ini dimainkan di dalam rumah saja, kecuali pada tempat-tempat tertentu pada tanah yang agak keras atau dengan membuka tikar di luar. Tempat bermain yang paling lazim adalah di atas balai-balai depan (*bangga la hanamba*).

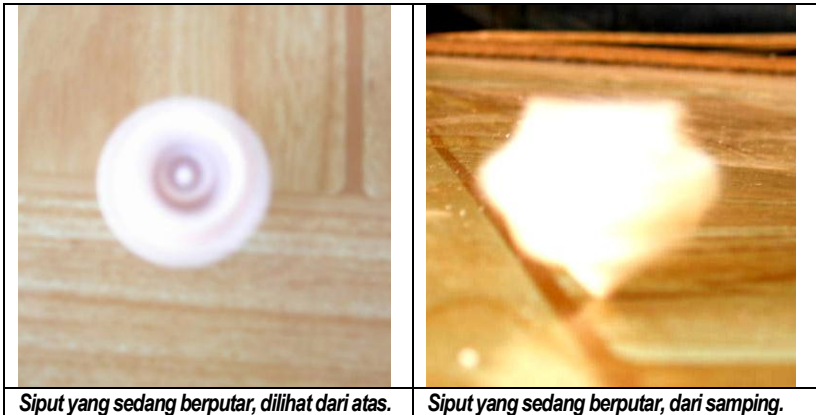
Pertandingan ini dilakukan oleh dua regu, yang masing-masing secara bergilir atau berganti menjadi "penghantam" (*matungu*) dan "pemasang" (*mabatangu*) atau "pemutar" (*mawingu*). Kalau hanya mempertandingkan kemampuan berputar dari siput-siput itu (disebut: *pahelingu*) maka para pemain tidak perlu dibagi atas regu-regu.

Dalam *pahelingu* ini, masing-masing memutar siputnya secara serentak, dan siput yang padam atau mati (= *mbáda*) lebih dahulu adalah yang kalah (= *káku*). Siput yang dititi dengan baik, akan berputar dengan baik, selama sekitar satu atau dua menit.

C. JARAK BERMAIN

Penetapan jarak antara “mabatangu” dan “matungu” hampir sama dengan permainan gasing, yaitu dibagi atas tiga macam:

- 1). Palihingu (berdekatan): dua regu saling berhadapan dengan jarak “sepanjang tangan” atau sekitar satu meter saja;
- 2). Pabunjungu (bersarak): dengan jarak kurang lebih satu depa, yaitu antara satu setengah meter sampai dua meter.
- 3). Pamaraungu (berjauhan): jarak lebih dari satu depa, tergantung dari keadaan tikar yang dipakai.



Siput yang sedang berputar, dilihat dari atas.

Siput yang sedang berputar, dari samping.

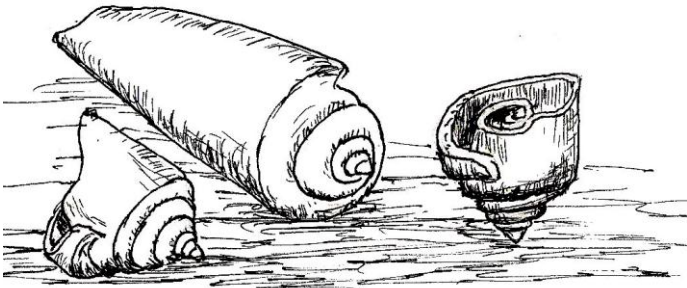
Cara-cara bermain siput ini aturannya hampir sama dengan bergasing. Pemasang atau pemutar memutar siputnya, lalu pemain penghantam menghantam siput yang diputar itu. Kalau kena dan menang berputar dengan siput yang dihantam, berarti penghantam menang. Tetapi walau pun kena tetapi siputnya padam lebih dahulu dari yang dihantam, maka ia tidak menang.

D. CARA PENGHARGAAN

Cara-cara memberi penghargaan juga hampir sama dengan peraturan dalam permainan bergasing. Yaitu *pajulu jua* (bermain kosong), *pajulu papitingu* (bermain berambil) dan *pajulu papiti mangingu* (bermain berambil langsung).

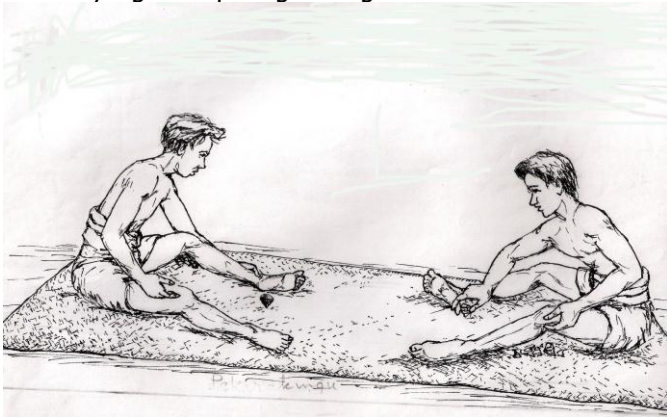
Jumlah pemain pada tiap regu, paling banyak cukup tiga orang, sebab kalau lebih, menyulitkan ketika duduk. Paling ideal kalau tiap regu terdiri dari masing-masing dua orang, karena lebih gampang membentuk regu-regu sendiri. Tetapi anak-anak yang sudah jago biasanya lebih suka bermain tunggal, yaitu satu lawan satu. Cara bermain demikian disebut

"pameha manungu" (bersendirian seperti ayam), yaitu satu lawan satu.



Lukisan cangkang (Kulit siput) yang masih utuh (tengah) dan yang sudah dititi (kiri dan kanan), siap pakai.

Demikianlah mereka bermain sampai puas, kadang-kadang lupa jam, lupa makan. Kecuali kalau bermain "papitingu", kalau ada yang sudah kehabisan siput taruhan karena kalah terus, mau tidak mau permainan dihentikan dan yang kalah pulang kosong.



Pawuli jalangu, Pakarakingu (= Bermain Siput)

Sebenarnya, menurut Bapak Umbu Hina Kapita, permainan bersiput ini hanyalah *tiruan* dari "pamakangu" (bergasing) saja, sehingga sering disebut juga *pamakangu wuli jala* (bergasingkan siput), bermain gasing dengan menggunakan siput.

Oleh karena menggunakan siput laut sebagai alat bermain, maka permainan ini hanya dikenal di masyarakat Sumba yang berdiam di pesisir. Penduduk pedalaman bahkan tidak mengenal permainan ini.

BAB VI. PERMAINAN HIBURAN/HOBBY

Jenis-jenis permainan yang sebenarnya merupakan hoby atau kegemaran, oleh karena dalam pelaksanaannya sebenarnya bukan permainan melainkan merupakan kegemaran, karena dilakukan demi kesenangan atau rekreasi adalah antara lain:

1. *Patamangu* (berburu; Wewewa: *kalola*);
2. *Patundungu* (mengejar, memburu);
3. *Patajingu* (Mengadu ayam), dan
4. *Permainan hoby* lainnya.

1. PATAMANGU (Berburu)

Seperti telah dikemukakan di atas, "patamangu" sebenarnya bukanlah sebuah permainan, tetapi pencaharian, suatu usaha untuk mendapatkan hasil, namun ada sifat-sifat olah raga dan hiburannya. Hoby ini juga dimiliki oleh suku-suku bangsa lainnya di NTT, seperti di kabupaten Ngada (Flores), Belu (Timor) dan lain-lain.

Perkataan *patamangu* berasal dari kata *tama* (=masuk), yaitu memasukan anjing ke dalam hutan, belukar atau pun padang terbuka untuk mencari babi hutan, rusa dan atau kerbau liar. Tetapi tidak dikatakan *patamangu ahu* (memasukkan anjing), melainkan dikatakan *patamangu wei* (berburu babi), atau *patamangu ruha* (berburu rusa).

Jadi, kata *patamangu* sudah mendapat arti tersendiri, yaitu *berburu*. Kalau dikatakan *ahu patamangu* mempunyai arti *anjing perburuan*, sedangkan *mini patamangu* (lelaki pemburu) atau *mapatamangu* mempunyai arti "orang yang melakukan perburuan" atau "Pemburu." Juga sudah lazim kalau dikatakan *laku ngandi ahu* (pergi membawa serta anjing), maka itu adalah pergi berburu.

Seorang pemburu selamanya seorang dewasa, oleh karena kegiatan ini mengandung bahaya, sebab yang menjadi sasaran adalah binatang liar walaupun tidak buas, yaitu *babi hutan yang berani*, *rusa jantan yang garang* dan *kerbau liar yang galak*. Oleh karena itu, seorang pemburu haruslah sudah berpengalaman sebab sudah berlatih sejak masih muda.

Seorang pemburu harus memiliki anjing berburu beberapa ekor, satu atau dua ekor di antaranya harus sudah pula berpengalaman. Juga harus mempunyai tombak (nimbu) dan serampang (=boka, yaitu tombak yang ada kaitannya). Dan sejak awal abad XIX sudah ada pemburu yang menggunakan bedil, yang sudah barang tentu membawa dampak-dampak

negatif terutama terhadap lingkungan dan pelestarian plasma nuftah.

Selain dari itu, untuk memburu babi hutan, disediakan juga *pukatu* (=pukat), semacam jaring yang dibuat dari tali "huwa" (pohon maninjau) yang kuat dan agak besar supaya tidak mudah robek oleh babi hutan. Untuk kerbau liar, biasa disediakan *kalembangu* (=pukat besar), semacam jaring yang dibuat dari tali besar-besar dan matanya besar-besar pula, supaya tidak mudah dihancurkan oleh kerbau liar.



Patundungu Koja Wei

Seorang pemburu biasanya tidak berjalan seorang diri, selalu bersama-sama dengan rekannya (kariangu), dua atau tiga orang. Rekan-rekan ini di antaranya ada pemuda yang ikut sebagai upaya belajar atau latihan. Satu atau dua orang dari rekan-rekan itu bertindak sebagai *manamatu ruku* (yang menyusul bekas, pencari jejak) babi, rusa atau kerbau, dengan membawa *ahu namatu* (anjing penjejak). Rekan-rekan yang lain sebagai *matangu napa* (yang menunggu) dengan *ahu napa* (anjing tunggu).

Kalau anjing penyusul sudah mendapat "bekas-bekas kaki babi" atau jejak babi, rusa atau kerbau liar, maka anjing-anjing itu mencium dan merasakan bau binatang itu lalu menggonggong (menyalak) sambil mengikuti jejak itu menuju ke tempat binatang itu berada.

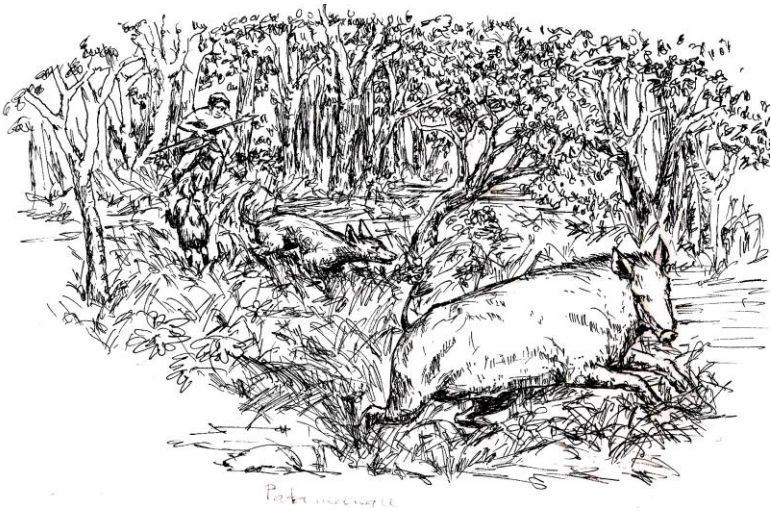
Pemburu penunggu itu pergi menunggu di jalan yang biasanya dilalui babi hutan, rusa atau kerbau liar ketika akan keluar dari hutan ke padang terbuka. Jalan itu disebut *anda luhu* (jalan keluar). Biasanya di tempat itulah orang memasang pukat untuk babi atau rusa, dan memasang *kalembangu* (pukat besar) untuk kerbau liar.

Sementara itu pemburu bersiap-siap menanti kedatangan hewan-hewan itu, dengan memegang tombak atau serampang. Buruan yang

luput dari pukak atau jaring, akan disambut dengan *tombak* (nimbu) atau *serampang* (boka).

Khusus babi hutan, pemburu biasanya menunggu sampai babi hutan itu berhenti untuk menantang atau melawan anjing yang menggonggongnya atau mendesaknya. Pada saat babi menantang itulah pemburu dapat dengan mudah menembaknya.

Apabila babi itu lari lurus saja dan tidak mampu dibanting oleh anjing-anjing itu, maka biasanya babi itu akan luput. Akan tetapi kalau babi itu berbalik melawan dan mau menyerang anjing-anjing berburu itu, itulah saat yang tepat untuk ditombak oleh si pemburu atau dibanting mati oleh anjing-anjing itu.



Patundungu Hiru (Berburu jirat)

Namun ada kalanya juga ada babi piaraan yang telah yang sangat berani dan mampu menggigit mati anjing yang mengejanya sampai mendesaknya. Maka hal ini merupakan masalah yang harus dan perlu dicari tahu apa penyebabnya, antara lain mungkin ada arwah nenek moyang yang lagi marah oleh sesuatu sebab, dan lain sebagainya.

Apabila sudah ada perburuan yang ditangkap atau ditikam, khusus tentang *babi*, kalau sudah mati langsung dibakar, sesudah itu dibelah, yang mula-mula dikeluarkan ialah kantong air seninya, supaya tidak pecah di dalam. Sebab kalau sudah pecah, maka bau kencingnya itu menyerap ke seluruh bagian dagingnya sehingga tidak dapat lagi dimakan, sehingga hanya akan menjadi bagian atau untuk anjing saja.

Kalau yang tidak baik itu sudah dibuang, maka hatinya, jantungnya, dan sedikit dagingnya dibakar, sesudah masak lalu diambil sedikit dari masing-masing bagian itu. Itulah yang dipersembahkan kepada "Umbu Rambu" (dewa-dewi) yang ada di tempat itu, dan kepada "yora ahu – kula ahu" (sahabat, kenalan atau 'pacar' anjing), yaitu arwah anjing yang diyakini senantiasa menyertai anjing-anjing pemburu.

Sesudah memberi persembahan (lazimnya disebut "sesajen") kepada para arwah di tempat itu, lalu hati, jantung dan sedikit daging bakar yang masih ada itu, yang semuanya disebut *ati patula* (hati yang disalai), sebab dibakar di atas para-para, dimakan bersama di antara sesama pemburu itu, sedangkan anjing-anjing berburu juga mendapatkan bagiannya.

Selesai makan, daging yang banyak itu dibagi-bagikan kepada masing-masing pemburu untuk dibawa pulang ke rumah masing-masing. Setiba di kampung mereka, daging yang menjadi bagiannya itu dibagi juga kepada semua tetangga. Sebab, tidak boleh ada orang yang makan sendiri hasil usaha yang seperti itu. Pemali.

Kalau daging *kerbau*, sama juga halnya, karena kerbau merupakan pula hewan persembahan. Akan tetapi *rusa*, tidak demikian halnya, tidak menjadi daging persembahan. Demikian pula daging binatang lain seperti *kucing hutan*, *musang* atau *monyet*.

Kalau orang dari kabihu Malari mau berburu (*palaku ngandi ahu* atau "patamangu"), mereka akan membangunkan *marapu anjing*, yaitu Hapu Lara - Tangu Wiki. Kalau sudah mau berburu, maka mereka harus hidup berpantang, yaitu tidak diperbolehkan lagi bermaki (*pa tolangu*), bergurau (*pa yobu*), *omong porno* atau membicarakan perempuan. Nanti mendapat sial, misalnya babi hutan mengamuk dan menggigit orang, katanya.

Kita juga tidak boleh menyebutkan *kapan* dan *rencana* tentang berburu. Harusnya dirahasiakan maksud dan waktunya. Kalau mau berburu besok, tidak boleh mengatakan *mau berburu besok*. Harus mengatakan mau berburu *tahun muka*. Maksudnya supaya Dewa Tana Dewa Hutan jangan waspada sehingga menyembunyikan hewan-hewan buruan. Juga tidak boleh bilang mau *berburu*, tetapi harus mengatakan *mau pergi memotong tali di hutan*. Ini supaya alam jangan waspada.

Kalau sudah mendapat babi buruan, seperti telah disebutkan di atas, maka kantong air seninya dikeluarkan dan dibakar, baru babinya dibelah. Lalu hatinya dan tali perut besarnya dikeluarkan dan dibakar. Setelah masak, maka diambil dua lembar daun kayu, dan masing-masing yang hadir mencubit sedikit hati babi untuk diletakkan di kedua lembar daun tersebut. Sesudah itu diletakkan pada masing-masing daun tadi setengah iris pinang dan sehelai daun sirih. Kemudian diiriskan emas empat keratan halus (*datu kawádaku*), sebilah parang diletakkan di alas, lalu hamayangu

(sembahyang dengan cara kepercayaan marapu).

Ucapan dalam sembahyang itu, demikian:
*"Inilah sirih pinang yang disisihkan. Emas yang diiris,
 demikian juga hati dan isi perut babi,
 makanlah sirih pinang, makanlah makanan,
 akan tetapi jangan berhenti memberikan kemujaraban,
 teruslah menerus, datang bergelombang-gelombang,
 berikanlah keberlanjutannya,
 Inilah permohonanku,
 Sambut permintaanku "*

Selesai sembahyang, mereka pun makan hati babi bakar yang sudah masak.

Perbuatan berburu ini juga seringkali *merugikan lingkungan hidup*, oleh karena seringkali dalam mengatur siasat, ada saja pohon yang ditebang, atau padang rumput dibakar sebagian agar binatang buruan dapat lari keluar sehingga gampang ditemukan.

Para pemuda Sumba biasa pula meniru perbuatan orang-orang dewasa dalam hal berburu, sebagai cara untuk berlatih, melatih diri dan untuk mendapatkan hasil buruan dan pengalaman. Mereka mempergunakan juga alat yang sama, tombak atau serampang dan anjing-anjing. Anak-anak muda memilih waktu berburu sesudah makan malam, antara pukul 19.00 dan jam 20.00.

Anak-anak yang cukup cakap dan berani, biasanya dapat memperoleh babi hutan juga, tetapi kebanyakan mereka mendapat musang, kucing hutan dan kalong. Jadi, di samping bersenang-senang (rekreasi), juga bersungguh-sungguh untuk mendapatkan hasil perburuan. Biasanya, apa yang mereka peroleh itu, mereka langsung bakar dan makan, kalau sisa baru mereka bawa pulang.

Berburu *secara main-main* dilakukan juga oleh anak-anak kecil, semuanya dalam suasana fantasi; jadi dengan mempergunakan kawan-kawan yang tangkas lari, tombak atau serampang diganti dengan sepotong kayu yang panjang. Babi, rusa, dan kerbau digantikan oleh kawan-kawan mereka. Jadi, anjing-anjing mengejar babi, rusa dan kerbau. Anak-anak yang lebih kecil mempergunakan batu, potongan kayu, mangga atau jeruk menjadi babi atau kerbau. Yang dijadikan anjing juga batu-batu atau potongan-potongan kayu, begitu juga yang menjadi tombak, terdiri dari potongan-potongan kayu.

Dewasa ini, karena penduduk pulau Sumba sudah bertambah padat, hutan-hutan sudah banyak yang gundul, dan isi hutan juga yaitu yang berupa babi hutan, kucing hutan, kerbau liar, rusa dan musang sudah sangat langka, maka kebiasaan berburu sudah hampir tidak dilakukan lagi, kecuali pada beberapa tempat di pedalaman.

2. PATUNDUNGU (MEMBURU)

“Patundungu” (=mengejar, memburu) ini sebenarnya bukanlah suatu permainan tetapi sebagai sebuah hoby atau kegemaran bagi para pemuda Sumba yang cakap. Apabila mereka mujur biasanya “mendapat hadiah” juga, tetapi bukan suatu pencaharian dan bukan itu yang dikejanya, melainkan dalam istilah sekarang, adalah suatu rekreasi saja bagi para pemuda. Selanjutnya apabila ia beruntung memperoleh apa yang menjadi sasarannya, ia akan mendapat sanjungan dan pujian dari para peminatnya.

Kata jadian *patundungu* berasal dari kata *tundungu* (=turut, ikuti), sehingga *patundungu* berarti: *membuntuti, mengejar, memburu*. Memburu kuda, kerbau, rusa atau babi hutan, dengan dua maksud. *Pertama, menangkap* sasaran hidup-hidup, seperti kuda dan kerbau. *Kedua, menangkap atau menikam* sasaran sampai mati, seperti rusa dan babi hutan.

Cara-cara Patundungu:

- a). *Patundu hiru* (memburu jerat), juga ada dua jenis:
 - a1). Patundungu njara matamba (memburu kuda liar);
 - a2). Patundungu karambua matamba (memburu kerbau liar);
- b). *Patundu Koja* (memburu tikam).

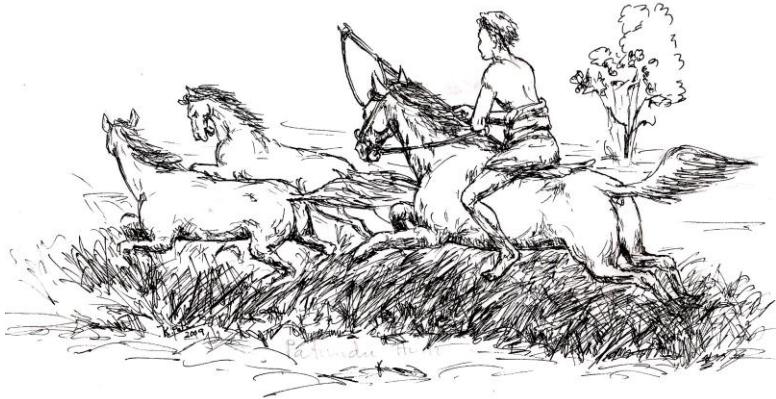
a). *Patundu Hiru.* (Memburu Jerat)

a1). *Patundungu Njara Matamba (Memburu Kuda Liar).*

Pada waktu dahulu, banyak pemilik kuda yang tidak mampu menjinakkan semua kudanya, karena kekurangan tenaga, sehingga banyak kuda yang liar dan berkeliaran di padang-padang. Sewaktu masih kecil, kuda-kuda itu masih setia masuk ke kandang mengikuti induknya, sehingga masih diberi tanda pengenalan pada daun telinganya (=hotu). Pemilik mengenal betul bahwa seekor kuda itu miliknya dengan melihat tanda di telinga dan tanda-tanda lain pada badan kuda itu, seperti warna bulunya, tanda cap dan lain-lain.

Satu atau beberapa pemilik kuda liar mengundang beberapa “mini patundungu” (pemburu), yang telah terkenal cakap memburu kuda-kuda

liar. Biasanya kepada mereka dijanjikan hadiah sebagai perangsang berupa uang, hewan atau pun kain. Para pemburu ini mempersiapkan diri dengan "njara patundungu" (kuda pemburu) yang tangkas larinya, entah milik sendiri, milik dari pemilik kuda liar itu, atau dari pihak lain.



Patundungu Hiru (Memburu jirat)

Pemburu ini juga menyiapkan *ai tajiku* (kayu jerat) dari kayu "*lawungu*" yang lurus, kuat dan liat, yang panjangnya satu depa setengah atau kurang lebih dua meter setengah, dengan "*kaloru hiru*" (tali jerat), yang panjangnya lima atau enam depa atau sekitar sepuluh meter. Simpul tali berupa lingkaran (= mata jerat) diikatkan pada ujung kayu jerat. Dengan demikian maka pemburu tadi sudah siap mengejar sasarannya.

Kalau kuda liar yang akan diburu itu hanya satu ekor, maka terjadi "*patundu hakaatungu*" (memburu sendirian), dan dalam hal yang demikian, tidak begitu menarik minat maupun perhatian orang. Yang menarik adalah "*patundu paremingu*" (memburu beramai-ramai), di mana kuda yang diburu (da papatundungu) ada beberapa ekor dan yang memburu (da mapatundungu) terdiri dari beberapa "mini patundungu" (pemuda pemburu).

Dari rumah pemilik kuda liar (mangu njarangu) masing-masing pemuda pemburu (mini patundungu) menuju ke padang tempat berburu (ngia papatundungu) di mana kuda-kuda liar itu berkeliaran. Mereka berdiri berjejer di atas kuda mereka masing-masing dengan memegang "*tajiku*" (kayu dengan tali jerat/lasso) pada suatu tempat dari mana mereka akan mulai berburu. Satu dua orang pergi menghalau kuda-kuda yang diburu itu (malua pawundaha da njara papatundungu).

Para pemburu sudah siap dengan kuda dan jeratnya masing-masing. Begitu mereka melihat kuda-kuda liar itu di padang terbuka, mereka lantas memacu kudanya masing-masing memburu seekor kuda sasarannya. Pada

saat itu pemburu itu tidak peduli lagi akan tanggul atau kayu yang menghalangi, atau pun lubang di tanah yang menghadang dan lain sebagainya, mata hanya tertuju kepada binatang sasaran itu saja. Bila sasaran sudah cukup dekat sehingga terjangkau tali jerat, lantas jerat itu di pasang di leher melalui kepala kuda buruan itu, lalu disentak sehingga berhenti, dan pemburu itu turun dari kudanya untuk memasang tali pada moncong kuda liar itu, kemudian pemburu itu menunggang kembali kuda tunggangnya dan menyeret kuda hasil tangkapan tadi ke kandang pemiliknya di dekat rumahnya.

Tetapi seringkali banyak juga kuda-kuda liar yang membangkang, tidak mau diikat pada moncongnya sehingga pemburu itu harus mengusaha-kannya dengan susah payah, kadang-kadang perlu juga dibantu oleh orang lain.

Ketika masing-masing pemburu memburu kuda liar sasarannya, ada juga pemburu yang gagal. Keberhasilan dalam usaha memburu ini tergantung dari ketangkasan kuda yang ditunggang (*njara pakaliti*), kamahiran dan ketangkasan dari si pemburu (*mini patundungu*) dan keadaan medan. Apalagi kalau ada pemburu yang "*manjurangu*" (mendapat sial), kuda tunggangnya terperosok ke dalam lubang, tersenggol tanggul kayu atau batu, bisa jatuh dan fatal baik bagi kuda tunggang maupun bagi si pemburu itu sendiri. Pemburu yang celaka itu bisa mengalami patah kaki atau tangan, luka di badan atau di kepala. Demikian pula halnya dengan kuda tunggangnya. Memang inilah resiko, akan tetapi hal-hal seperti ini kadang-kadang saja terjadinya.



Resiko. Beginilah jadinya kalau lagi sial. Si Pemburu terjatuh dari kudanya ketika ikut pasola. Ada kalanya kuda tunggangan jatuh bersama-sama dengan penunggangnya.

Pemilik kuda liar yang sudah mendapat kembali kuda liarnya itu akan mengungkapkan rasa terima kasihnya kepada si pemburu yang berhasil itu dengan memberikannya uang, atau hewan atau pun kain. Berapa nilainya, agak sukar ditentukan karena memang tidak ada ketentuannya, sehingga apa saja yang diberikan oleh pemilik kuda liar, akan diterima saja dengan senang hati, oleh karena hal ini memang adalah hoby atau kegemaran.

a2). Patundungu Karamba Matamba (Memburu Kerbau Liar)

Memburu kerbau liar merupakan pekerjaan yang berat dan berbahaya. Oleh karena itu, pemburu yang suka menjadi peserta hanyalah pemburu kawakan saja. Tetapi tentu saja ada juga pemuda-pemuda yang menanjak dewasa yang mau menjadi "peserta pemula" untuk belajar dan berlatih serta mencari pengalaman. Tetapi "*mini patundungu karamba matamba*" (pemburu kerbau liar) hanyalah mereka yang benar-benar sudah kawakan.

Untuk maksud ini, pemilik kerbau mau pun para pemburu berusaha untuk mendapatkan kuda pemburu (njara patundungu) yang kuat, tangkas dan lunak (mudah dikendalikan/dibelokkan), terbaik kuda yang sudah berpengalaman pula.

Selain itu, pemilik kerbau dan para pemburu menyiapkan "ai tajiku" (kayu jerat) dari kayu *lawungu* yang besarnya dan panjangnya lebih sedikit dari *ai tajiku* untuk kuda, sehingga dapat mengimbangi *hombalu* (tali tambang) yang besar dan berat, sebab tali tambang itu biasanya dibuat dari kulit kerbau yang diiris. Di bagian muka kayu jerat dibuat mata jerat dari tali tambang itu, yang matanya lebih dari satu meter, cukup untuk masuknya kepala kerbau yang tanduknya sedang saja panjangnya. Sedangkan untuk *kerbau mandapa* (kerbau panjang tanduk), biasanya pemburu *melemparkan* saja jerat itu, tidak mempergunakan lagi kayu galah (hampir sama dengan cara-cara para cowboy di Amerika yang melemparkan *lasso* nya).

Di belakang atau pada ujung tali tambang itu diikatkan semacam *katekaru* (kaitan) dari besi yang kuat yang bentuknya seperti jangkar kapal laut. Apabila leher kerbau liar itu sudah kena jerat, maka buruan itu dibiarkan saja ia lepas kembali ke padang atau masuk kembali ke hutan dengan membawa tali tambang itu, dan kalau *katekaru* itu sudah tersangkut di pangkal salah satu pohon atau juga pada sebuah batu besar, sehingga kerbau itu tertahan, maka ia tidak akan dapat lagi untuk lari terus.

Lalu pemilik kerbau dan pemburu itu bersama-sama berusaha menjerat kaki kerbau itu sehingga jatuh ke tanah dan dengan demikian lebih mudah melubangkan hidungnya (bowaya na uruna), kemudian di lubang itu ditaruh "nggalaru" (cincin /simpai) tempat memasukkan tali pengikatnya.

Biasanya kerbau itu dibiarkan sehari dua di tempat itu supaya ia "layu" dulu, agar tidak berontak lagi, baru ditarik untuk dibawa ke rumah pemiliknya.

Kalau ternyata kerbau itu masih melawan dan galak juga, maka matanya ditutup dengan kain, dan dipasang dua tali tambang satu di muka dan satu lagi di belakang, baru ditarik beramai-ramai. Kalau ia mau menyerang orang-orang yang di depan, maka orang-orang yang di belakangnya menariknya dan menahan tali yang dibelakang itu, demikian sampai kerbau itu tiba di kandang pemiliknya.

Apabila kerbau tersebut sudah jinak, maka dengan itu iapun dapat ditarik ke mana pun sesuka hati pemiliknya. Oleh karena itulah maka dikenal sebuah pepatah Indonesia yang mengatakan *seperti kerbau yang dicocok hidungnya*, yang artinya orang yang menjadi pengikut setia ke mana pun ia disuruh dia akan mengikut saja.

Sebuah pengalaman tentang berburu kerbau liar di pulau Sumba diceriterakan oleh ayah Penulis, tentang apa yang dialami oleh adik dari ayah Penulis. Keluarga kami waktu itu masih kaya dengan temak besar (kuda, sapi dan kerbau), antara lain karena mereka tergolong tokoh masyarakat yang mendapatkan pembagian temak dalam sistem "Sumba contract" dalam tahun 1912. Ada sebagian kerbau kami yang liar dan sulit dijinakkan karena dilepas bebas dalam ranch marga kami, marga Kabuling, yang disebut "ranch Oka Tana".

Adik ayah Penulis, bernama *Umbu Patu Ngunjinau*, alias Umbuna i Kawawu, yang kemudian menjadi Kepala Kampung kami, memiliki beberapa ekor kuda tunggang kesayangan. Seekor di antaranya bernama *Ana Hätingu*, seekor kuda jantan besar dengan bulu berwarna dauk. Dan yang seekor lagi diberi nama "*Mangili Rindi*". Kuda *Ana Hätingu* ditunggang pemiliknya untuk memburu dan menjerat seekor kerbau betina besar yang sudah lama menjadi liar dan tidak mau lagi masuk kandang. Setelah dikejar dan terdesak, maka begitu jerat dilemparkan ke tanduk kerbau liar itu, Umbu Patu segera menarik tali itu agar kedua tanduk kerbau itu dililit dengan baik oleh jerat itu. Namun pada saat itulah kerbau betina itu berbalik lantas tanduknya menancap dalam-dalam di perut bagian belakang kuda tunggangan itu sehingga perutnya terburai, jatuh dan tewas.

Ayah yang menungganginya langsung melompat dan lari meluputkan diri dengan segera memanjat sebatang pohon kesambi, sambil menangis berteriak karena mengingat akan kuda kesayangannya itu. Memang, menurut kebiasaan orang Sumba, kuda-kuda tunggang kesayangan memiliki "aura" tersendiri, ada yang dapat dibaca melalui pusaran di kepala atau pada badannya, ada pula yang sengaja diberikan melalui upacara-upacara khusus.

Kuda "Ana Hätingu" tersebut di atas dipandang memiliki pusaran yang sial, namun dengan cara itu tuannya selamat dari amukan dan tanduk kerbau itu. Akhirnya kuda kesayangan yang sial itu dikuburkan dengan

suatu upacara menurut agama asli orang Sumba, yaitu "marapu". Beberapa bulan kemudian, kerbau liar itu tertimpa pohon tumbang sehingga tidak dapat berjalan lagi dan dengan mudah dibantai oleh pemiliknya.

b). Patundu Koja
(Memburu Tikam)

Cara ini lebih mempunyai hubungan dengan "patamangu," (lihat di atas), maksudnya adalah berburu dengan membawa anjing ke dalam belukar atau hutan, di tempat di mana terdapat binatang-binatang perburuan, seperti: babi, rusa, dan kerbau. Hal yang demikianlah yang disebut "laku ngandi ahu" (pergi membawa anjing).



Beginilah rombongan orang Sumba tempo doeloe ketika akan pergi berburu ("patamangu"). Di jaman itu, hutan lebat masih luas, dan binatang liar masih berlimpah.

Seorang dua orang pemburu yang berjalan kaki memasuki hutan dan belukar dengan membawa anjing-anjing yang disebut "ahu namatu" (anjing penjejak) yang menyejak dan menyusul bekas-bekas kaki babi, rusa atau kerbau. Kalau anjing-anjing itu sudah menemui jejak, lalu jejak itu disusulnya sampai menemui pemilik jejak itu, entahkah babi, rusa atau pun kerbau.

Pemburu berkuda yang sudah siap dengan tombak dan serampang menunggu di pinggir hutan bersama-sama dengan "ahu napa" (anjing penunggu). Kalau babi, atau rusa atau pun kerbau itu sudah keluar dari belukar atau hutan ke padang oleh desakan anjing penyusul, maka anjing penunggu itu dilepaskan oleh pemburu untuk mengejar atau memburu dan menggigit binatang buruan itu.

Pada saat yang demikianlah para pemburu melayangkan tombaknya ke arah sasaran. Memang resikonya besar, karena babi atau pun kerbau yang terluka menjadi lebih ganas dari biasanya. Terlebih kerbau, sementara

pemburu atau pemburu-pemburu itu menombaki kerbau itu, pemburu berkaki harus dengan tangkas dan cekatan mendekati kerbau itu untuk "kandali" (memotong otot lutut) kerbau, sehingga ia jatuh dan tidak mampu lagi mengejar orang. Bila ia sudah jatuh maka dengan mudah binatang itu dibantai.

Selanjutnya, seperti telah dikemukakan di atas pada uraian tentang *patamangu*, maka begitu mendapat binatang buruan, langsung disembelih dan bagian-bagian daging tertentu dibakar untuk persembahan dan dimakan langsung di tempat itu, demikian pula halnya dengan buruan hasil *patundungu* kerbau liar ini. Daging yang sisa dibagi-bagikan di antara sesama pemburu, dan yang tidak boleh dilupakan ialah memberikan bagiannya kepada anjing-anjing pemburu yang telah berjasa itu. Bila pemburu lupa memberikan bagian bagi anjing-anjing itu, mereka akan merajuk (= *unjaru*) sehingga tidak akan bersemangat lagi, dan perburuan pun menjadi gagal.

Perbuatan *patundungu* ini *ditiru* pula oleh anak-anak muda menjadi suatu *permainan* dengan cara memakai jerat untuk menangkap, maupun dengan cara memburu dengan anjing dan tombak untuk menikam dan memakan daging. Tentu saja semuanya hanya tiruan atau pun sebagai "sandiwara" saja dari cara yang sebenarnya dari *patundungu* orang besar. Yang menjadi anjing pemburu mau pun kuda tunggang serta binatang buruan adalah kawan-kawan mereka sendiri.

Dari permainan seperti inilah sehingga timbul sebuah permainan yang disebut *panjarangu* (bermain seperti kuda). Dari antara anak-anak itu seorang menjadi pemburu, yang seorang lagi menjadi kuda tunggang dan yang lain menjadi "kuda" yang dikejar untuk ditangkap dengan jerat. Pemburu dengan kuda tunggangnya memburu kuda yang diburu itu sehingga dengan peri demikian anak-anak berkejar-kejaran, sehingga akhirnya istilah "panjarangu" berganti menjadi "berkejar-kejaran".

Demikian pula permainan anak-anak Sumba yang biasa disebut *pakarambuangu* (bermain seperti kerbau). Anak-anak mengatur dirinya, ada *mini patundungu* atau *mapatundungu*, ada pula yang menjadi *njara patundungu* (kuda berburu) dan ada pula *karambuapapatundungu* (kerbau yang diburu). Pemburu menyiapkan kayu jerat dengan talinya, kuda diberi kendali, kerbau diberikan tanduknya. Kerbau mulai lari, pemburu dengan kudanya memburu atau mengejanya, lama kelamaan sampai tali jerat itu ditempatkan di kepala kerbau melalui tanduknya. Atau pemburu itu menyiapkan tombak lalu dengan kudanya mengejar kerbau itu sampai dapat menikam kerbau itu.

Dengan demikian kita melihat bahwa anak-anak Sumba sangat dipengaruhi keadaan lingkungan alamnya maupun lingkungan sosialnya, dan sebelum dewasa mereka juga mempelajari pekerjaan dan kegiatan-kegiatan pendahulunya.



Patundu Koja (Memburu tikam kerbau)

Catatan:

Beberapa istilah dalam permainan ini:

Patundungu: mengejar, memburu;

Mini Patundungu: pemburu, lelaki pemburu

Njara patundungu: kuda pemburu;

Njara papatundungu: Kuda yang diburu, yang menjadi sasaran;

Ahu Namatu: Anjing penjejak;

Ahu Napa: anjing penunggu;

Ai tajiku: kayu atau galah tempat jerat;

Hiru: Jerat;

Patambakungu tajiku: menempatkan jerat, mengenakan jerat;

Palai Ngandi Katekaru: membawa lari kait, kerbau yang sudah kena jerat
membawa lari tali jerat;

Naimbahungu hombalu: membuang tambang, melemparkan tali jerat

3. PATAJINGU (MENYABUNG AYAM)

a. Lata belakang.

Mengadu ayam atau menyabung ayam adalah salah sebuah unsur kebudayaan umat manusia, karena sudah dimulai sejak 1.400 tahun

sebelum masehi. Mula-mula permainan ini muncul di India dan berkembang ke seluruh dunia.



Si Jago (=ayam jantan) dari Thailand.

Di Asia dan khususnya Indonesia berkembang melalui kebudayaan Hindu, dan oleh karena itu, menyabung ayam sukar dipisahkan dari kebudayaan suku Bali, yang sampai masa sekarang masih taat kepada agama Hindu. Bahkan lelaki Bali seakan-akan diukur kejantanan atau kelaki-lakiannya (= kejagoannya) melalui ayam aduan yang dimilikinya.

Oleh karena permainan ini lengket dengan perjudian, maka menyabung ayam di pulau Dewata ini juga dilarang Pemerintah sejak tahun 1981. Namun menyabung ayam secara sembunyi-sembunyi tetaplah hidup, atau tetap akan memperoleh ijin dari Pemerintah dalam rangka suatu hajad tertentu misalnya untuk menggalang dana.

Di pulau Jawa di masa sebelum berkuasanya kerajaan Hindu, ayam jantan disebut *ayam Jago*. Jago artinya hebat atau unggul. Dan menyabung ayam merupakan permainan yang disenangi di seluruh Nusantara. Karena itu sering dijumpai berita-berita tentang penangkapan terhadap oknum-oknum yang terlibat di dalam perjudian atau permainan menyabung ayam, di mana seringkali terlibat juga oknum-oknum tertentu dari instansi Pemerintah (PNS, polisi atau tentara).

Permainan menyabung ayam merambah dunia Latin karena dibawa

oleh bangsa penakluk dunia, yaitu Portugis dan Spanyol. Mulai di Meksiko lalu ke Amerika Selatan dan Amerika Utara. Beberapa Presiden Amerika Serikat dikabarkan senang memelihara ayam aduan. Di Filipina, di setiap desa ada gelanggang menyabung ayam, disebut "*dome*". Dan Kota Manila adalah satu-satunya kota Metropolitan di dunia, yang pada setiap fajar, ramai dengan kokok ayam jantan.

b. Pengertian

"*Patajingu*" (bertaji-tajian), menyabung ayam menggunakan *taji* sehingga lengkapnya istilah ini adalah "*patajingu manu*." Taji adalah pisau kecil dari besi baja, yang diikatkan pada kaki kiri ayam jantan (*jago*) yang akan disabung. Di Bali, menyabung ayam disebut "*tajen*".

Manu patajingu (ayam sabungan), *manu papatajingu* (ayam yang disabungkan), ayam yang diberi taji untuk bersabung. *Manu Wulu* (ayam jantan, ayam jago, ayam laga), *pawulungu manu* (memperlagakan ayam, ayam jantan diberi berlaga). *Manu papawulungu* (ayam yang diperlagakan), ayam jantan dengan ayam jantan diadu, didorong untuk berlaga, tetapi tanpa taji.

Dengan demikian, maka ada dua cara mengadukan ayam-ayam jantan agar berkelahi, yaitu:

- 1). *Pawulungu Manu*: mengadu/menyabung ayam jantan tanpa taji;
- 2). *Patajingu Manu*: menyabung ayam dengan mempergunakan taji.

c. Cara-cara Menyabung

Pada *pawulungu manu* semata-mata mengadu kekuatan ayam dengan tidak mempergunakan alat, selain kaki dan paruhnya. Pada *patajingu manu* menggunakan taji.

"*Patajingu manu*" merupakan suatu *pajulu* (permainan), dilakukan hanya oleh orang dewasa. Ayam sabungan itu biasa diberi "*ihi wih!*" (isi kaki, taruhan); ayam mana yang menang itulah yang mendapat taruhan. Dari itu ayam yang menang dikatakan *manu talu* (ayam menang) karena mengalahkan lawannya, tetapi dikatakan juga "*manu piti*" (ayam ambil), karena mengambil taruhan, yakni taruhan untuk ayam yang kalah dalam sabungan itu. Jadi kata *talu* (=menang) dan kata *piti* (=ambil) dalam hal ini hampir sinonim.

Pawulungu Manu (memperlagakan ayam, mengadu ayam) tidak disertai taruhan, hanya sekedar untuk melatih dan merangsang keberanian ayam-ayam jantan itu untuk mau berkelahi. Pada waktu *pawulungu* inilah dapat diketahui ayam mana yang berani bertempur, lincah dan cakap memperhatikan diri. Menghadapi saat menyabung, orang akan memperhatikan juga

warna bulu ayam yang akan disabungkan. "*Manu wulu kátungu*" (ayam jantan merah tua) sukar dilawan, sebab dapat disabung pada *segala waktu*. "*Manu wulu bara*" (ayam jantan putih) hanya sanggup pada waktu *matahari naik*. Sedangkan "*manu wulu mbaú*" (ayam jantan kuning), hanya baik pada waktu *matahari turun*, demikian seterusnya. Dengan hanya melihat warna bulu ayam aduan saja, orang Sumba sudah tahu ayam jago mana yang nanti akan menjadi pemenang.

Mengikat taji pada kaki ayam sabung, merupakan suatu kepandaian tersendiri, suatu kesenian, yang tidak dimiliki oleh banyak orang, sebab kalau salah letaknya taji itu pada kaki ayam sabung, taji itu tidak akan dapat memotong atau menikam tubuh lawannya. Orang pandai yang demikian disebut "*mini hondungu*" (ahli ikat).

Taji dalam bahasa Sumba Kambera adalah t a j i (baca seperti "*tajhi*"). Tentang *taji* ini, bukan saja tergantung *cara mengikatnya*, tetapi juga cara membuat *bentuknya* taji. Berdasarkan *bentuknya* ini maka taji dapat dibedakan atas 3 (tiga) bentuk yaitu:

- 1). *taji punggu* (taji potong), yaitu yang *memenggal* paha lawannya;
- 2). *taji rupu* (taji sembelih), yang *menyembelih* leher lawannya, dan
- 3). *taji hunju* (taji tikam), yang dapat *menikam* perut lawannya.

d. Tempat

Tempat menyabung ayam ada yang mempergunakan halaman rumah atau kampung, tetapi kerap kali membahayakan anak-anak yang ceroboh. Sebab itu biasanya orang lebih suka pada suatu tempat yang lapang, yang agak jauh dari kerumunan anak-anak sehingga yang hadir sebagai peserta dan penonton biasanya orang-orang dewasa saja atau pemuda-pemuda yang telah menjelang dewasa.



Kedua ayam jago keturunan Bangkok diperlagakan lebih dahulu supaya masing-masing bangkit semangat berkelahnya.

Ketika masih kecil, Penulis juga biasa mengikuti *permainan judi* dan *menyabung ayam* yang diselenggarakan di *tempat-tempat terpencil* atau *tersembunyi*, dengan dalih "merayakan hari-hari raya nasional", misalnya Hari Kemerdekaan Indonesia tanggal 17 Agustus, pada hal waktu itu sudah bulan Oktober. Kami anak-anak biasanya ditugaskan untuk mengamati atau memata-matai *kedatangan polisi*, di jalan masuk ke tempat itu. Bagaimana pun, menyabung ayam selalu diawasi polisi.

Di Pilipina, bahkan di negara-negara Latin, menyabung ayam ini merupakan hobby umum dan diberikan ijin oleh pemerintahnya. Di Pilipina, Penulis pernah saksikan bahwa tiap desa memiliki tempat menyabung ayam, disebut "*dome*", semacam arena kecil.

Di Thailand, dari mana ayam-ayam keturunan Bangkok berasal, memiliki juga arena-arena Adu Ayam atau Laga Ayam Jago, ada yang resmi ada "yang gelap".

e. Menyabung ayam dan masyarakat

Menjelang waktunya menyabung, masing-masing pihak sebagai peserta, terlebih dahulu membawa persembahan kepada *Marapu* (dewata) masing-masing. Biasanya, yang disembah untuk maksud itu adalah *Marapu Kaborangu* (dewa perang) atau *Marapu Kabála* (dewa kilat), agar dengan restu dan berkatnya ayam itu dapat mengalahkan lawannya. Sesudah itu barulah ayam-ayam itu dibawa ke medan sabung. Biasanya "*mini hondungu*" (ahli ikat taji) dari masing-masing pihak yang membawa ayam-ayam itu ke medan sabung. Mula-mula ayam-ayam yang akan disabung dilagakan satu sama lain (*pamburingu*) supaya merangsang dan membangkitkan nafsu berkelahnya. Kalau sudah nampak bahwa ayam-ayam itu sudah bernafsu untuk berkelahi, barulah dilepas agar mereka bertempur.



Contoh Bangunan Arena Laga Ayam di Thailand.

Ada juga ayam yang penakut atau pengecut. Bila sudah mendapat serangan satu dua kali lantas lari melepaskan diri dan meninggalkan medan laga. Dengan begitu ayam itu dinyatakan "*kaku*" atau "*kubi*" (=kalah), dan taruhannya jatuh kepada pemilik ayam yang menang itu. Tetapi ada juga ayam yang terus bertempur mati-matian, sampai mati terkapar di tengah medan, atau sama-sama payah tetapi tidak mati. Itulah yang dikatakan "*puli*" (balui), tidak ada yang menang taruhan.



Dua ekor Jago (Ayam Jantan) sedang berlaga

Dalam pertarungan seperti ini, banyak juga penduduk yang menggunakan "*ilmu mistik*", "*ilmu hitam*" atau "*guna-guna*" untuk membuat ayam lawannya kalah atau tewas, atau pun lari terburit-burit.

Perlawanan antara tetangga dengan tetangga saja dalam kampung itu, tidak begitu menarik perhatian. Yang menarik adalah perlawanan antara kampung dengan kampung, apalagi kalau antara negeri dengan negeri, yang menyebabkan banyak peserta dan penontonnya.

Bermacam-macam cara orang untuk mendapatkan ayam jago yang baik, antara lain dengan melakukan perkawinan silang. Ayam-ayam Bangkok adalah jenis ayam petarung yang kuat, demikian juga keturunan ayam dari Amerika Serikat.

Tetapi karena permainan ini mengarah kepada perjudian, yang menghabiskan harta benda orang yang bodoh, disamping adanya protes-protes dari kelompok "*pecinta hewan*", maka Pemerintah tidak membiarkan lagi orang sesukanya mengadakan sabungan ayam. Sering dalam merayakan Hari-hari Raya Nasional Pemerintah memberikan ijin khusus selama jangka waktu yang terbatas saja.

Memang ada pula masyarakat yang memprotes, dengan dalih dan mengatakan "*mengapa adu ayam tidak boleh, tetapi adu orang boleh?*" Maksudnya mengapa permainan *tirju* dibolehkan? Di pulau Sabu, yang letaknya agak terpencil, menyabung ayam ini masih tetap merupakan unsur budaya dan sumber hiburan yang disenangi. Tidak heran kalau kapal-kapal Fery yang datang dari Sumba selalu penuh dengan ayam-ayam jantan yang akan dibawa ke pulau itu.



Menyabung Ayam tidak akan sepi dari kerumunan penonton.

f. Permainan Meniru Adu Ayam.

Permainan yang menjadi hobby orang dewasa ini ditiru pula oleh anak-anak Sumba. Tidak menggunakan ayam sungguhan, tetapi *ayam fantasi* menurut anak-anak. Ada dua jenis permainan yang meniru adu ayam, yaitu: e1). *Pajulungu Manu "Ruu Padámu"* (adu ayam daun damar); dan e2). *Panjulungu Manu Manila* (bermain adu kacang tanah).

f1). Pajulungu Manu Ruu Padámu

Daun yang dimaksudkan adalah daun "*padámu Humba'*" (damar Sumba, jarak asli Sumba) yaitu yang sekarang dikenal sebagai "*Jarak Pagar'*" (*Jatroba curces L.*) Di Wewewa tanaman ini disebut "*kadámo pi'd*". Daun tanaman ini lebar-lebar berlekuk.

Daun tanaman ini lebar sehingga dipakai oleh anak-anak sebagai pengganti ayam. Helaian daunnya sebagai badan ayam dan sebagian tangkai daunnya dipandang sebagai leher dan kepala ayam, tempat memasukkan "*taji*" yang biasanya hanya berupa lidi yang tajam atau pun duri kaktus yang disebut "*ri kalála*", yang dalam bahasa Wewewa disebut "*kelelapa*" (*Opuntia polyantha L.*). Patahan dari duri itu ditusukkan ke dalam ujung tangkai daun damar atau jarak yang akan dijadikan ayam itu.



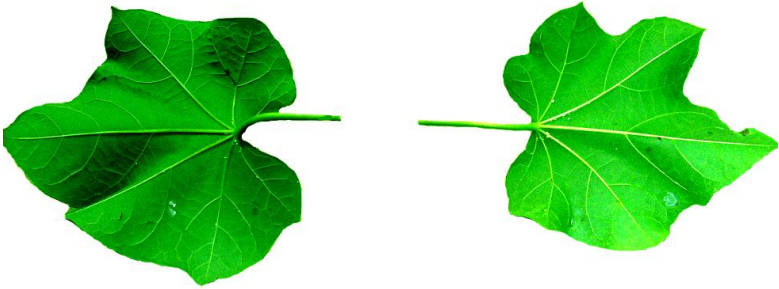
Anak-anak di Jawa tempo doeloe masing-masing memelihara ayam jantan, dan untuk menguji kemampuan dan ketrampilannya memelihara ayam jagonya, maka diadakan.



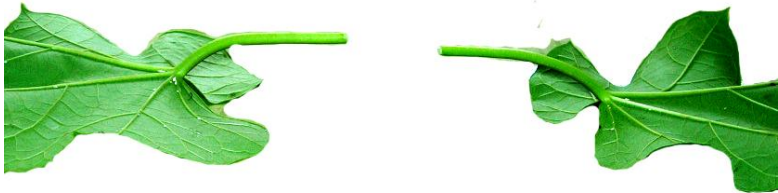
Di pulau Sabu, masyarakat sangat merasakan kurangnya hiburan. Maka adu ayam merupakan cara untuk mendapatkan penghiburan.

Pihak lawan berbuat begitu juga, sama seperti yang disebutkan di atas. Setelah kedua pihak siap dengan "ayam bertajinya", lalu mereka berhadapan satu lawan satu, masing-masing memegang ayamnya. Setelah berhadapan, lalu masing-masing ayam dilepaskan sehingga bertemu di

tengah-tengah. Ayam mana (=helaian daun) yang terlebih dahulu kena taji atau tusukan sehingga luka atau robek, dialah yang kalah. Begitu seterusnya berganti-ganti kalah-menang. Kalau pesertanya banyak, maka masing-masing mencari lawan sendiri, lalu mereka bermain sampai puas atau bosan, lalu berpisah.



Helaian daun dammar (=jarak pagar), dilihat dari atas.



Helaian daun damar (jarak pagar), dilihat dari samping.

Dua lembar daun damar (jarak pagar) dijadikan dua ekor ayam jantan. Tangkai daunnya menjadi leher dan kepala ayam (dilihat dari atas dan dari samping). Tangkai daun diberi duri lalu diadu di udara. Daun mana yang sudah robek, ialah yang kalah.

Dewasa ini, permainan seperti ini sudah tidak pernah lagi dilakukan, sudah diganti dengan permainan-permainan moderen.

f2). Pajulungu Manu Manila

Permainan ini biasanya hanya digelar di kebun atau ladang di waktu orang menggali kacang tanah. Anak-anak yang suka "*patajingu manila*" (menyabung kacang tanah) dengan memilih kacang-kacang berkulit yang bernas (manila makawondi) yang mempunyai "ngandu" (paruh) yang agak panjang.

Kalau masing-masing anak-anak sudah memiliki kacang demikian, maka mereka pun mengadu kacang-kacang itu dengan menyenggolkan atau mengaitkan paruh-paruh kacang itu lalu disentakkan. Kacang siapa yang paruhnya patah atau robek, itulah yang kalah.

Kalau kulit sebuah kacang sudah patah, pemiliknya akan ambil lagi kacang yang lain lalu berbuat yang sama, sampai mereka puas atau sudah bosan. Bila terdapat banyak anak-anak, maka masing-masing mencari lawannya sendiri-sendiri.

Kalau persediaan kacang mereka mencukupi, maka tentunya mereka bermain lama. Tetapi kalau persediaan kacang tanah berkulit hanya sedikit, maka permainan akan berlangsung hanya sebentar saja. Permainan hanyalah untuk sekedar mengisi waktu dan untuk memenuhi hasrat mengadu atau menyabung ayam.

4. PERMAINAN HOBY LAINNYA

Ketiga jenis permainan karena kegemaran seperti yang telah dikemukakan di atas, biasanya melibatkan banyak orang. Ada pula permainan yang berdasarkan kegemaran atau hoby yang biasanya dilakukan secara individual. Permainan-permainan itu antara lain:

- a. *Mangela* (memancing);
- b. *Manguu* (menangkap ikan di sungai);
- c. *Hiru kurangu* (menjirat udang); dan
- d. *Batang hiru manutata* (memasang jerat ayam hutan).

4a. MANGELA (Memancing)

1. Pengertian

Walau pun pada umumnya orang sudah tahu apa itu memancing, tentu juga permainan ini ada keistimewaannya. Yaitu selain mendapat ikan, juga anak-anak merasa sangat senang karena merasa mampu memperoleh jasil.

Mangela adalah alat untuk memancing ikan, biasanya *ikan air tawar*. Alat ini biasanya dibuat sendiri dari kawat yang dibengkokkan lalu diikat dengan tali pancing, sehingga menjadi alat untuk menangkap ikan, dengan cara ikan melennya lalu ditarik. Untuk memudahkan menarik pancing ketika sudah ditelan ikan, dan untuk menempatkan pancing ke tempat yang diperkirakan banyak ikannya, maka pancing biasanya diikat pada sebatang kayu pancing.

Hoby memancing ini sekarang sudah menjadi permainan masyarakat moderen dan sering diperlombakan secara internasional. Sebuah lokasi pariwisata di ujung timur selatan kabupaten Sumba Timur, yaitu di Kalalla

(kecamatan Wula Waijelu) sudah beberapa kali dijadikan lokasi lomba pancing nasional/internasional. Sudah barang tentu tehnik dan alat-alat dalam permainan moderen ini sudah mahal dan canggih, dan ikan-ikan yang diperoleh adalah ikan-ikan besar dan beratnya ditimbang.

2. Tempat memancing

Tempat memancing air tawar biasanya adalah *di danau, sungai* atau *selokan-selokan* tempat mengalirnya air dari mata air ke sawah atau di sawah yang ada ikannya. Sawah yang genangan airnya cukup dalam biasanya juga ada ikannya.

Jenis-jenis ikan yang paling gampang dipancing adalah "*iya patay*" (ikan betawi) yaitu ikan yang menurut sejarah orang Sumba dibawa dari Betawi (Jakarta Tempo doeloe). Ikan ini paling rakus sehingga sangat gampang ditangkap dengan pancing.



Di jaman sekarang, permainan yang merupakan hobby juga berkembang menjadi lebih moderen, tidak lagi memakai umpan, arenanya adalah laut lepas/lepas pantai. Putera Penulis (Umbu Tay Rawambaku,SE) ketika menjadi Kepala Desa Lambakara, juga sering ikut "Pancing Mania".

3. Umpan

Supaya pancing yang dijatuhkan ke dalam air segera ditangkap dan mau ditelan ikan, maka mata pancing diberi "*páningul*" (umpan). Umpan yang biasanya sangat baik adalah telur semut besar (*tilu kambalu*, Wewewa: *betu*), *cacing tanah* (nyali), biji nasi dan lain sebagainya.

Kalau sudah kehabisan umpan, berdasarkan pengalaman Pemulis, biji mata dari ikan-ikan yang sudah ditangkap pun dicungkil dan dapat dijadikan umpan.

4b. M A N G U U

(Menangkap Ikan di Sungai)

Selain dengan memancing, menjirat udang, menangkap ikan di sungai atau di rawa-rawa biasanya dilakukan dengan tangan, dengan menggunakan alat mau pun tanpa alat. Alat-alat yang digunakan adalah, "hudu" yaitu jaringan yang diikat pada kayu yang dilengkungkan sehingga jaringan itu dapat ditangguk-tanggukan ke tempat yang diperkirakan ada ikannya, yaitu di pinggir-pinggir sungai, di pinggir-pinggir batu dalam sungai dan sebagainya. .

Bila tidak menggunakan alat seperti "hudu" (= tangguk), biasa juga ikan atau udang bahkan belut dicari dengan tangan kosong, yaitu dengan meraba-rabanya. Cara ini akan lebih berhasil apabila airnya keruh, sehingga pencari ikan bisa raba sini raba sana, sedangkan ikan atau udang tidak mampu mencari jalan meluputkan diri, bahkan karena airnya keruh ikan atau pun udang itu setengah mabuk.

4c. HIRU KURANGU

(Menjirat Udang)

1. Pengertian

Udang adalah binatang air yang biasanya berjalan mundur (*kandulingu*). Binatang ini tidak biasa dipancing, sebab ia tidak mau menelan pancing tetapi hanya biasa menggigit-gigit umpannya. Oleh karena itu udang biasanya dijirat dengan memasukkan jirat itu dari belakang atau ekornya, oleh karena udang biasanya berjalan mundur.

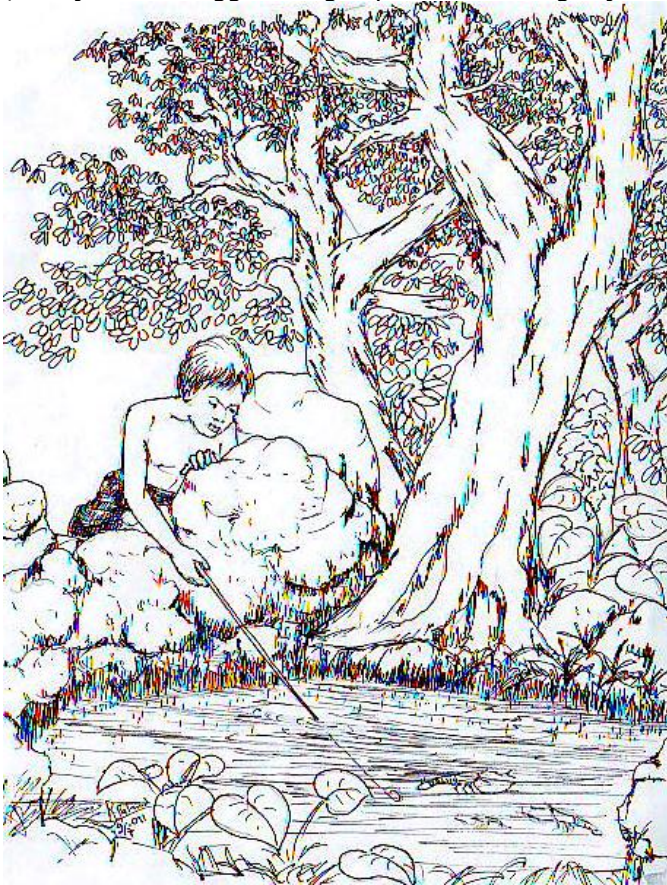
Jirat udang biasanya terbuat dari tulang bulu ekor ayam jantan sehingga cukup panjang dan kuat setelah helaian-helaian bulunya dicabut. Ujung tulang bulu itu disimpulkan diujungnya sehingga seperti jirat kuda liar, tetapi tentu saja dalam ukuran kecil, bulatan simpulnya kira-kira dengan diameter 4 – 5 centimeter, cukup untuk memasukkan ekor udang yang akan dijirat. Untuk udang-udang yang lebih kecil,

simpul jirat bisa diperkecil lagi.

Kegiatan seperti ini saat ini sudah tidak pernah lagi atau sudah sangat jarang dilakukan, karena penduduk sering menggunakan cara penangkapan yang sangat merusak, misalnya menggunakan bahan kimia beracun sehingga udang-udang atau ikan-ikan kecil bahkan biota sungai mati semuanya.

2. Tempat menjirat udang.

Tempat menjirat udang hanya terbatas di pinggir-pinggir kali atau sungai atau pun selokan besar yang dapat menjadi tempat bersarangnya udang. Airnya tidak terlalu dalam, sekitar satu dua meter, dan jernih sehingga udang dapat terlihat dengan jelas.



Menjirat udang (hiru kurangu) di sungai

3. Cara-caranya.

Di tempat-tempat yang diperkirakan ada udangnya di sungai atau selokan besar, ditaburkan sedikit *kamburu watar* (makanan tepung dari jagung), atau jagung bakar yang dikunyah lalu ditaburkan di tempat yang bersih dan mudah terlihat. Setelah merasakan adanya bau makanan, maka udang-udang besar kecil akan mengerumuni dan berebutan makanan tadi.

Maka dari udang-udang yang ada itu dipilih satu ekor, lalu jirat tadi dimasukkan melalui ekornya. Setelah jirat sampai di pinggang atau di tengah badannya lalu ditarik ke atas. Simpul jirat akan mengeras dan menjepit badan udang. Udang pun didapat dan ditarik ke atas. Setelah disimpan, lalu jirat dipasang lagi ke bawah.

Ketika menarik udang yang sudah terjerat ke atas, biasanya udang-udang lain tidak akan lari sebab pelaksanaannya sangat tiba-tiba dan cepat. Maka penjiratan dilanjutkan lagi sampai udang-udang lain itu sudah lari menyembunyikan diri.

Sayang sekali akhir-akhir ini Orang di Sumba sudah biasa dan sering menggunakan racun atau bahan kimia yang membuat semua binatang air musnah tidak terkendali sehingga kebanyakan sungai-sungai sekarang sudah kosong.

Catatan:

Beberapa istilah tentang udang:

Kurangu = udang

Kura mangai = udang air tawar jenis besar;

Kura mbiu = udang laut yang besar (lobster).

Kura polu = udang besar

4d. BATANGU HIRU MANU TATA (Memasang Jerat Ayam Hutan)

1. Pengertian

Ayam hutan (=manu tata) biasanya mencari makanan di pinggir-pinggir hutan atau belukar dan seringkali sampai di dipinggir-pinggir kampung. Bila sudah diketahui tempat-tempat yang biasanya dikunjungi ayam-ayam hutan itu, maka dapatlah diusahakan untuk mendapatkan ayam-ayam hutan itu dengan memasang jerat.

Ada dua jenis jerat ayam hutan. Yaitu "hiru nggoru" (jerat leher) dan "hiru wáhiku" (jerat melenting) atau disebut juga "hiru hapándilu". Hiru nggoru adalah jerat yang mengena di leher ayam, sedangkan "hiru wáhiku" adalah jerat yang mengenai kaki ayam.

2. Cara-caranya

Setelah mempelajari pola lalu langang ternak liar di suatu tempat, lalu dibuatkan semacam penghalang agar hewan itu akhirnya menuju ke suatu pintu. Di pintu inilah jerat itu dipasang, apakah "hiru nggoru" ataukah "hiru wáhiku".

Jerat yang lingkarannya sebesar leher ayam dipasang di pintu itu, lalu di sebelah menyebelah diletakkan beberapa butir jagung sebagai umpan. Jika jagung yang di sebelah sudah habis dimakannya, ia akan berpindah ke sebelah lagi. Pada saat pindah itulah jerat itu mengenai lehernya, atau mengenai kakinya.

"Hiru wáhiku" adalah jerat yang mempergunakan batang kayu yang bisa melenting kalau *pen perahannya* sudah diinjak mangsanya. Ketika tersentak itulah ayam hutan terjerat kakinya sehingga turut terpelanting ke atas.

Ayam hutan yang terjerat "hiru nggoru" biasanya segera mati, oleh karena jerat melilit batang lehernya. Karena itu harus segera melakukan pengecekan pada paginya kalau jerat-jerat itu dipasang sore harinya, dan pengecekan pada sore harinya kalau dipasang pada pagi hari.

Ayam hutan yang terjerat "hiru wáhiku" yaitu yang hanya kakinya saja yang terjerat, biasanya tidak cepat mati dan masih memberontak ketika sudah tergantung ke atas, sehingga bisa saja memancing perhatian orang lain yang tidak berhak.

Sudah barang tentu pemasangan jerat ayam hutan tidak boleh dilakukan di pinggir atau dekat kampung, sebab ayam-ayam milik masyarakat di kampung itu biasanya dilepas saja sehingga bebas berkeliaran. Memasang jerat di pinggir kampung mengandung resiko akan turut terjeratnya ayam-ayam jinak milik warga kampung itu.

3. Kegiatan lain

Kegiatan lain yang hampir sama atau dilakukan bersama-sama dengan kegiatan ini, ialah "*áki tilu kaluki*" (menggali telur maloa). Di hutan-hutan di pulau Sumba, banyak terdapat sarang-sarang burung maloa ("*kaluki*") yang telurnya jauh lebih besar dari telur ayam. Mungkin besarnya lima kali sebesar telur ayam.

Burung ini menimbun tanah tempatnya bertelur dan timbunan tanah itu menjadi tempatnya bertelur secara permanen. Dengan menggali-gali di timbunan tanah itu, dapatlah ditemukan telurnya untuk dikonsumsi.

Dengan semakin menipisnya hutan di pulau ini, maka dipastikan bahwa populasi burung ini pun sudah semakin menipis. Cara-cara berusaha penduduk yang ekstraktif menyebabkan semakin merosotnya mutu dan berkurangnya jumlah sumberdaya alam dan sumberdaya hayati di pulau Sumba.

4. Permainan Hoby yang lain:

Masih banyak permainan tradisional yang sebenarnya sebagai hoby, yang pada dasarnya diusahakan sendiri oleh anak-anak Sumba di kampung-kampung secara swakarsa dan swadaya. Antara lain:

- a). Mobil-mobilan, dibuat dari bahan-bahan lokal, seperti buah lontar, papan, dan lain-lain, yang didorong-dorong sehingga aktivitas fisik bertambah giat, di mana sudah barang tentu baik bagi perkembangan kesehatan anak-anak;
- b). Main bola kaki, biasanya karena sukar memperoleh bola kaki buatan pabrik, maka menggunakan buah jeruk Bali, atau membuat bola dari kain-kain yang diikat dengan tali temali; kadang-kadang buah jeruk bali merupakan alat main bola kaki yang lumayan baiknya;
- c). Main gelembung-gelembungan udara, dengan air sabun atau pun dengan getah jarak pagar.
- d). dan lain-lain sebagainya.



Kuda Pintar, yang sering menjadi atraksi bagi wisatawan di Jawa Barat. Sayang, kemampuan melatih kuda untuk menda-patkan Kuda Pintar seperti ini belum dijumpai di pulau Sumba.

BAB VII. PAHOLA (PASOLA).

A. PRAWACANA

Hampir semua segi kehidupan orang Sumba tempo doeloe selalu berkaitan erat dengan ritual dalam kepercayaannya kepada Marapu, suatu agama suku setempat. Demikian pula "pahola" atau "pasola" di Sumba Bagian Barat (Lamboya, Wanukaka dan Kodi).

Upacara ritual ini bermula dari hal-hal yang profan dan berakhir dengan hal-hal yang sakral. Makna dan hakekatnya tidak saja ditemukan di dalam ketangkasan para pelaga di atas kudanya, dan darah yang mengucur keluar dari luka bekas tombak sewaktu berlaga dalam "perang tanding" tetapi juga di dalam praktek kehidupannya sehari-hari di dalam dunia ini. Oleh karena itu, upacara *pahola* bukan sekedar sebagai permainan atau pun adu ketangkasan biasa, melainkan merupakan sebuah "pesta adat yang masih sangat religius."

B. PENGERTIAN.

"Pahola" berasal dari kata dasar "hola." Dengan diberi awalan "pa" maka kata tersebut menjadi "pahola" yang sekarang ini dianggap lebih keren kalau memakai kata "pasola." Memang ada juga tokoh masyarakat yang tidak mau mengubah kata "pahola" menjadi "pasola" tetapi banyak juga yang merasa lebih srek menggunakan kata "pasola". Tetapi Penulis akan tetap menggunakan kata "pahola" dalam buku ini.

Pahola atau pasola adalah permainan ketangkasan saling melempar lembing kayu dari atas kuda yang sedang berlari kencang. Perkataan "hola" (ghola dalam bahasa Sumba dialek Kodi dan Laura) berarti *kejar*. Kalau diberi awalan "pa" maka berarti saling kejar-mengejar, walau pun dalam pelaksanaan "pahola" tidak ada kejar mengejar, hanya berlari kencang di atas kuda sambil lempar melempar. "Hola" juga bisa berarti "lembing kayu" yang dipakai untuk saling melempar itu.

Dalam permainan ini para peserta secara sembarangan dibagi atas dua kelompok yang akan saling serang menyerang. Pada waktu dulu, lamanya pertarungan ditentukan oleh rato atau imam setempat. Kini ditentukan berdasarkan waktu, antara dua sampai empat jam.

Pahola bukanlah suatu permainan yang berdiri sendiri, melainkan menyatu dengan upacara mencari dan menemukan cacing laut (nyale), bersembahyang meminta restu leluhur serta doa agar pahola berlangsung dengan aman dan mencapai tujuannya. Munculnya cacing laut (Nyale) yang hanya

sekali dalam setahun dikaitkan pula dengan "wulla paddu" (bulan pahit, bulan suci) di mana kegiatan-kegiatan tertentu tidak boleh dilakukan sebagai usaha penyucian diri di sepanjang bulan itu.

Peserta yang celaka sehingga luka bahkan ada yang tewas, dianggap sebagai orang yang telah membuat kesalahan atau telah melakukan pelanggaran terhadap larangan leluhur dalam masa bulan suci (wulla paddu) itu. Pelanggaran itu bisa berupa berbuat zina, mencuri atau membenci sesamanya dan lain sebagainya.

Banyaknya darah yang mengucur dari luka orang yang celaka juga dianggap sebagai pertanda akan menjadinya dengan baik panen usaha tani musim berikutnya. Demikian pula dengan melimpahnya nyale yang muncul dan dikumpulkan rakyat untuk dikonsumsi.

C. CERITERA RAKYAT

Berdasarkan *ceritera rakyat* antara lain yang diungkap oleh Yulius Kura Haba dalam skripsinya di FKIP UNDANA pada tahun 1994, "pahola" bukanlah asli Sumba tetapi berasal dari Bima, pulau Sumbawa.

Pada mulanya, leluhur orang Sumba itu berasal dari Malaka, kemudian minggat ke selatan dan akhirnya mendarat di pulau Sumba. Mula-mula para leluhur ini membangun kampung Wunga (di wilayah Tanjung Sasar, sebelah utara pulau Sumba) dan bermukim di sana. Kemudian mereka berpisah satu sama lain dan menyebar memenuhi pulau Sumba, di antaranya ada yang sampai dan bermukim di Kodi.

Suatu waktu, masyarakat di pulau Sumba termasuk juga yang berdiam di Kodi mengalami musim kelaparan. Karena itu masyarakat Kodi mengirim utusan ke Bima, pulau Sumbawa bagian Timur, untuk mencari bantuan bahan makanan (=pergi *mandara*).

Pada waktu itu, negeri Bima yang dikepalai oleh seorang Sultan yang memerintah dengan adil dan bijaksana, merupakan daerah yang subur dan makmur. Setelah utusan orang Kodi ini tiba di Bima, mereka langsung menyampaikan maksud dan tujuannya datang ke sana. Setelah menghadap Sultan Bima, mereka pun diberi tugas antara lain:

- a). menyembelih seekor kerbau untuk dimakan yang nantinya akan ditelan oleh dewa Dolaka Watel;
- b). mengadakan permainan panah memanah;
- c). mengadakan permainan tombak di atas batu kubur.

Para utusan itu ternyata mampu melaksanakannya dengan berhasil baik, sehingga mereka diberikan sejumlah bahan makanan dan sebagai tanda persaudaraan, Sultan Bima memberikan hadiah berupa cacing laut yang disebut "nyale" (*Eunice*) yang dimasukkan ke dalam sebuah tabung bambu yang panjangnya 40 centimeter. Konon sampai sekarang bambu itu masih

ada di kampung Tossi di Kodi.

Menurut cerita itu, perkataan "Nyale" adalah nama seorang puteri Sultan Bima, yang artinya "cantik, indah dan gagah." Suatu saat, puteri ini dicintai oleh dua orang pangeran. Puteri yang sangat baik hati ini tidak ingin ada pihak yang dikecewakannya, maka ia pun tidak menolak lamaran kedua pangeran itu. Tetapi dia juga merasa tidak mungkin kawin dengan keduanya. Maka untuk menyelesaikan kemelut ini, puteri itu meminta bantuan dewa laut untuk dapat mempertemukan kedua pangeran itu di tepi pantai. Setelah keduanya hadir, maka datanglah ombak besar yang menggulung sepuluh kali. Dan ombak yang terakhir menyambar puteri cantik itu sehingga puteri Nyale pun hilang ditelan ombak.

Kedua pangeran itu sangat sedih dan memerintahkan pasukannya untuk mencari Puteri Nyale dalam bentuk apa saja. Maka kedua pasukan dari kedua pangeran itu pun menyebar ke laut yang sudah sedang surut. Mereka tidak lagi menemukan puteri Nyale, tetapi mereka menemukan sejenis cacing yang bercahaya berkedip-kedip. Seorang pangeran menemukan segenggam cacing laut yang disebut nyale kemudian dimasukkan ke dalam mulutnya sebagai ungkapan rasa memiliki puteri Nyale itu.

Sebagai rasa syukur dan untuk mengenang puteri Nyale, mereka mengadakan pesta di pantai itu dan ini menjadi kebiasaan yang diwarisi oleh orang Bima, dan ditiru pula oleh orang Sumba, yang sudah terkenal sebagai "pesta adat pahola."

Ceritera rakyat yang lainnya yang hampir sama terdapat pula di pulau Lombok. Ceriteranya adalah sebagai berikut:

Pada suatu waktu, terdapat sebuah kerajaan di Selatan pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat, yaitu Kerajaan Tonjang Beru. Raja di kerajaan itu memiliki seorang puteri bernama *Puteri Mandalika*. Ia sangat cantik dan sudah banyak pemuda yang jatuh hati kepadanya.

Para putera raja dari berbagai negeri ingin mempersuntingnya. Satu demi satu datang menggodanya. Puteri Mandalika adalah seorang gadis yang baik hati. Dia tidak ingin menyakiti hati orang lain. Oleh karena itu setiap orang yang datang melamarnya membuat dia sangat bingung. Dia tidak dapat memberikan keputusan tetapi juga ia tidak mau membuat orang lain sedih.

Maka Raja pun menyelenggarakan sebuah sayembara, yaitu suatu pertandingan memanah di pantai Seger Kuta, Lombok. Raja itu mengundang semua putera raja untuk mengikuti pertandingan memanah yang bergengsi itu. Aturannya sangat sederhana. Siapa yang mengenai sasaran itu dengan tepat, ia akan kawin dengan puteri cantiknya, Mandalika.

Satu demi satu peserta berusaha dengan segala kemampuannya. Masing-masing ingin menjadi pemenang. Setelah beberapa waktu, tidak

ada pemenang. Setiap peserta juga adalah orang yang hebat dalam pertandingan memanah itu.

Oleh karena tidak ada yang menang, mereka sudah mulai bertengkar. Masing-masing menganggap dirinya yang terbaik. Pertengkaran itu makin lama makin seru. Akhirnya mereka pun berkelahi. Segera saja perkelahian itu semakin seru oleh karena masing-masing mengikutkan tentaranya dalam arena pertandingan memanah itu.



Suasana mencari cacing laut dalam pesta "Bau Nyale" di Lombok Selatan

Puteri Mandalika menjadi sangat khawatir. Dia tidak ingin perang ini semakin besar dan melukai banyak orang. Akhirnya ia mendapatkan sebuah ide. *"Hai dengarlah semuanya. Saya tahu kalian semua mencintai saya dan ingin memperisteri saya. Tetapi saya tidak bisa menjadi isteri dari semua orang. Saya tidak ingin kalian berkelahi karena saya. Saya juga tidak ingin kalian sedih. Saya ingin kalian memiliki saya, tetapi bukan sebagai isteri. Saya ingin menjadi sesuatu yang menjadi milik semua orang. Saya ingin berguna bagi kalian semua. Saya ingin menjadi Nyale yang akan membahagiakan semua orang,"* ucap puteri Mandalika.

Raja dan semua orang di pantai itu tidak mengerti apa yang dimaksudkan oleh puteri Mandalika itu. Lalu Bapak Raja mendatangi puterinya itu. Tetapi sebelum mendekatinya, Puteri itu meloncat ke dalam laut. Ia langsung menghilang dalam ombak yang besar.

Maka terjadilah kehebohan. Banyak rakyat yang menangis berteriak. Semua pangeran ingin mencoba berenang mencari puteri itu, tetapi tidak ada yang berani terjun ke gelombang besar itu. Setelah beberapa jam mencari puteri itu, tiba-tiba mereka menemukan sekelompok besar cacing laut di pantai itu. Raja itu pun menyadari bahwa puterinya telah berubah menjadi cacing laut. Kemudian cacing laut itu dinamainya "Nyale."

Sejak saat itu rakyat di pulau Lombok selalu menangkap nyale. Nyale sangat enak sehingga banyak orang yang suka datang menangkapnya. Tetapi cacing ini tidak sepanjang tahun dapat ditemui. Binatang ini dapat dijumpai tiap tahun hanya pada bulan-bulan Februari dan Maret. Tradisi menangkap Nyale di pulau itu disebut "*Bau Nyale*". (Di Sumba Barat, penangkapan Nyale berkaitan dengan upacara Pahola).

D. TENTANG CACING LAUT (Nyale)

Apa yang disebutkan di atas adalah *ceritera rakyat*, yang mungkin saja bebar-benar telah terjadi, mungkin juga tidak. Tetapi bisa juga sebagiannya benar-benar terjadi dan selebihnya adalah legenda. Atau bisa saja ada bagian-bagian tertentu dari ceritera itu yang benar-benar telah terjadi. Kalau pun betul-betul terjadi, masih dipertanyakan, apakah memang cacing laut yang biasa nongol di pantai selatan pulau Sumba itu tadinya berasal dari lain pulau?

Cacing laut yang sudah biasa disebut "nyale" ini adalah salah satu spesies cacing dari kelas Hirudinea, phylum Annelida, di mana termasuk pula antara lain "lintah" (*Hirudo spp*), sedangkan cacing tanah sendiri (*Lumbricus terrestris L.*) yang di Sumba Timur disebut "nyali," adalah dari kelas Oligochaeta, juga dari phylum Annelida. Cacing laut atau Nyale ini adalah juga *cacing palolo* (*Eunice viridis L.*) yang biasanya bermukim dan muncul di Pasifik Selatan dan perairan Maluku. Jenis yang hampir sama adalah yang terdapat di Hindia Barat (West Indies), yaitu spesies *Eunice fucata L.*

Perairan Lombok Selatan, Sumbawa Selatan dan Sumba Selatan ketiganya pada hakekatnya adalah satu kawasan sehingga apa yang terdapat di lokasi-lokasi itu bisa sama. Cuma saja Penulis belum bisa memastikan apakah jenis cacing laut yang biasa muncul di ketiga lokasi ini sama dengan yang di Hindia Barat (spesies *Eunice fucata L.*) ataukah sama dengan yang biasa muncul di kawasan Pasifik Selatan dan Maluku (spesies *Eunice viridis L.*).

Tetapi yang pasti adalah bahwa jenis Nyale yang ada di ketiga pulau ini adalah cacing yang sama. Mungkin sebelumnya orang Sumba hanya "belum tahu" saja, yang setelah melihat dan mendengar ceritera dari lain negeri, lantas dianggap berasal dari sana. Apalagi setelah "mendengar" kasiat dan manfaat atau filsafatnya, sehingga diyakini makhluk ini membawa keberuntungan.

Hampir sepanjang tahun cacing ini hidup bergulung-gulung di lubang-lubangnya pada terumbu karang. Sementara itu, telur dan spermatozoanya berkembang pada ruas-ruas belakangnya, dan pada akhir bulan Oktober atau Nopember, bagian-bagian segmen belakang cacing itu terputus atau terlepas sehingga menyebarkan ribuan anak cacing, yang kemudian mencari jalannya ke bagian perairan yang dangkal, sehingga muncullah "nyale" pada awal-awal tahun, di waktu malam sampai menjelang pagi. Inilah yang dikumpulkan rakyat setempat melalui bermacam cara dan upacara.



Nyale dalam bakul (kiri) dan tampang Nyale yang muncul hanya sekali setahun. Bahan makanan ini bergizi tinggi dan mengandung banyak khasiat.

E. PERISTIWA DAN SKANDAL JANDA CANTIK

Menelusuri asal-usulnya, pahola di Sumba bermula dari skandal janda cantik jelita, *Rabu Kaba* (di Sumba Timur: Rabu = Rambu) sebagaimana dikisahkan dalam hikayat orang Waiwuang. Alkisah ada tiga bersaudara: *Ngongo Tou Matutu*, *Yagi Waikareri* dan *Ubu Dulla* (di Sumba Timur: Ubu = Umbu) memberitahu warga Waiwuang bahwa mereka hendak melaut. Tapi nyatanya mereka pergi terus ke selatan pantai Sumba Timur untuk mencari bahan makanan (=mandara) di wilayah Mahu - Karera.

Setelah dinanti-nanti sekian lama dan dicari kian ke mari, mereka tidak ditemukan. Karena itu Warga Waiwuang merasa yakin bahwa tiga bersaudara pemimpin mereka itu telah tiada atau hilang. Mereka pun mengadakan masa perkabungan dan belasungkawa atas kepergian/kematian para pemimpin mereka itu. Dalam kedukaan yang mendalam itu, janda cantik jelita "almarhum" Ubu Dulla, yaitu Rabu Kaba mendapat godaan hati dari Teda Gaiparona, seorang pemuda ganteng berasal Kampung Kodi. Mereka terjerat dalam jalinan asmara dan saling berjanji akan menjadi kekasih yang saling menyayangi sampai mati.

Namun adat istiadat tidak mengijinkan perkawinan mereka, karena Ubu Dulla telah membelisinya. Karena itu sepasang anak manusia yang tak

mampu memendam rindu asmara ini nekat melakukan kawin lari. Janda Rabu Kaba diboyong Teda Gaiparona ke kampung halamannya.

Beberapa waktu berselang, tiba-tiba saja ke tiga pemimpin warga Waiuwang (Ngongo Tau Matutu, Yagi Waikareri dan Ubu Dulla) yang sebelumnya telah dinyatakan hilang atau meninggal dunia oleh para pengikutnya itu muncul kembali di kampung halamannya. Warga Waiuwang menyambut mereka dengan penuh sukacita.

Namun duka tak dapat dibendung tatkala Ubu Dulla menanyakan perihal istrinya. "Yang mulia Sri Ratu telah dilarikan Teda Gaiparona ke kampungnya di Kodi," jawab warga Waiuwang pilu. Lalu seluruh warga Waiuwang dikerahkan untuk mencari kedua sejoli yang lagi mabuk kepayang itu. Akhirnya keduanya ditemukan di kaki gunung Bodu Hula.

Walaupun mereka berhasil ditemukan warga Waiuwang di kaki gunung Bodu Hula namun Rabu Kaba yang telah meneguk madu asmara Teda Gaiparona tidak ingin kembali. Ia tidak mau dipisahkan lagi oleh sang tambatan hati yang telah meluluh lantakkan segala rasa cinta dan kasih sayang yang pernah diberikannya kepada sang mantan suami, Ubu Dulla.

Kemudian Rabu Kaba meminta pertanggungjawaban Teda Gaiparona untuk mengganti belis yang diterima dari keluarga Ubu Dulla. Teda Gaiparona lalu menyanggupinya dan membayar belis pengganti. Teda Gaiparona membayar belis berupa: Beberapa ekor *kerbau* dan *kuda*, sebuah *mamuli mas*, sebatang *maraga*, sebatang *tabelu*, sebatang *pahori*, beberapa bilah *tombak* dan *parang*, serta sebelas bungkus *Nyale (cacing hidup)*, yang dimasukkan ke dalam daun "kaborabahi" (sebangsa ketapang).

Setelah seluruh belis dilunasi maka diadakanlah upacara perkawinan pasangan Rabu Kaba dengan Teda Gaiparona. Pada akhir pesta pernikahan keluarga, Teda Gaiparona berpesan kepada warga Waiuwang agar mengadakan *pesta nyale dalam wujud pahola* untuk melupakan kesedihan mereka karena kehilangan janda cantik, Rabu Kaba. Atas dasar hikayat ini, setiap awal tahun warga kampung Waiuwang, Kodi dan Wanokaka, di Sumba Barat mengadakan bulan (wulla) nyale dan pesta pahola.

Akar pahola yang tertanam jauh dalam budaya masyarakat Sumba Barat menjadikan pahola tidak sekadar keramaian insani dan menjadi terminal pengasong keseharian penduduk. Tetapi menjadi satu bentuk pengabdian dan aklamasi ketaatan kepada sang leluhur.

Pahola adalah perintah para leluhur untuk dijadikan oleh penduduk pemeluk Marapu sebagai pesta adat yang diharuskan. Karena itu pahola pada tempat yang pertama adalah kultus religius yang mengungkapkan inti agama Marapu. Hal ini sangat jelas pada pelaksanaan pahola, yang selalu diawali dengan doa semadhi dan Lakutapa (puasa) para Rato, foturolog dan pemimpin religius dari setiap kabisu terutama yang terlibat dalam pahola itu.

Sebulan sebelum hari pelaksanaan pahola, sudah dimaklumkan bulan pentahiran bagi setiap warga Paraingu dan pada saat pelaksanaan pahola, darah yang tercurur sangat berkhasiat untuk kesuburan tanah dan kesuksesan panen. Bila terjadi kematian yang disebabkan oleh permainan pahola, dipandang sebagai bukti pelanggaran atas norma adat yang berlaku, termasuk bulan pentahiran menjelang pahola.

Pada tempat kedua, pahola merupakan satu bentuk penyelesaian krisis suku melalui "bellum pacificum" perang damai dalam permainan pahola. Peristiwa minggatnya janda Rabu Kaba dari Keluarga Waiwuang ke keluarga Kodi dan beralih status dari istri Ubu Dulla menjadi istri Teda Gaiparona bukanlah peristiwa nikmat. Tetapi peristiwa yang sangat menyakitkan dan merupakan tamparan telak di muka keluarga Waiwuang dan terutama Ubu Dulla yang punya istri.

Keluarga Waiwuang sudah pasti berang besar dan siap melumat habis keluarga Kodi terutama Teda Gaiparona. Keluarga Kodi sudah menyadari bencana itu. Lalu mencari jalan penyelesaian dengan menjadikan seremoni nyale yang langsung berpautan dengan inti penyembahan kepada arwah leluhur untuk memohon doa restu bagi kesuburan dan sukses panen, sebagai keramaian bersama untuk melupakan kesedihan karena ditinggalkan sang isteri, Rabu Kaba.

Pada tempat ketiga, pahola menjadi perekat jalinan persaudaraan antara dua kelompok yang turut dalam pahola dan bagi masyarakat umum. Permainan jenis apa pun termasuk pahola selalu menjadi sarana sosial ampuh. Apalagi bagi kabisu-kabisu yang terlibat secara langsung dalam upacara pahola.

Selama pahola berlangsung semua peserta, kelompok pendukung dan penonton diajak untuk tertawa bersama, bergembira bersama dan bersorak-sorai bersama sambil menyaksikan ketangkasan para pemain dan ringkik pekikan gadis-gadis pendukung kubu masing-masing. Karena itu pahola menjadi terminal pengasong keseharian penduduk dan tempat menjalin persahabatan dan persaudaraan.

Sebagai sebuah pentas budaya sudah pasti pahola mempunyai pesona daya tarik yang sangat memukau. Oleh karenanya pemerintah dan seluruh warga masyarakat setempat sangat mendukung untuk menjadikan kegiatan PAHOLA sebagai salah satu "major event" yang pantas menjadi kekayaan budaya bangsa yang tak ternilai harganya, antara lain di dalam menarik minat wisatawan baik domestik maupun manca negara khususnya dan untuk memajukan pariwisata di wilayah itu pada umumnya.

F. PENGORGANISASIAN

Penyelenggara Pasola di Sumba Tenggara itu adalah masyarakat sendiri, bukan disponsori Pemerintah. Wewenang penyelenggaraan pesta Pahola di Wanukaka berada di pundak ke enam kabisu yang ada di sana, yaitu kabisu-kabisu *Waiwuang, Waigali, Puli, Praigoli, Lahi Majera, Lahi Pangabang* dan *Kabisu Ubu Bewi*. Sebagai tangan pertama yang menerima mandat dari warga Kodi adalah kabisu Waiwuang, tetapi kemudian mandat tersebut diserahkan kepada kabisu Waigali, karena kabisu inilah yang menjadi kabisu Ina Ama (Tuan Tanah).

Pembagian tugas dalam penyelenggaraan Pahola itu adalah sebagai berikut:

1). *Kabisu Waiwuang:*

Kabisu pemuja marapu *Napa Haga Rodi* ini dibebankan tugas-tugas:

- mengamati pasang naik dan pasang surut laut;
 - membersihkan dan menjaga arena Pasola di Kamara Dena;
 - meramal hari munculnya Nyale (cacing laut) berdasarkan hasil pengamatan bintang dan bulan;
- Tugas ini dianggap mampu dilakukannya oleh karena berdiam di tepi pantai.

2). *Kabisu Puli:*

Kabisu ini bermukim dekat muara. Oleh karena itu, kabisu ini disertai tugas-tugas:

- menjaga, merawat, dan mengawal wilayah pantai agar tidak digunakan orang untuk mandi atau ternak berkubang. Dan jika ada yang melanggarnya, maka kabisu ini berhak menangkapnya untuk diserahkan kepada kabisu Waigali yang berhak menghukum pelakunya;
- kabisu ini berhak memungut cukai (bea masuk dan bea keluar) dari perahu-perahu yang berlabuh di pantai tersebut;

3). *Kabisu Praigoli:*

Kabisu ini ditugaskan untuk menyiapkan makanan dan minuman bagi Rato (Imam) Waigali, yang diungkapkan dengan syair:

"Damaaya daohu tilu daung, damaaya dakalowu tilu wuli" yang artinya "Menyiapkan nasi tiga piring, pisang tiga tandan" sebagai bekal bagi para Rato (Imam) yang berada di Lahi Mayera.

4). *Kabisu Lahi Mayera:*

Kabisu ini bertugas menerima makanan dan minuman yang berupa tiga piring nasi dan tiga tandan pisang dari Praigoli untuk disajikan kepada Rato-rato Waigali.

5). *Kabisu Lahi Pangabang:*

Kabisu ini ditugaskan untuk meramal semua apa yang akan terjadi selama berlangsungnya upacara adat Pahola. Tugas pengamatan ini dilakukan

melalui memeriksa “hati ayam” dan “hati babi” yang dikorbankan, yang dilakukan baik di kampung mau pun di pantai.

Selain tugas tersebut, kabisu ini juga berhak menangkap semua orang yang melanggar aturan adat selama bulan suci atau bulan pahit (*Wula Pádu*), khususnya di wilayah Wanukaka bagian atas. Kabisu ini juga bertugas untuk menyiapkan *Kuda Nyale*.

6). *Kabisu Ubu Bewi*:

Kabisu ini dipercayakan tugas meramalkan munculnya *Nyale* (cacing laut) dan menetapkan hari pesta *Pahola* tiap tahun, sesuai dengan penanggalan adat yang diyakini sebagai petuah nenek moyang.

Selama berlangsungnya bulan suci atau bulan *Nyale*, para Rato kabisu Ubu Bewi tetap tinggal di rumah adatnya di pusat kampung. Dengan pakaian adat lengkap, mereka memusatkan perhatiannya kepada persiapan dan pemantapan upacara adat *Pahola* dengan permohonan agar upacara berlangsung dengan sukses dan aman.

G. JALANNYA PERMAINAN

Lokasi pelaksanaan *Pahola* untuk pertama kalinya adalah di sebelah Timur kampung Waiwuang, dengan penyelenggara kabisu Waiwuang. Tetapi demi untuk lebih meriahnya, maka mandat penyelenggaraan *Pahola* diserahkan kepada kabisu Tuan Tanah, yaitu kabisu Waigali dan lokasi penyelenggaraannya pun dipindahkan ke Kamara Dena.

Pada tiap malam di saat bulan purnama pada bulan itu, para Rato dari kabisu Ubu Bewi melakukan samedan dan menaikkan doa-doa untuk mendapat kepastian tanggal yang tepat. Setelah diketahui, maka para Rato dari kabisu ini pun memberitahukannya kepada para kabihu penyelenggara, dan masing-masing kabisu mengumumkannya kepada warganya masing-masing.

Menghadapi saat pelaksanaan *Pahola* atau *Perang Tanding* secara adat itu, para peserta haruslah pula mempersiapkan diri, baik secara fisik mau pun secara mental dan spiritual oleh karena permainan yang berupa pertandingan menghadapi “lawan yang bukan musuh” ini hanya boleh diikuti oleh *pria pilihan dengan kuda Sumba pilihan pula*. Ia harus tangkas mengendarai kudanya berpacu lari kencang sambil menghindari lembing lawan yang bersileweran sekaligus juga sambil mencari kesempatan melempari “lawan bukan musuh” itu dengan lembingnya.

Tidak ada peraturan pasti tentang permainan ini, kecuali orang yang sudah jatuh dari kudanya tidak boleh lagi dijadikan sasaran tombak. Orang yang luka kena lembing tidak mendapat pertolongan P3K dari Tim Medis, tetapi diobati sendiri dengan ramuan tradisonal dan cara-cara unik oleh

masing-masing pihak. Begitu diberi ramuan, lukanya langsung sembuh tanpa bekas.

Orang yang celaka sampai tewas, dianggap sudah takdimnya, karena mungkin telah melakukan pelanggaran terhadap ketentuan yang sudah ditetapkan. Darah yang mengucur dianggap sebagai pertanda bahwa panen tahun ini akan berlimpah.

Penonton yang biasanya berjubel, menjadi *penggelora* permainan, sedangkan pihak Pemerintah terutama dari keamanan, melakukan pengawasan atas berlangsungnya permainan tanding ini agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, namun penanggung jawab keamanan adalah tetap pada masyarakat itu sendiri.

Permainan pahola diselenggarakan hanya selama satu hari. Kapan memulainya dan kapan beristirahat kemudian mulai lagi, selamanya ditentukan oleh para Rato (Imam). Pengaturan ini tidak hanya sukanya pada Rato itu, tetapi berdasarkan petunjuk-petunjuk ilahi yang diberikan lewat para Rato itu.



Keberanian, ketangkasan dan kelincahan ditampilkan bersama kuda Sumba di dalam ajang pahola.

Sekitar empat hari sebelum Pahola berlangsung, para Rato dari kampung Waigali mengunjungi kampung-kampung dari semua kabisu peserta, guna mengetahui persiapan dan kesiapan masing-masing dalam menghadapi hari H itu dan demi kesuksesannya.

Dua hari sebelum hari pelaksanaannya, segenap warga Wanokaka mengadakan pesta pora dan acara *tinju tradisional* yang disebut "Pajura"

bertempat di Waitena, suatu lokasi di pinggir pantai, sekira lima kilometer dari Kamara Dena.

Selain acara tinju, juga dilakukan doa dan "nyanyian ratapan" oleh penyanyi wanita, yang mengisahkan peristiwa yang terjadi ribuan tahun lalu, tentang seorang Pemuda Kodi bernama Teda Gaiparona yang membawa lari isteri Ubu Dulla seperti ceritera rakyat di atas.

Dalam upacara yang berlangsung di Waitena tersebut, daun sirih, sirih, pinang dan buah kelapa sebagai simbol kuda, kerbau dan kain, diletakkan di atas sebuah perahu di tepi pantai sebagai penghormatan kepada ketiga bersaudara tokoh Waiwuang yang telah berkelana ke Mahu Karera.

Sehari sebelum hari H, masyarakat Wanukaka sudah boleh mencoba melarikan kuda-kudanya yang sudah berhias, sedangkan para Rato Ubu Bewi dengan khusuk menaikkan doa-doanya kepada para Marapu masing-masing, demi kepentingan terselenggaranya pesta iitu.

Pada subuh sekitar pukul 03.00 pagi para Rato Ubu Bewi dengan berpakaian adat lengkap, bangun dan berdiri di atas sebuah batu besar lalu berteriak: "Wuuu....wuuu....wuuu" dengan suara keras, sebagai pernyataan kepada segenap warga Wanukaka agar siap mengelu-elukan "Nyale" yang sebentar lagi akan dipestakan. Seruan itu lalu disambut oleh kabisu-kabisu Lahi Pangabang dan Waigali untuk diteruskan kepada segenap warga setempat agar mereka bersiap-siap segera turun dari kampungnya menuju pantai di mana acara Pahola diselenggarakan.

Permainan ini diikuti oleh ratusan orang dari berbagai kampung, terbagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok Kampung Atas dan kelompok Kampung Bawah, masing-masing menunggang kuda yang tangkas. Biasanya setiap kelompok atau regu mengambil tempat dalam arena pasola dengan jarak sekitar seratus meter. Setelah ada petunjuk dari Rato, barulah pertandingan dimulai.

Sebelum dimulai, Rato mengumumkan syarat-syarat pertandingan antara lain:

- a). Ujung tombak atau kayu hola atau lembing kayu benar-benar harus tumpul;
- b). Lembing tidak boleh ditusukkan ke tubuh lawan melainkan harus dilemparkan;
- c). Lawan yang terjatuh tidak boleh diserang;
- d). Lawan yang masuk ke kelompok lawan tidak boleh diserang;
- e). Penyerangan harus beregu;
- f). Kerugian akibat permainan ini harus diterima dengan lapang dada, tidak boleh ada rasa dendam.

Selesai pengumuman ini, Rato menyingkir ke tepi lapangan dan kedua Rato wakil dari masing-masing pihak saling melemparkan lembing sebagai tanda dimulainya pertandingan.

Setelah dimulai, maka masing-masing peserta sudah dapat melarikan kudanya ke tengah lapangan dan sambil berlari kencang, melemparkan lembingnya ke arah yang dianggap lawan, lalu lari kembali ke posisi semula. Demikian seterusnya silih berganti, semakin lama semakin ramai. Para penonton menjadi penggembira dan pendorong semangat peserta pahola.

Untuk mengantisipasi ini, tidak ada petugas medis yang siap dengan alat pertolongannya, kecuali untuk kepentingan penonton yang berjubel, juga tidak ada polisi yang campur ke dalam, hanya penonton dari luar saja, menjaga jangan sampai ada provokasi atau hal-hal yang meng-ganggu dari pihak luar.

H. MASA DEPAN PAHOLA.

Oleh karena budaya pahola ini berkaitan erat dengan upacara aliran keagamaan marapu, maka banyak pihak yang mengkhawatirkan bahwa suatu waktu, unsur budaya ini akan hilang, apabila para pelakunya sudah beralih agama, yaitu menganut agama-agama moderen (Kristen atau Islam), atau para Rato yang menguasai urusannya sudah pada meninggal semua.



Menghadapi “Pesta Adat” yang tergolong upacara besar ini, semua pihak mempersiapkan diri, diatur dan dipimpin oleh para Rato (Imam) dari dalam Kampung.

Mungkin, para Rato atau pun tokoh-tokoh masyarakat di wilayah ini tidak semuanya akan beralih agama, tetapi setidaknya pada saatnya mereka akan meninggal juga, dan kalau tidak akan ada lagi yang akan menggantikannya ? Oleh karena itu, agar upacara Adat yang baik dan mampu mempersatukan masyarakat di wilayah-wilayah ini dapat dilestarikan, maka selain didokumentasikan, Pemerintah juga harus berusaha memilah-milah

upacara ini ke dalam unsur-unsur yang religius untuk disubstitusi dan unsur budaya sosiologis untuk dipertahankan.

Oleh karena permainan ini selain berkaitan erat dengan kepercayaan Marapu, juga oleh karena di lain pihak harus dikaitkan dengan munculnya "nyale" (cacing laut) yang hanya sekali dan terjadi pada awal tahun, maka permainan ini tidak dapat ditampilkan atau digelar pada sembarang waktu, maka menjadi sulit untuk disesuaikan dengan kepentingan pariwisata; misalnya untuk disesuaikan dengan musim membanjirnya wisatawan.

Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang pelaksanaan dari "perang tanding" yang disebut pahola itu, maka berikut ini Panulis tampilkan beberapa foto dari event tersebut.





Lapangan Kamara dena, Wanokaka, .menjadi medan pertarungan tanpa musuh, PAHOLA, yang diselenggarakan pada setiap awal tahun.



Para Rato (Imam) yang selalu mengawasi jalannya Pasola.

BAB VIII. BERMAIN KUDA SUMBA

A. KUDA BAGI MASYARAKAT SUMBA

Orang Sumba pada umumnya adalah petemak. Pada sekitar tahun 1960, diskripsi pertanian di pulau Sumba secara umum disebutkan bahwa masyarakat Sumba Barat adalah *petani sambil memelihara ternak*, sedangkan masyarakat di Sumba Timur adalah *peternak sambil bertani*. Ini adalah pernyataan secara umum, tetapi yang pasti adalah bahwa masyarakat Sumba sangat erat berhubungan dengan ternak. Rumah panggung yang besar biasanya di bawah kolongnya terdapat ayam, babi atau kuda bahkan kerbau.

Jenis-jenis ternak yang diusahakan terdiri atas *ternak besar* yaitu kuda, sapi dan kerbau, *ternak kecil* yaitu babi, sedikit kambing atau domba dan memelihara anjing dan kucing, sedangkan *ternak unggas* hanyalah ayam.



Profil seekor induk kuda Sandel warna "dragam" (=njara kátungu).

Hewan yang menjadi kebanggaan orang Sumba adalah *kuda*. Dan ini sudah terkenal sejak dari dulu. Hewan ini dipakai sebagai kuda tunggang, kuda pacuan, kuda beban, untuk membayar belis, untuk upacara keagamaan dan kuda untuk pertunjukan.

Kuda Sumba terkenal sebagai *kuda Sandel* (kata sandel berasal dari kata Sandlewood, kayu cendana, karena dahulu pulau Sumba penuh dengan hutan cendana). Jenis kuda Sandel merupakan keturunan dari hasil perkawinan silang antara kuda dari luar yaitu kuda Arab dengan kuda asli Sumba (lokal). Keistimewaan dari jenis ini terletak pada kaki dan kukunya yang kuat dan leher besar. Ia juga memiliki daya tahan (endurance) yang istimewa. Warna-warna bulunya bervariasi: hitam (*njara mitingu*), putih (*njara bara*), merah (*njara rara*), dragem (*njara kátungu*), hitam maid (brownish black), bopong (krem), abu-abu (dawuk), napas (*njara mbau*, kuning tua) atau juga belang (*njara mbalangu*, plongko).

Akan tetapi sekarang ini kuda-kuda di pulau Sumba sudah didominasi oleh kuda-kuda hasil kawin silang dengan kuda-kuda Australia, Inggris dan Arab. Menurut catatan J. de Roo pada tahun 1890, kuda Sandel telah menjadi komoditi perdagangan orang Sumba ke daerah lain di Nusantara paling tidak sejak 1840 melalui Waingapu yang kebanyakan dilakukan oleh bangsawan setempat.

Selain kuda dipakai untuk perlombaan (*palapangu*), juga untuk demonstrasi (*kamangu*) dalam melompat-lompat (*kajeki*) dan ronggeng (*renja*). Kuda tunggang yang jalannya halus dan teratur (= kuda teil) sangat digemari.

Orang Sumba sejak kecil sudah dilatih menunggang kuda. Anak-anak Sumba sudah biasa melatih diri "menunggang kuda kayu", berupa kayu biasa yang diberikan tali sekedarnya pada ujungnya. "Kuda kayu" ini sama dengan fungsi "kuda Kepang" di Jawa, tetapi kuda kepang sudah ada bentuk kudanya, sedangkan *kuda kayu* anak-anak Sumba hanyalah *kayu lurus* biasa lalu diberi tali sebagai alat kendali.

Sesudah itu barulah dilatih menunggang kuda sesungguhnya, mula-mula dimuat didepan orang besar, kemudian membonceng di belakang orang besar, dan akhirnya kemudian berlatih mengendalikan sendiri kuda yang ditunggangnya. Ada yang dengan gampang dan cepat mahir menunggang kuda, tetapi banyak juga yang masih memerlukan latihan-latihan untuk waktu yang lama.

Kuda-kuda dari turunan yang baik, yang badannya besar dan bagus bentuknya diberikan *nama-nama* yang bagus pula. Bahkan nama kuda dipakai sebagai nama samaran (*tamu kajangu*) dari tuannya. Ada kalanya terdapat kuda tunggang yang sangat setia. Setelah tuannya meninggal dunia, tiada berapa lama kuda itu juga mati. Atau, kuda itu pun dibantai sebagai "dangangu" agar arwahnya menyertai tuannya ke dunia akhirat.

Orang Sumba juga menganggap bahwa barang apa saja termasuk ternak, *memiliki roh* atau *jiwa* (= hamangu, ndewa) dan karena itu perlu juga diberikan nama sebagai penghormatan. Dalam sejarah masyarakat Sumba, banyak nama-nama kuda yang terkenal.

Oleh karena kuda merupakan hewan kebanggaan, maka *percurian*

kuda karena persaingan atau karena iri hati, sudah sering kali terjadi sejak dari dulu, sehingga dapat menyulut atau *menimbulkan perang* antar kelompok masyarakat di pulau itu. Sebagai contoh adalah pencurian seekor kuda jantan yang gagah bernama "*Leu Kokuru*" menurut Bapak DR. Umbu Hina Kapita, antara lain menjadi penyebab pula tersulutnya perang Lambanapu di tahun 1901.

Sampai sekarang pun pencurian hewan masih marak dan sering terjadi di pulau ini. Selain karena masalah ekonomi, juga masalah politik dapat menjadi perangsang timbulnya pencurian ternak. Terdapat sedikitnya ada tujuh buah pelabuhan alam di pulau ini yang seringkali digunakan pencuri kuda menyelundupkan kuda dari Sumba ke luar pulau.

B. BERMAIN DENGAN KUDA

Seperti telah disinggung di atas, selain sebagai sarana transportasi, kuda dipakai juga *untuk permainan* bagi kesenangan atau pun bagi upacara keagamaan, antara lain dalam bentuk:

- 1). *Payopu njara* (menjinakkan kuda);
- 2). *Patundungu* (memburu dan menjirat kuda);
- 3). *Kamangu* (menguji, mencoba, show/demonstrasi);
- 4). *Parenjangu njara* (membuat kuda menari);
- 5). *Pahola* (perang tanding), sudah diuraikan di atas (bab VII).
- 6). *Palapangu* (lomba, balapan, pacuan kuda Sumba), lihat di bawah ini.

Patundungu dan *pahola* dijelaskan dalam bab-bab tersendiri, sedangkan tentang *payopu*, *kamangu* dan *parenjangu* akan diuraikan secara singkat. *Palapangu* adalah perlombaan dengan kuda, sedangkan perlombaan manusia disebut *parimbungu*.

Cikal bakal *olahraga ketangkasan berkuda* di Indonesia berawal dari kebiasaan menunggang kuda sambil berburu di hutan-hutan. Kesenangan berburu dengan menunggang kuda ini masih banyak ditemukan di daerah Nusa Tenggara Timur dan Nusa Tenggara Barat. Oleh karena itu *palapangu* akan dibahas lebih luas di bawah ini.

Akan tetapi, seperti halnya dengan negara lain, di negeri ini juga timbul kegemaran berolah raga dengan berkuda sehingga terbentuk dan muncul organisasi olah raga berkuda yaitu Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia (PORDASI) di tahun 1960-an.

1. PAYOPU NJARA (MELATIH AWAL KUDA)

Payopu Njara adalah melatih dan mengajar kuda yang baru dewasa

untuk menjadi kuda tunggang. Kuda yang masih liar ini memang akan merontak dengan sangat hebat ketika untuk pertama kalinya ditunggang orang. Ia akan berontak membanting-banting badannya dan berusaha menjatuhkan orang yang ada di atas punggungnya. Kegiatan seperti "cowboy" di Amerika sering dipraktikkan di pulau Sumba. Banyak kuda yang membutuhkan waktu yang lama baru bisa jinak.



Payopu Njara (menjinakkan dan melatih kuda tunggang).

Orang yang "payopu" (penjinak, pelatih) sudah tentu harus orang yang mahir berkuda. Maka nampaklah pemandangan a la cowboy Amerika dalam permainan *rodeo*. Kuda-kuda yang sangat sukar untuk dijinakkan, maka biasanya dibawa ke *air sungai yang dalam* lalu ditunggang sehingga kuda-kuda liar itu tidak berkutik dan tidak lagi sanggup membuang atau menjatuhkan penunggangnya.

Tidak semua orang Sumba sanggup menjadi penjinak kuda liar. Hanya orang-orang tertentu saja, yang menjadi jagoan menjinakkan kuda liar, kuda yang baru pertama kali ditunggang. Jagoan demikian disebut "mini payopu njara" (laki-laki penjinak kuda).

2. PATUNDUNGU NJARA (Memburu atau Mengejar Kuda)

Sudah dijelaskan dalam bab VI tentang "Patundungu".

3. KAMANGU NJARA (DEMONSTRASIKAN KUDA)

Kamangu Njara adalah menguji, mencoba atau mempertunjukkan kebolehan atau mendemonstrasikan seekor kuda jantan dan kelihaiannya di depan umum dengan atraksi-atraksi tertentu.



Tanpa kuda, tak ada pahola.

Ada beberapa atraksi dalam "*kamangu njara*" ini, antara lain:

- a). "*palai tarji*" (lari lurus);
- b). "*kajeki kawáranaru*" (menari halus);
- c). "*kajeki linjungu*" (menari lompat);

Tempat melakukan ini adalah di sepanjang lapangan di tengah kampung, dari ujung kampung yang satu ke ujung lainnya, bolak balik. Berapa kali dan berapa lama ia mondar tidak ada ketentuan. Acara ini biasanya diadakan di saat-saat ada keramaian di kampung.

Sudah barang tentu kegiatan ini diiringi oleh pukulan gong dan atau *tempik sorak* laki-laki (=kayaka) dan *getaran lidah* perempuan (kakálaku) di kampung itu, sebagai bentuk apresiasi dan dorongan semangat.

Kamangu njara perlu dibedakan dengan *pakamangu njara*. *Kamangu* adalah mendemonstrasikan atau mempertunjukkan kebolehan penampilan seekor kuda, sedangkan *pakamangu* adalah *mencoba* atau *menguji* kuda dalam kegiatan melatih larinya kuda dalam pacuan.

Kuda yang terkenal dalam permainan dengan kuda (dalam permainan "*kamangu njara*") adalah kuda Lewa, sehingga terkenal ungkapan *kajeki njara Lewa – Lewa Kondamara, kataidaku Mamburu – Mamburu Wanukaka*

(bergayanya kuda Lewa – Lewa Kondamara, pincangnya kuda Memboro – Memboro Wanukaka). Kondamara adalah wilayah sebelah utara Lewa Paku. Ungkapan ini merupakan pujian bagi kuda-kuda Lewa dan menyindir kuda-kuda Memboro yang katanya, jalan pincang.

Ada dua macam gaya kuda yang bersemangat, yaitu *kajeki* dan *taranyáki*. *Kajeki* adalah menari melompat-lompat seperti disebutkan di atas, sedangkan *taranyáki* adalah menari-nari sambil tunduk-tunduk oleh karena kuda itu sedang berusaha untuk menjatuhkan penunggangnya.



Kamangu Njara, menguji kemahiran kuda mau pun penunggangnya. Inilah yang disebut “Kajeki Njara Lewa, Lewa Kondamara”, diperagakan dalam suatu ajang Kampanye PEMILU oleh sebuah partai politik di Kondamara.

4. PARENJANGU NJARA (MERONGGENGKAN KUDA)

Ada juga kuda-kuda tertentu yang sudah dilatih untuk mampu mempertunjukkan tari-tarian yang enak dipandang mata. *Parenjangu Njara* adalah membuat seekor kuda mempertunjukkan tari-tarian yang telah

diajarkan kepadanya oleh pelatihnya atau pemiliknya, dengan atau pun tanpa iringan bunyi gong. Pelatih atau pawangnya biasanya menunggangnya untuk memperagakan tarian kudanya, atau pun hanya berdiri saja di samping kuda ronggeng itu sambil mempermainkan talinya dan kuda tersebut menari mengikuti bunyi gong atau mengikuti kendali yang ditentukan si pelatih.

Untuk menyambut atau sebagai "applaus" terhadap kemahiran kuda penari itu, biasanya kaum perempuan berdendang dengan menggetarkan lidahnya, disebut *kakálaku* (baca: kakallakku), atau dengan menyanyi memuji kuda bersama dengan tuannya atau pawangnya.

Kegiatan ini juga diadakan pada saat ada keramaian di kampung. Biasanya di tiap kampung raja selalu ada kuda yang terlatih untuk dipertunjukkan tariannya. Raja-raja Prailiu di Kambera adalah kalangan bangsawan yang biasanya memiliki kuda-kuda jantan yang mampu mempertunjukkan tari-tarian yang menarik hati.



Kuda Ronggeng dari keluarga Raja Lewa Kambera di Parai Liu dekat kota Waingapu ini adalah salah seekor dari kuda-kuda ronggeng keluarga yang biasanya diperagakan jika ada upacara-upacara besar (Dok. Umbu Napa Tamu).

Namun, seperti yang telah disinggung di depan, Orang Sumba belum ada yang mampu melatih kuda-kuda Sumba untuk menjadi “kuda pintar” seperti yang dilakukan di Jawa Barat, di mana pada setiap kunjungan wisatawan, kuda-kuda pintar itu dipertontonkan kebolehnya.

C. PACUAN KUDA SUMBA

1. Pengertian.

Pacuan atau *perlombaan* atau *balapan* kuda adalah mempertandingkan kuda-kuda dalam kecepatannya berlari. Untuk maksud ini maka ada garis start, yaitu dari mana kuda-kuda itu mulai dilarikan, dan garis finish, yaitu pada batas mana kuda-kuda dihentikan.



Setiap tindakan, apalagi bermain dengan kuda, selamanya mengandung resiko-resiko tertentu, antara lain jatuh dari kuda, atau pun jatuh bersama kuda. Akan tetapi kejadian seperti ini, sangat jarang. Atas, joki cilik jatuh ketika pacuan.

Beberapa ekor kuda pacu, biasanya tiga sampai enam ekor ditunggang oleh jokinya masing-masing lalu diatur agar berdiri sejajar. Kalau semuanya sudah berdiri rata dengan tertib, lalu gong tanda mulai lari dibunyikan. Seringkali mengatur “start” sangat sulit karena bekas-bekas kuda liar itu biasanya berontak.

Pada arena pacuan kuda moderen, pengaturan startnya kuda dipakai pagar, yang kalau sudah dibuka, maka semua kuda-kuda pacuan itu serentak lari.

Kuda mana yang menang nanti dilihat pada garis finish. Pada waktu dahulu, orang belum memiliki alat pengukur kecepatan (stop watch). Kuda yang sampai finish lebih dahulu ialah yang menang. Kemudian pacuan kuda

Sumba makin maju, sehingga sudah mempergunakan alat moderen pengukur kecepatan (stopwatch).

2. Tempat pacuan.

Pada tempo doeloe, karena pacuan ini adalah pula kegemaran masyarakat, maka tiap swapraja memiliki beberapa lapangan tempat pacuan. Biasanya jalur tempat kuda lari dalam lapangan luas itu berbentuk memanjang, dan panitia serta penonton biasanya berada di sekitar garis finish.

Dengan semakin bertambahnya jumlah penduduk, maka jumlah lapangan yang dapat dijadikan arena pacuan semakin menyusut, sehingga tinggal satu dua buah saja, yang pada akhirnya juga tidak lagi berfungsi. Ditambah lagi dengan kebiasaan masyarakat yang mempergunakan kesempatan-kesempatan seperti itu untuk bermain judi, maka pacuan kuda pun mulai ditinggalkan pemerintah.

Saat ini arena pacuan kuda Sumba hanya tinggal dua buah, yang hanya terdapat di sekitar kota ibukota kabupaten. Yang pertama yaitu "Lapangan Prailiu yang diberi nama *Umbu Rih Eti*" di kota Waingapu, ibukota kabupaten Sumba Timur, dan yang kedua di Weekarou yang dinamakan "Lapangan *Pada Eweta Manda Elu*" di kota Waikabubak, ibukota kabupaten Sumba Barat.

Arena Pacuan Kuda Sumba yang ada ini berbentuk lingkaran, sehingga penonton dapat mengikutinya sejak start sampai di garis finish. Arena pacuan ini sudah ditentukan tempat-tempat start untuk masing-masing *kelas kuda* pacuan.



Seorang Joki Cilik sedang melatih (pakamangu) kudanya di Arena Pacuan Kuda Sumba "Umbu Rih Eti", Prailiu.

Ada kalanya kegiatan pacuan kuda di Sumba diselenggarakan secara bersama-sama oleh pemerintah daerah yang ada, sehingga biasanya penyelenggaraannya dilaksanakan di lokasi yang dipandang memudahkan bagi keterlibatan kedua pemerintah daerah di Sumba itu. Untuk itu biasanya pacuan diadakan di Lewa Paku, kecamatan Lewa, yang sama jauhnya dari masing-masing pemerintahan, Sumba Barat dan Sumba Timur.



Beginilah pelaksanaan Pacuan Kuda Sumba di kampung.

Kalau pada waktu yang lampau, pemilik kuda-kuda pacuan adalah *para bangsawan*, tetapi sekarang ini kuda-kuda pacuan Sumba yang baik dimiliki oleh *para pejabat pemerintah* di kota-kota besar. Hal ini terjadi karena untuk memelihara kuda yang baik membutuhkan biaya yang besar, dan pengetahuan tentang merawat hewan piaraan seperti itu juga semakin berkembang.

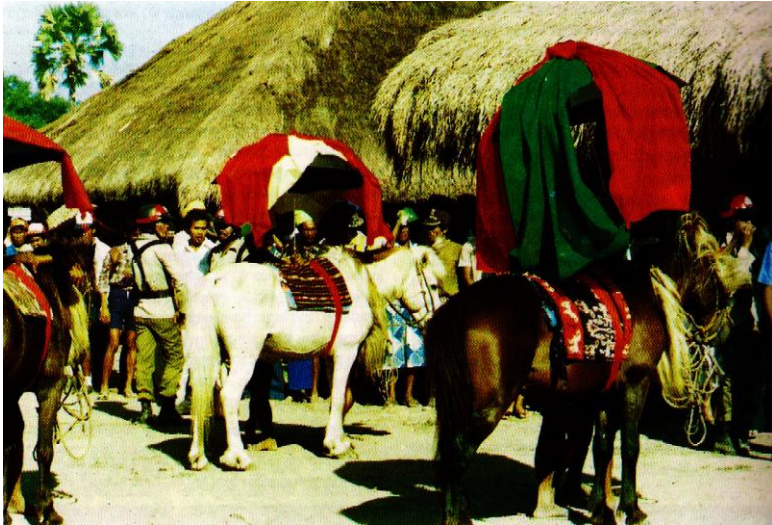
3. Pengaturan.

a. Pembagian Kelas Kuda.

Sejak di jaman kemerdekaan, penyelenggaraan Pacuan Kuda di pulau Sumba sudah semakin baik. Kuda-kuda pacuan dibagi berdasarkan tinggi badannya, dan dikelompokkan ke dalam kelas-kelas kuda dan jarak tempuhnya juga disesuaikan dengan kelasnya.

Pada mulanya, Pacuan Kuda Sumba yang memperlombakan kuda asli Sumba yaitu kuda-kuda Sandel, kuda pacuan dibagi atas 4 (empat) kelas

saja, yaitu kelas A sampai kelas D. Akan tetapi oleh karena sekarang ini sudah banyak sekali kuda-kuda berkualitas sebagai hasil kawin campur (kawin silang) dengan kuda-kuda dari luar (Arab, Australia, dan lain-lain), sehingga sudah banyak jenis kuda "hasil crossing" tersebut maka kuda-kuda pacuan Sumba dewasa ini sudah dibagi atas 13 (tiga belas) kelas, dengan tinggi badan dan jarak tempuh seperti tabel VIII.1 di bawah ini.



Kuda-kuda untuk Upacara Keagamaan (Njara pahobangu rapa).

b. Jarak tempuh

Jarak tempuh dalam perlombaan kuda Sumba disesuaikan dengan pembagian kelas dari kuda-kuda tersebut, yang didasarkan atas tinggi badan dari kuda yang bersangkutan. Yang terpanjang adalah untuk kelas A yaitu sejauh 1.400 meter, dan yang terpendek adalah kelas D yaitu 800 meter. Akan tetapi sekarang sudah berubah, sudah disesuaikan dengan perkembangan teknologi genetika, sehingga yang terpanjang adalah kelas *A Super* dan *Kelas AA*, yaitu sejauh 1.600 meter, dan terpendek adalah *Kelas Pemula.1* yaitu 600 meter, seperti yang terlihat pada tabel VIII.1 berikut.

Tabel VIII.1. Pembagian Kelas Kuda berdasarkan tinggi badan dan jarak tempuh. pada Pacuan Kuda Sumba:

| No | NAMA KELAS | TINGGI BADAN | JARAK TEMPUH | KETERANGAN |
|----|------------|--------------|--------------|------------|
| 1 | Kelas A | 136 – 141 cm | 1.400 m | |
| 2 | Kelas B | 131 – 136 cm | 1.200 m | |

| | | | | |
|-----|----------------|--------------|---------|--------------------------------------|
| 3 | Kelas C | 126 – 131 cm | 1.000 m | |
| 4 | Kelas D | 131 cm | 800 m | |
| 5 | Kelas E | 126 cm | 800 m | |
| 6 | Kelas A Super | > 141 cm | 1.600 m | Dari blok D ke finish dua putaran |
| 7 | Kelas Pemula 1 | 126 cm | 600 m | Dari blok A ke finish |
| 8. | Kelas Pemula 2 | 126 – 131 cm | 700 m | Dari blok B ke finish |
| 9. | Kelas Pemula 3 | 131 – 141 cm | 1.000 m | Dari blok B ke finish |
| 10. | Kelas E Super | > 141 cm | 1.200 m | Dari blok D ke finish |
| 11. | Pemula Super | > 141 cm | 1.000 m | Dari blok C ke finish |
| 12. | Kelas AA | > 141 cm | 1.600 m | Dari blok D ke finish dua putaran |
| 13. | Kelas EE | 136 – 141 cm | 1.000 m | Dari blok C ke finish |

c. Joki

Yang unik dalam Pacuan Kuda Sumba adalah bahwa para joki yang mengendalikan kuda-kuda pacuan itu adalah masih *anak-anak*, yang mengendarai kudanya *tanpa pelana* atau sadel. Mungkin hal ini bermula dari pertimbangan agar kuda-kuda pacuan itu tidak dibebani lagi macam-macam muatan sehingga lebih ringan dan lincah.

Memang ada kalanya terjadi juga *kecelakaan*, yaitu joki terjatuh atau terbawa lari kuda yang masih setengah liar, namun kejadian seperti ini jarang terjadi.

d. Waktu penyelenggaraan Pacuan

Pacuan Kuda Sumba biasanya diadakan dua kali setahun, yaitu dalam rangka perayaan Hari Proklamasi sehingga diselenggarakan dalam bulan Agustus, dan dalam rangka memperingati Hari Jadi KODAM UDAYANA, yaitu di dalam bulan Mei.

Akan tetapi ada kalanya diadakan juga di luar bulan-bulan tersebut, tergantung ada tidaknya prakarsa dan sponsor.

e. Pemberian Semangat "a la Sumba."

Menonton pacuan kuda Sumba adalah suatu rekreasi yang langka. Tanpa bertaruh pun banyak penonton yang tetap menonton dengan penuh semangat. Dalam memacu kudanya supaya berlari maksimal, si JOKI akan memukul-mukul kudanya dengan rotan yang memang selalu dibawa.

Penonton orang Sumba kalau memberikan semangat selalu berteriak dengan memaki. Karena kuda harus dipukul (= palu), maka penonton akan berteriak "*paluooo lahu !*" "Lahu" adalah maki orang

Sumba (=kemaluan laki-laki). Oleh karena itu teriakan memberi semangat tadi bisa kita tafsirkan sebagai "ayo pukul hai bangsa!"

Cara-cara pemberian semangat lainnya ialah dengan "kayaka" (bersorak laki-laki) seperti yang telah disinggung di atas. Di Sumba bagian Barat disebut "payauuu" dan "kakálaku" (bunyi sorak perempuan) dengan cara menggetar-getarkan lidahnya.

f. Lain-lain.

Kuda-kuda yang sudah pernah mengikuti lomba apalagi yang pernah menang, harga jualnya akan menjadi sangat tinggi. Oleh karena itu biasanya pemilik kuda tidak terlalu mempermasalahkan adu nasib atau masalah bertaruh ketika pacuan, tetapi yang dipentingkannya ialah "mencari nama" yaitu kudanya menjadi terkenal sehingga harganya menjadi tinggi kalau kuda tersebut akan dijual.

Pemeliharaan kuda pacuan biasanya membutuhkan biaya besar. Oleh karena itu, hanya orang-orang yang mampu saja yang memiliki kuda-kuda pacuan yang baik dan lebih dari satu.



Penonton atau orang yang memberi semangat cara Sumba ialah dengan suara keras memberi semangat kepada joki dengan cara memakinya: "Paluooo lahu."



Tingkah anak-anak Orang Sumba dalam berkuda.



Kuda-kuda Sumba di alam bebas.

BAB IX. PERMAINAN "ADU TEBAK"

A. Umum

Permainan untuk menebak atau menerka yang Penulis ketahui, ada dua jenis, yaitu:

- 1). *D a d u*, dan
- 2). *Pui mowal* (menggelar tali pencari tahu).

Sebenarnya "pui mowal" itu bukanlah permainan, tetapi merupakan cara-cara untuk mencari tahu sesuatu sebab-akibat, sedangkan *dadu* itu sesungguhnya merupakan sebuah permainan.

1. *D a d u* (*Dadu*)

Dadu adalah sejenis alat permainan untuk menebak angka. Alat ini berbentuk selindris bersegi enam dan di tengahnya ada sumbu yang kedua ujungnya dipakai untuk memutarnya. Dadu dibuat dari gading (berwarna putih) atau dari tanduk kerbau (berwarna hitam).

Pada tiap sisinya tertulis satu sampai enam titik putih (kalau dibuat dari tanduk) atau titik-titik hitam (kalau terbuat dari gading), tergantung dari warna dasar badan dari alat ini, yang melambangkan angka satu sampai enam. Alat ini diputar di atas piring lalu ditutup. Sebelum alat ini padam (berhenti berputar dan rebah), para peserta menebak, angka berapa yang akan berada di atas badan dadu ini. Untuk menentukan siapa yang tepat atau benar terkaannya, tutupnya dibuka.

Akan tetapi permainan tebak menebak ini telah beralih fungsi menjadi perjudian, dan dadu sudah berubah menjadi alat judi yang sudah sangat populer. Sebagai alat judi, dadu mempunyai dua bentuk yaitu dadu yang diputar untuk menentukan angka yang ditebak, dan dadu yang dikocok-kocok.

Dadu yang terdiri dari tiga buah kubus bersegi enam (heksa-haeder) dan dikocok-kocok dalam kotak tertutup. Setelah ditebak, lalu tutup kotaknya dibuka guna mengetahui angka-angka yang keluar.

Ada beberapa aturan yang perlu disetujui bersama dalam bermain judi dengan dadu. Antara lain, bisa juga menebak angka "besar" atau "kecil". Kalau seseorang menebak "kecil", maka kalau angka satu atau dua atau tiga yang keluar, maka ia menang. Sebab angka-angka besar adalah angka-angka 4, 5 dan 6. sedangkan angka-angka kecil adalah angka-angka 1, 2 dan 3.

Ada berbagai cara orang untuk dapat menebak angka dengan tepat, namun yang pasti adalah bahwa dalam kenyataannya, tidak ada orang

yang menjadi kaya arena bermain judi, terbanyak hanya bertambah miskin bahkan membawa kemelaratan.

2. *Pui Mowalu.*

Menurut sejarah purba (=Li Ndai), adalah marapu / leluhur orang Kanyáku yang penuh berkat yaitu Umbu Kadu – Kambuku, yang menciptakan benang undi atau tali undi. Yang asli, alat ini terbuat dari sisa benang tenun dari saudara perempuannya lalu dia pintal dan dijadikan "mowalu".

"Mowalu" adalah alat untuk mencari tahu apa yang menjadi sebab terjadinya suatu kejadian, berupa dua utas tali dari benang atau bahan lainnya, yang dengan melipatnya dengan cara tertentu akan didapat hanya dua kemungkinan, yaitu *terlepas* atau *terkait* satu sama lainnya. Cara mempermainkan "mowalu" disebut "pui mowalu".

Terlebih dahulu orang yang "pui mowalu" atau si pemain itu menyusun pertanyaan-pertanyaan. Misalnya kalau ada yang sakit parah, maka pertanyaannya: "apakah karena ada marapu yang marah" atukah "karena sebab yang lain?" Lalu ia memanjatkan doa atau sembahyang kepada leluhurnya (marapunya) untuk memohon agar marapunya menanyakan halnya kepada Alkhalik, dan jawabannya disampaikan melalui tali undi itu. Pertanyaan atau permintaannya itu misalnya:

*"Ho.....mowalu yang mujarab dan ajaib,
Kalau ada marapu yang marah, silahkan terkait.
Kalau oleh sebab yang lain, terlepas."*

Kalau ternyata kedua tali tadi terkait, maka ia mengambil kesimpulan bahwa orang itu sakit karena ada marapu atau roh leluhur yang marah. Pertanyaan demi pertanyaan dilanjutkan lagi sampai kepada adanya kesimpulan tentang sebab-sebabnya orang itu sakit bahkan sampai kepada bagaimana caranya agar orang sakit itu bisa sembuh.

Dengan penjelasan seperti di atas ini, jelaslah bahwa "pui mowal" sebenarnya bukanlah asli sebuah permainan, melainkan hanya sebuah cara untuk mengetahui sesuatu, dan dapat digolongkan sebagai cara-cara menebak atau permainan menerka.

BAB X. LAIN-LAIN PERMAINAN

A. U M U M.

Termasuk dalam Bab ini, jenis-jenis permainan yang dimainkan ber-dasarkan kesenangan saja. Karena itu permainan-permainan ini sebentar timbul sebentar lagi didiadakan. Yang dimaksudkan dengan "Lain-lain Permainan" dalam bab ini adalah permainan-permainan yang dapat dikelompokkan ke dalam:

A. Permainan-permainan tradisional orang Sumba lainnya, yang belum diungkap pada bab-bab sebelumnya, yaitu:

- 1). *Motu (Congkak)*;
- 2). *Pajulungu Ai (Kayu ungkit)*;
- 3). *Kanakangu (melempar batu dan menangkapnya lagi)*.
- 4). *Bandil Au (letup-letup), dan*

B. Permainan-permainan lainnya, yang umumnya berasal dari luar pulau Sumba.

B. PERMAINAN TRADISIONAL SUMBA LAINNYA:

1. M O T U (Congkak, Congklak)

1. Nama Permainan

Permainan ini termasuk jenis permainan tradisional rumpun bangsa Melayu, karena dimainkan juga di Malaysia dan di seluruh kepulauan Nusantara. Namanya pun sesuai dengan bahasa-bahasa setempat. Dalam bahasa Sumba disebut "*motu*" (dialek Kambera dan Anakalang) atau "*moto*" (dialek Wewewa).

Permainan ini dikenal dengan nama *congkak*, sedangkan di Jawa dikenal dengan nama-nama: *congklak*, *dakon*, *dhakon*, atau *dhakonan*. Di daerah Lampung dinamakan *dentuman lamban*, di Sulawesi dinamakan: *Mokaotan*, *Manggaleceng*, *Aggalacang*, dan *Nogarata*. Dalam bahasa Inggris disebut *Mancala*.

2. Cara-cara bermain.

Permainan congkak dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan ini mereka menggunakan sebilah papan atau balok persegi panjang, yang dinamakan *papan congkak* dan 98 buah (=14 x 7) biji yang

dinamakan *biji congkak* atau *buah congkak*. Ukuran papanannya biasanya panjang 1,5 meter, lebar sekitar 20 sentimeter dan tebal sekitar 10 sentimeter.

Umumnya papan congkak terbuat dari kayu atau plastik, sedangkan biji atau buahnya terbuat dari *cangkang kerang*, *biji-bijian*, *batu-batuan*, *kelereng* atau *plastik*. Tetapi yang biasa dipakai oleh orang Sumba ialah "wua háru" yaitu sejenis tumbuhan suluran yang berduri, buahnya juga berduri, di dalamnya terdapat tiga biji yang bentuknya bundar sebesar kelereng.



Macam-macam bentuk papan congkak.

Pada papan congkak terdapat 16 buah lobang yang terdiri atas 14 lobang kecil yang saling berhadapan dan 2 lobang besar di kedua ujungnya, disebut "*kula*" sebagai batas bagi masing-masing pemain. Setiap 7 lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi kanannya dianggap sebagai milik sang pemain yang bersangkutan.

Pada awal permainan setiap lobang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lobang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lobang di

sebelah kanannya dan seterusnya, berlawanan arah perjalanan jam. Bila biji habis di lobang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi atau pembagian, bila habis di lobang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lobang kecil di sisinya. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan.



Bermain congklak di pulau Sumba.

Tetapi bila berhenti di lobang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat diambil (seluruh biji ada di lobang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah pemain yang mendapatkan biji terbanyak.

Lubang besar pada papan congkak disebut "*kula motu*" yang sering disebut di dalam baitan-baitan adat. Yang dimaksudkan dengan "*kula motu*" ialah mencapai *tujuan akhir*.

2. PAJULUNG AI (Kayu Ungkit)

1. Nama Permainan

Permainan ini di daerah lain disebut *Gatrik* atau *Tak Kadal* dan ada juga yang menyebutnya "*permainan Keladi*", dan pernah menjadi permainan yang populer di daerah-daerah di seluruh Indonesia. Di Kupang, permainan "kayu ungkit" ini disebut "kayu doŋ"

2. Cara Bermain

Permainan yang dilakukan oleh sedikitnya dua orang ini menggunakan alat dari dua potongan kayu. Yang satu panjangnya sekitar 30-40 sentimeter dan yang kedua berukuran lebih pendek, sekitar 15-18 sentimeter. Di basis permainan dibuatkan sebuah lubang kecil memanjang di tanah.

Kalau sulit membuat lubang di tanah, maka biasanya dipasang dua buah batu tempat kayu itu diletakkan. Yang paling baik adalah menggunakan dua buah batu bata sebagai pengganti lubang.

Potongan bambu yang kecil ditaruh di atas lubang lalu diungkit sejauh-jauhnya ke depan, ke tempat lawan main yang sudah menunggunya. Apabila kayu pendek itu dapat ditangkap sebelum jatuh di tanah oleh lawan, maka lawan tadi menjadi pemain, sedangkan pemain pertama tadi menjadi penangkap. Lawan mendapat nilai seratus karena dapat menangkap kayu pendek tadi.

Apabila kayu pendek tadi tidak tertangkap dan jatuh ke tanah, maka lawan tadi mengambilnya dan melemparkannya ke lubang di mana kayu yang panjang sudah diletakkan menyilang di atas lubang. Kalau kayu pendek itu mengenai kayu panjang tersebut, maka pemain pun berganti. Tetapi kalau tidak mengenainya, maka permainan diteruskan. Si pemain meletakkan kayu pendek di lubang lalu dipukul dengan kayu panjang, beberapa kali sebelum jatuh ke tanah, pukulan terakhir harus melemparkan kayu pendek itu sejauh-jauhnya. Lalu si pemain pergi mengambil kayu

pendek itu dan kembali ke lubang dengan menjangkakan kayu pendek itu dari tempat jatuhnya ke lubang dihitung berapa jangka dengan kayu pendek itu.



Bermain kayu ungkit. Karena sulit membuat lubang di tanah, maka memakai batu bata.

Tiap hitungan besarnya tergantung berapa kali kayu panjang tadi memukul kayu pendek. Kalau hanya satu kali, maka tiap jangka adalah satu *satuan*. Kalau dua kali, maka tiap jangka dihitung *puluhan*, kalau tiga kali maka tiap jangka adalah *ratusan*, dan seterusnya.

Sesudah itu permainan dilanjutkan dengan mengulangi kegiatan yang sama. Untuk menentukan siapa kalah siapa menang, maka tergantung dari nilai yang diperoleh masing-masing permainan. Nilai-nilai yang diperoleh juga biasanya tidak ditulis, tetapi dihafal atau diingat-ingat saja (disebut dihafal di kepala).

Demikianlah, permainan dihentikan kalau sudah puas atau sudah bosan.

3. KANAKANGU

1. Nama Permainan.

Permainan yang hanya dimainkan oleh anak perempuan ini di Sumba disebut "kanakangu" yang artinya "membuang-buang ke atas", sedangkan di daerah lain (Jawa) disebut "*beke*".

2. Cara Bermain

Permainan ini dapat dilakukan perseorangan maupun beregu. Dengan menggunakan bola karet kecil dan buah bekel yang berbentuk unik dan khas dengan jumlah sekitar lima sampai sepuluh buah. Di pedesaan di mana bola karet sukar didapat, biasanya memakai batu yang dilempar ke atas, dan diterima kembali. Sementara batu melayang ke atas, tangan pemain mengatur-ngatur buah bekelnya.

Permainan ini diawali dengan *hom-pim-pah* jika yang bermain lebih dari dua orang, untuk menentukan siapa yang lebih dahulu. Jika hanya dua orang permainan dapat diawali dengan suit untuk menentukan siapa yang jalan duluan.

Cara bermainnya pun mudah, buah bekel di genggam dan dilemparkan ke lantai bersamaan ketika batu atau bola dilemparkan ke atas. Ketika batu atau bola sudah jatuh kembali yang lantas diterima lagi, pengaturan buah bekel sudah harus selesai. Batu atau bola dilemparkan lagi sambil mengatur-ngatur buah bekel lalu menerima kembali batu atau bola itu. Demikian seterusnya, tergantung bagaimana aturan mainnya.

Awalnya buah bekel tersebut diambil satu persatu dan pada buah terakhir dengan cepat dilemparkan berbarengan. Selanjutnya diambil dua-dua, dan terus bertambah satu hingga jumlah keseluruhan. Tingkat kesulitan pada permainan ini adalah jika kita tak mampu memprediksi pantulan bola dan kemungkinan pengambilan biji yang tebarannya terlalu luas.

Aturan permainan ini bisa berubah-ubah sesuai kesepakatan bersama para pemain, atau pun sesuai kebiasaan di tempat tersebut.

Permainan ini biasa juga dimainkan sendirian, karena tujuannya hanyalah mencari hiburan.

4. BĀNDIL AU

(Letup-letup, Bedil Bambu)

1. Nama Permainan

Bandil Au atau *Bedil Bambu* ini menurut Bapak Umbu Hina Kapita

disebut "*Letup-letup*", dipakai untuk bermain perang-perangan. Bedil Bambu ini terbuat dari sebatang aur atau bambu kecil dengan panjang sekitar 25 – 30 centimeter dan diameternya 2,5 – 3 centimeter. Inilah betinanya.

Untuk jantannya, dipakai belahan bambu tebal, yang ujungnya dibuat berserabut, sehingga ketika dimasukkan ke dalam bambu kecil atau betinanya itu, ia sesak sehingga dapat memampatkan udara di dalamnya.

2. Cara-cara Bermain

Pada ujung bambu kecil yang menjadi betina dimasukkan peluru, terbuat dari potongan *buah sirih* atau irisan *kulit damar* (jarak pagar, *Jatroba spp*) dan pada ujung lainnya dimasukkan bambu yang menjadi jantannya. Diameter buah sirih harus pas dengan diameter bambu sehingga sesak dan udara di dalamnya dapat dimampatkan.

Ketika jantannya ini didorong masuk, maka udara di dalamnya termampatkan sehingga menolak peluru dan terlempar keluar serta mengeluarkan bunyi yang cukup keras. Peluru tadi kalau cukup dekat dan mengenai badan, agak sakit juga.

Sambil kejar-kejaran atau pun saling mengintip, para pemain membidikkan moncong bedilnya ke arah lawan lalu dipompa sehingga pelurunya terlempar keluar dengan mengeluarkan bunyi yang cukup nyaring juga.

C. PERMAINAN-PERMAINAN LAIN

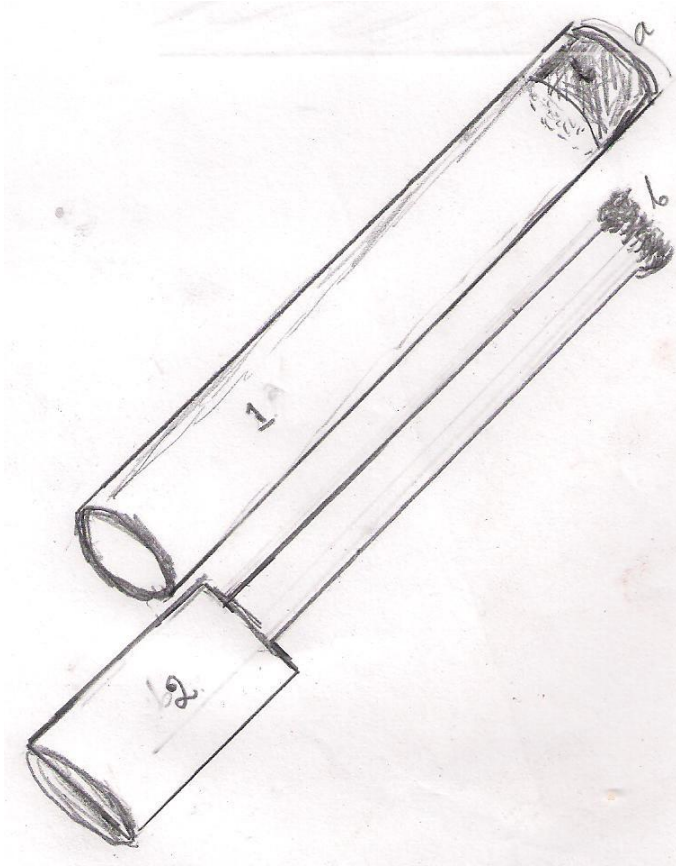
Permainan-permainan lain anak-anak Nusantara cukup banyak juga, dan ditiru atau diadopsi oleh anak-anak di pulau Sumba, sehingga dapat juga dianggap sebagai jenis-jenis permainan dari "luar pulau Sumba".

Di sini Penulis tidak akan uraikan lagi, hanya ingin menyebutnya beberapa, supaya diketahui saja, karena mungkin sudah pernah menyaksikan atau memainkannya di negeri sendiri atau pun di negeri lain, oleh karena mobilitas anak-anak Indonesia dewasa ini sudah sangat tinggi.

Jenis-jenis permainan tradisonal lainnya adalah antara lain:

1. *Petak umpet*: sejenis permainan mencari teman yang bersembunyi;
2. *Benteng*: permainan berkelompok untuk merebut atau mempertahankan benteng;
3. *Lompat tali*: hampir sama dengan permainan *Kanjakungu Kalukuru*;
4. *Gala Asin* atau *Galasin*, sejenis permainan berkelompok pada lapangan permainan yang dipetak-petak.
5. *Engrang*, sebuah permainan iseng dengan berjalan memakai kaki dari bambu atau dari kayu.
6. *Nenek Ubi*: permainan ramai-ramai dengan berganti-ganti menjadi

nenek atau ubi.



Bandilu Au atau bedil bambu. 1 adalah mainya (betinanya) yang diujungnya ada peliru (a) dan 2 adalah jantannya, yang ujungnya berserabut (b) supaya ia sesak dan dapat memampatkan udara.

7. *Kelereng*: sampai sekarang masih sering dimainkan anak-anak.
8. *Panjat pohon pinang*;
9. *Sepak bola kain*;
10. *Balapan dalam karung*;
11. Dan lain sebagainya, yang sebagian besarnya Penulis sudah sebutkan dalam Bab Pendahuluan.



Bermain engrang (kaki palsu)



Permainan "Bambu Gila" di Maluku



Permainan kelereng adalah permainan anak-anak yang sangat umum.

Permainan Tradisional Orang Sumba

BAB XI. PERMAINAN KATA-KATA (WORDS GAMES)

Sastra Indonesia yang pada awalnya adalah "sastra lisan" dan merupakan warisan leluhur bangsa yang berasal dari bangsa Melayu, turut berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sampai sekarang sisa-sisa kebudayaan Melayu itu masih tetap ada. Salah satu corak "permainan kata-kata" adalah *pantun berbalas pantun* yang masih terpelihara dengan baik terutama di seluruh pulau Sumatera.

Pantun berbalas pantun ini adalah salah satu "permainan" yang sangat menarik, bukan dalam hal *adu otot*, tetapi dalam hal *adu otak* dan kecerdasan. Oleh karena itu harus pula terhisab sebagai "permainan tradisional".

Sebagai suku bangsa *Verbalisme*, diketahui sedikitnya ada beberapa jenis "Permainan Kata-kata" dalam *sastra Sumba*. Antara lain:

- 1). Dikangu atau Dekangu (Teka-teki);
- 2). Permainan Kata-kata
- 3). Piapaku (Ucapan lancar/Syair hafalan).

1. DEKANGU (Berteka-teki)

Dekangu adalah pertandingan di dalam *menerka kata-kata*, atau menerka *arti* atau *maksud* sesuatu ungkapan. Berteka-teki diadakan di antara sesama anak-anak, anak-anak berangkat dewasa (pemuda tanggung) atau pun di antara orang-orang dewasa.

Dikangu atau *Dekangu* adalah berteka-teki. Bentuknya ada beberapa macam, yaitu dengan cara "menyamarkan" nama sesuatu benda, atau dengan "permainan kata-kata". Tetapi karena dialek bahasa Sumba juga bermacam-macam, maka teka-teki menerka bahasa ini sudah kurang populer. Jenis teka-teki yang lebih berkembang adalah dengan "menyamarkan makna atau arti."

Berteka-teki biasanya dilakukan oleh anak-anak di waktu ada keramaian di kampung maupun di kebun. Atau ketika anak-anak sedang duduk di dangau menjaga burung atau binatang di kebun atau sawah, ketika jagung atau padi sedang berbuah, ketika jedah menggali kacang tanah dan lain sebagainya. Tetapi yang seramai-ramainya ialah ketika anak-anak baik perempuan maupun lelaki sudah berkumpul semua dan beramai-ramai duduk di balai-balai depan.

Di antara anak-anak seringkali turut pula orangtua. Mereka inilah yang menimbulkan inisiatif berteka-teki, membagi-bagi anak-anak untuk menjadi

penteka-teki atau menjadi *penerka*. Bukan hanya orang tua yang menjadi penerka tetapi biasanya sudah banyak di antara anak-anak itu yang sudah mengetahui dari orangtuanya, atau sudah pernah mendengarnya dari orang lain. Atau, ada pula yang memang cakap berteka-teki.

Kegunaannya hanyalah sekedar mencari hiburan, atau pengantar tidur, walau pun dalam meramu teka-teki juga mengandung unsur pendidikan dan pelajaran. Biasanya, berteka-teki hanyalah sebagai *selingan* (bukan yang utama) di dalam berceritera dongeng atau bertutur ceritera rakyat.

Kalau sudah lewat waktu pemungutan hasil, yaitu sesudah "paluhu kalamba" atau "paluhu tãda", bukan lagi waktunya untuk berteka-teki. Boleh juga dilakukan, tetapi di dalam kampung (uma marapu), sama sekali tidak dibolehkan. Demikian juga pada "wula kahana" (bulan teduh) atau di Sumba bagian barat disebut "wula podu", semua kegiatan di atas tidak dibolehkan.

Teka-teki dibedakan atas 3 (tiga) jenis, yaitu:

- a). teka-teki anak kecil: "*dekangu anakeda kudu*";
- b). teka-teki anak muda: "*dekangu anakeda matua*";
- c). teka-teki orang dewasa: "*dekangu tau matud*".

- a). *Teka-teki anak kecil:*

Menerka kata.

Contoh:

Si pelempar teka-teki (penteka-teki) memikirkan sesuatu benda misalnya "udang" (=kurangu). Benda-benda lain yang suku kata terakhirnya sama adalah misalnya: *ku - rang - u; (udang);*

u - rang - u (hujan);

wu - rang - u (periuk, dialek Mangili);

ha - rang - u (bersumpah);

ka - bo - rang - u (berani, pemberani)

Maka si penteka-teki akan menyebut:

"*Rang-rangu! Mala!*" (Rang-rangu, ayo!)

Maka para *penerka* atau *penebak* (siapa saja) akan menyebut kata-kata yang akhirnya "rangu" sampai ada yang menyebut "kurangu". Kalau sudah kena dengan benda yang dimaksudkan maka teka-tekinya sudah berhasil diterka ("berayaka" =sudah terpecahkan). Kalau sudah lama tidak ada yang tebak kena dengan benda yang dimaksud, maka para penerka menyerah dengan mengatakan: "dikangguka" (saya sudah menyerah!) atau "dikamaka" (kami sudah menyerah!).

Contoh-contoh lain:

ra ra ---→ njara ra
 na na kahána na
 nggitu nggitu manggitu nggitu
 dan seterusnya.

b). *Teka-teki anak muda:*

Biasanya didahului dengan kata-kata:

Dika dika-nggu.....umbu anakeda Jawa

Lalu, isi teka-tekinya:

Ba hina na dedi i Umbu Ndilu, wáda

Na tera wángu tera wingiru

Ba namatuaka nawárunya i na terana

Mála ngga Umbu Ndiluya ba wánggu.

Terkalah bagiku hai Anak Jawa

Ketika Umbu Ndilu baru lahir,

Ia memakai ikat kepala kuning

Setelah besar ia membuang ikat kepalanya

Apakah yang saya katakan/maksudkan Umbu Ndilu?

Jawabnya: *da karobu* (labu); atau *da kabaru* (waru), yaitu ketika bunganya mekar, berwarna indah (kuning) kemudian bunganya meranggas.

Dika-dikanggu.....umbu anakeda Jawa

Ba hina nadedi i Rambu Kahi, wáda

Lalu mbana malai lunggiya

Táka ba namatuaka, na kakabaki,

Mála!

Terkalah bagiku hai "anak Jawa"

Ketika Rambu Kahi baru lahir

Terlalu panjang rambutnya

Setelah ia besar pendek sekali.

Katakanlah!

Jawab: *da wataru* (bulir jagung)

(Ketika baru berbunga, jagung memiliki rambut yang panjang, tetapi kemudian mati dan tinggal sedikit).

c). *Teka-teki orang dewasa*

Teka-teki orang besar biasanya mempergunakan nalar (rasio, logika) sehingga seringkali membingungkan para pendengarnya. Kadang-kadang juga si penteka-teki kurang mampu mengungkap-kan maksudnya dengan cara-cara yang kurang benar sehingga membingungkan dan sukar ditebak. Akan tetapi karena tujuan adanya teka-teki adalah sebagai penghiburan dan pelipur lara, maka walau pun sukar ditebak, tidak masalah juga.

Contoh I

*Dika-dikanggu.....ananai Umbu Ratu Jawa
Nda paita-nya pingi-na,
nda pa-ita-nya kapuka-na
Mála !*

(Hai dengar teka-teki saya, kamu anak dari seberang!
Kita tidak melihat pohonnya, tidak melihat pucuknya!
Ayo ! (Apakah itu ?)

Jawabannya: *Angin.*

Contoh II.

*Dika-dikanggu.....anakeda Jawa
Tambulu wulangu
Hari dalungu
Mala!*

Terkalah hai anak dari Jawa
Purnama bulan
Terang di dalam
Katakanlah!

Jawab: *da kokuru* (=buah kelapa)

(orang menganggap di dalam kelapa yang isinya putih, adalah terang benderang)

Contoh III

*Dika-dikanggu..... umbu anakeda Jawa
Kalimbatu wunjilu
Mbedahu la pinu,
Mala!*

Terkalah bagiku hai Umbu Anak dari Jawa
Tembok berlingkaran
Rata permukaannya,
Ayo! (terkalah!)

Jawab: *da lamba* (tambur Sumba)

(tambur orang Sumba mempunyai barisan kayu di sekelilingnya. Dengan memukul kayu-kayu itu, kulit tambur dikencangkan sehingga bunyinya lebih nyaring).

3. PERMAINAN KATA-KATA

Permainan kata-kata adalah teka-teki juga, namun oleh karena begitu banyaknya ragam dialek bahasa Sumba sehingga tiap tempat memiliki perbedaan-perbedaan satu sama lainnya, di tambah dengan semakin majunya pergaulan modern terutama dengan menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia, maka permainan ini sudah tidak dipraktekkan lagi.

Permainan kata-kata ini berkembang juga di kalangan masyarakat moderen, yaitu yang kita kenal sebagai *teki silang* yang bentuknya bermacam-macam pula.

3. PEPAKU/PIAPAKU (Ucapan-ucapan Lancar)

Piapaku atau *pepaku* adalah pertandingan dalam menghafal serta mengucapkan secara lancar suatu baitan yang urutannya sudah tertentu sehingga sudah menjadi baitan yang sudah baku.

Arti dari ucapan-ucapan itu sudah kurang jelas, oleh karena kata-katanya pun sebagian besarnya adalah bahasa Sumba kuno. Bapak Umbu Hina Kapita dalam bukunya berjudul "Kumpulan Nyanyian Sumba (Ludu Humba Pakagutuna)" mengelompokkan baitan-baitan hafalan ini sebagai "Nyanyian Berbalasan" (=Ludu Hema), pada hal, irama dalam cara mengucapkannya pun bervariasi tergantung orang yang mengucapkannya, sehingga sebenarnya kelompok baitan ini bukanlah nyanyian. Bapak Umbu Hina Kapita mencatat 30 buah baitan dalam bukunya itu, dan beberapa contoh adalah antara lain sebagai berikut.

Contoh 1: Judul: *Winu Muru (Pinang Muda)*

Winu muru – muru mánja – mánja káli – káli bubu – bubu tai – tai ndiki – ndiki ndua – ndua hiangu – hiangu bara – bara kui – kui kamba – kamba mbangi – mbangi tutu – tutu I – wi haba – haba hira – kuluru tai kamambi – mbungu wa tawoda lumbu mangitu !

Kebanyakan kata-kata ini tidak ada artinya, tetapi siapa pun harus menghafalnya dan tahu urutannya. Kalau seseorang memulai dengan kata "winu muru" maka orang yang ditanya harus menjawab "muru mánja", orang berikutnya harus menjawab "mánja káli" dan seterusnya.

Contoh 2: Judul: *"Nggi wali-o pau"*

Nggi wali-o pau – wali la tadiru-o pau – ngga ka pangándimu-o pau – heu manu mitingu-o pau – nggi kau tuaya-o pau – la ngaru uma dita-o pau – pirada da táluna-o pau halutu tilu mbuada-o pau – ngga ka manganja-o pau – na nganjaka lawuhu-o pau – kajuku mata meu !

Terjemahannya kira-kira sebagai berikut:

*"Kau dari mana, mangga ?
 Saya dari tadiru, mangga,
 Kau bawa apa, mangga ?
 Seekor ayam hitam, mangga,
 Kau taruh di mana, mangga ?
 Di atas di muka pintu, mangga,
 Berapa buah telurnya, mangga ?
 Empat tiga buah (= tujuh), mangga,
 Apa yang telah makan, hai mangga ?
 Dihabiskan oleh biawak, mangga !
 Tusuk mata kucing !*

Contoh 3. Judul : *Endiku-endiku*

Isi/makna: *Sindiran bagi orang yang tidak tahu diri*

- a) *"Endiku, endiku" wána i katabu tiwa ngaru,
 Jápakingu duku i marau kambu lumbuna nda kulupa endaya."*

Terjemahannya:

"Tangkaplah saya, tangkaplah saya," kata si ikan gabus besar moncong,

Sedangkan si ikan marau besar saja saya tidak tangkap.

Makna/Penjelasannya:

(ikan gabus adalah ikan yang kurang bermutu dan gampang ditangkap, sedangkan ikan "marau" adalah ikan air dalam yang sangat enak.)

- b) "*Jájaku jájaku wána i katanga mbali tunjangu,
Jápakingu duku i ana ngguti ngguru nda kulupa jájaya.*"

"Sandarilah saya, sandarilah saya," kata si katanga mbali tunjangu,

Sedangkan si *ana ngguti ngguru* saja saya tidak sandari."

"Katanga mbali tunjangu" adalah tempat beras yang anyamannya sangat kasar, sedangkan "ana ngguti ngguru" adalah tempat yang dianyam dengan halus dan indah.

Sindiran di atas ditujukan kepada orang yang tidak tahu diri, meminta perhatian orang lain pada hal ada orang lain yang jauh lebih menarik.

- c). "*Hápaku hápaku" wána i komalu matumbu
Jápakingu duku i winu muru mája nda kulupa hápaya.*

Terjemahannya:

"Makanlah saya, makanlah saya" kata si pinang tumbuh
Sedangkan si pinang muda saja saya tidak makan.

Maknanya:

"Pinang tumbuh" adalah bahan pemakan siri bermutu *jelek*, sedangkan "pinang muda" adalah bahan bermutu *baik*. Si pinang tumbuh minta supaya ia yang dimakan, tetapi dijawab: "sedangkan si pinang muda yang bermutu jauh lebih baik saja tidak dimakan, "apa pula anda?"

Sebenarnya masih banyak lagi syair-syair hafalan baik yang mengandung sindiran, nasihat dan lain sebagainya, yang pada waktu yang lalu selalu dihafal atau diingat oleh orang Sumba, tetapi KINI sudah terlupakan dan orang-orang yang biasa mengingat dan menguasainya juga sudah lama tiada. Untung saja jenis sastra Sumba seperti ini sudah ditulis atau direkam oleh Bapak Umbu Hina Kapita.

BAB XII. P E N U T U P

Demikianlah pengungkapan beberapa jenis permainan tradisional Orang Sumba, yang masih sempat diungkapkan kembali. Sebenarnya jenis-jenis permainan itu masih jauh lebih banyak lagi, namun telah tenggelam ditelan waktu dalam perjalanan sejarah suatu masyarakat, sehingga sudah terlupakan jenis dan bentuknya.

Rumpun bangsa Melayu yang saat ini sudah jauh tersebar sehingga sudah menempati ruang atau bentangan luas di kawasan Asia Tenggara ini sebenarnya memiliki sejarah yang sama sehingga memiliki pula jenis-jenis permainan yang sama, namun ada yang telah hilang di salah satu tempat tetapi masih dipelihara dan dipertahankan di tempat yang lain, menyebabkan jenis-jenis permainan tradisional ini semakin beraneka ragam.

Dengan mengungkapkannya dalam buku ini maka didapatkan dua hal penting, yaitu:

- 1). Jenis-jenis permainan itu terdokumentasikan;
- 2). Jenis-jenis permainan itu diketahui masyarakat dari mana permainan itu *berasal* dan *berada*.
- 3). Mungkin saja sebagian besar permainan-permainan ini akan dapat lagi digalakkan atau dikembangkan kembali.
- 4). Khusus permainan "gasing Sumba", jenis permainan ini perlu diusahakan "hak patent"-nya, oleh karena Penulis yakin memiliki kemungkinan untuk menggobal.

Banyak juga jenis permainan tradisional yang diciptakan atau dikenal hanya secara lokal dalam kalangan yang sangat terbatas, oleh karena bermacam-macam cara anak-anak Indonesia pada umumnya dan anak-anak Sumba khususnya untuk memperoleh hiburan atau pun menghibur diri sendiri. Di daerah yang sarana hiburannya sangat langka, akan lebih banyak hasil kreasi sendiri anak-anak untuk bermain.

A C U A N

- ANONYMOUS(1987): Mozaik Pariwisata Nusa Tenggara Timur, Dinas Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur, Kupang;
- _____ (2006): *Sabung ayam - Antara amalan tradisi dan kemanusiaan*, dalam Utusan Malaysia, 26 Mei 2006;
- _____ (2007): *Permainan Masa Kecil Yang Membawa Nostalgia*, dalam Majalah Nakita, 16 Mei 2007.
- _____ (2008): *Daftar Permainan Tradisional*, dalam Budaya Indonesia.org (12 Sept. 2008);
- _____ (2009a): *Tajen, Sabung Ayam Bali*, dalam Matatita. com, January 13, 2009;
- _____ (2009b): *Sabung Ayam Pilipina*, dalam Asia Maya. Com. tgl: 6 Mei 2009);
- _____ (2009c): *Mengenal Gasing Nusantara*, dalam ARJI'S Weblog, May 7, 2009;
- _____ (2009d): *Gasing, Seni Budaya Nusantara yang terlupakan*, dalam Antara News, 20 Mei 2009;
- BORO, Paulus Lete (1995): *Pasola*, Pen. Obor, Jakarta;
- FITZPATRICK, F. L.(1980): *The Earthworm and Its Kin*, dalam The New Book of Popular Science vol. 4, GROLIER LTD.
- GEERTZ, Clifford (2008): *Notes on Balinese Cockfight*, dalam Metatita. com, January 6, 2008
- KAPITA, U. H. (1973): *SUMBA Selayang Pandang*, Naskah Ketikan, tidak diterbitkan;
- _____ (1975): *Aneka Permainan di Sumba Timur*, Naskah Ketikan, (tidak diterbitkan); Waingapu, 2 Juni 1975;
- _____ (1977): *Ludu Humba Pakangutuna*, Panitia Penerbit Naskah-naskah Kebudayaan Daerah Sumba, Dewan Penata Layanan GKS, Waingapu.
- KARIM, Ahmad (2004): *Permainan Tradisional Nusantara*.
- MITCHELL, dr. David (1982): *Pahola Wanukaka*, S. Cranwell Crt, Mulgrave, Vic. Australia, 5170;
- MUDE, H. B. (1980): *Permainan Rakyat*, dalam Sumba Barat Selayang Pandang, Kandep P & K Sumba Barat, Waikabubak;
- MOHAMED, Zaubidah (2004): *Gasing*, dalam National Library Board, Singapore. Nov. 2004;
- WIDYATMIKA, Munanjar (2007): *Pasola*, dalam Kapita Seleka Muatan Lokal NTT, Pusat Pengembangan Madrasah, Kupang.

IR. UMBU PURA WOHA



Sarjana Pertanian ini lahir di kampung Wualanda, Mangili, Sumba Timur, NTT, pada tanggal 22 Oktober 1936. Ia memulai pendidikannya di Sekolah Rakyat Masehi 4 tahun di Ngallu, Mangili tahun 1949, dan melanjutkannya di SR Melolo, tamat tahun 1951. Umu Pura Woha memasuki SMPK di Payeti (Waingapu) & mengakhiri pendidikan SMPnya pada kelas III bagian B di SMPK di Waikabubak tahun 1956.

Setelah menyelesaikan pendidikannya di SMA Kristen bagian B di Salatiga (Jawa Tengah) tahun 1959, ia memasuki Fakultas Pertanian Universitas Indonesia di Bogor pada tanggal 17 September 1959 dan tammat menjadi Sarjana Pertanian dari Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor (IPB) tanggal 23 September 1965.

Setelah kembali ke Sumba awal tahun 1966, menjadi pegawai negeri dan diangkat menjadi Kepala Dinas Pertanian Kabupaten Sumba Timur sejak tahun 1967. Pada tahun 1971, pindah ke provinsi menjadi Wakil Kepala Dinas Perkebunan Provinsi NTT dan pada tahun 1974 menjadi Kepala Dinas. Setelah menjadi kepala selama 20 tahun di dinas itu, pertengahan tahun 1994 dipindahkan menjadi Kepala Dinas Pertanian Tanaman Pangan & Hortikultura Provinsi NTT dan pensiun tahun 1996. Selanjutnya, pada PEMILU tahun 1977 dan 1999 menjadi anggota DPRD Provinsi NTT sampai tahun 2004.

Selain sebagai pegawai negeri, juga menjadi dosen luar biasa pada Universitas Nusa Cendana Kupang (UNDANA), Akademi Teknik Kupang (ATK) dan Universitas Kristen Artha Wacana Kupang (UKAW). Selain itu, juga sebagai pengurus Yayasan Pembina Universitas Kristen Artha Wacana sejak Perguruan Tinggi itu masih berstatus Akademi tahun 1974 sampai sekarang.

Sarjana Pertanian Pertama dari Sumba Timur ini menikah dengan Rambu Lika Ana Amahu (dengan nama panggilan *Rambu Ana Rawambaku*) tanggal 10 Januari 1969 dan dianugerahi lima orang putera dan seorang puteri.

Karya tulisnya:

- 1). *Sejarah, Musyawarah dan Adat-Istiadat Sumba Timur* (PEMDA Sumba Timur, 2007);
- 2). *Sejarah Pemerintahan di Pulau Sumba* (UNDANA Press, 2009);
- 3). *Menyiram & Memupuk Benih Yang Tumbuh di Lembah Karang OEsapa* (Sejarah UKAW, Artha Wacana Press, 2010).