

Diperbanyak Oleh:
Dinas Kebudayaan
Provinsi Kepulauan Riau



PERMAINAN RAKYAT

Kepulauan Riau

Tim Penyusun

Dra. NURBAITI USMAN SIAM, M.Si
ENDRI SANOPAKA, S.Sos., MPM

Daftar Isi

Kata Pengantar

Daftar Isi

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	3
C. Batasan dan Ruang Lingkup	3
D. Tinjauan Pustaka	5
E. Metode Pengumpulan Data	7
BAB II GAMBARAN UMUM PROVINSI KEPULAUAN	
RIAU	9
A. Sejarah Perkembangan Provinsi Kepulauan Riau	9
B. Letak Wilayah/Geografis	12
C. Jumlah Penduduk	15
BAB III PERMAINAN RAKYAT DI KEPULAUAN RIAU ..	17
A. Lomba Kolek	17
a. Nama Permainan	18
b. Latar Belakang Sejarah Permainan	18
c. Tempat dan Waktu Permainan Berlangsung	19
d. Peserta dan Pelaku Permainan	19
e. Alat dan Perlengkapan Permainan	20
f. Cara Bermain	23
B. Lu Lu Cina Buta	24
a. Nama Permainan	24
b. Latar Belakang Sejarah Permainan	24
c. Tempat dan Waktu Permainan	25
d. Peserta dan Pelaku Permainan	25
e. Peserta atau Pelaku Permainan	26
f. Alat dan Perlengkapan Permainan	26
g. Cara Bermain	27

C.	Main Canang	28
a.	Nama Permainan	29
b.	Latar Belakang Sejarah Perkembangan	29
c.	Tempat dan Waktu Permainan Berlangsung	30
d.	Peserta dan Pelaku Permainan	31
e.	Latar Belakang Sosial Pelakunya	31
f.	Alat dan Perlengkapan Permainan	32
g.	Cara Bermain	33
D.	Main Congkak	38
a.	Nama Permainan	39
b.	Latar Belakang Sejarah Permainan	39
c.	Tempat dan Waktu Permainan	40
d.	Peserta dan Pelaku Permainan	40
e.	Alat dan Perlengkapan Permainan	40
f.	Cara Bermain	42
E.	Main Galah Panjang	45
a.	Nama Permainan	45
b.	Latar Belakang Sejarah Permainan	45
c.	Tempat dan Waktu Permainan	46
d.	Peserta dan Pelaku Permainan	46
e.	Alat dan Peralatan Permainan	47
f.	Cara Bermain	48
F.	Main Goli	50
a.	Nama Permainan	50
b.	Latar Belakang Sejarah Permainan	50
c.	Tempat dan Waktu Permainan	51
d.	Peserta atau Pelaku Permainan	52
e.	Alat dan Perlengkapan Permainan	52
f.	Cara Bermain	55
G.	Main Kelereng Batu	60
a.	Nama Permainan	60
b.	Latar Belakang Sejarah Permainan	60
c.	Tempat dan Waktu Permainan Berlangsung	61
d.	Peserta atau Pelaku Permainan	61

e.	Alat dan Perlengkapan Permainan	61
f.	Cara Bermain	62
g.	Urutan Permainan	63
H.	Main Porok	64
a.	Nama Permainan	64
b.	Latar Belakang Sejarah Perkembangan	64
c.	Tempat dan Waktu Permainan	65
d.	Peserta atau Pelaku Permainan	65
e.	Alat dan Perlengkapan Permainan	66
f.	Cara Bermain	67
I.	Permainan Gasing	70
a.	Nama Permainan	70
b.	Latar Belakang Sejarah Permainan	70
c.	Tempat dan Waktu Permainan	71
d.	Peserta atau Pelaku Permainan	71
e.	Alat dan Perlengkapan Permainan	71
f.	Cara Bermain	72
J.	Permainan Gandu	75
a.	Nama Permainan	75
b.	Latar Belakang	75
c.	Tempat dan Waktu Permainan	75
d.	Peserta atau Pelaku Permainan	76
e.	Alat dan Perlengkapan Permainan	76
f.	Cara Bermain	76
K.	Permainan Emparik	80
a.	Nama Permainan	80
b.	Latar Belakang Sejarah Permainan	80
c.	Tempat dan Waktu Permainan	80
d.	Peserta atau Pelaku Permainan	80
e.	Alat dan Perlengkapan	81
f.	Cara Bermain	81
L.	Main Jengket	83
a.	Nama Permainan	83
b.	Latar Belakang Sejarah Permainan	83

c. Tempat dan Waktu Permainan	84
d. Peserta atau Pelaku Permainan	84
e. Peralatan dan Perlengkapan Permainan	84
f. Cara Permainan	88
M. Main Jong	93
BAB IV PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setelah dimekarkan menjadi beberapa kabupaten dan kota, sudah sudah selayaknya kini Provinsi Kepulauan Riau memikirkan persoalan simbol dan identitasnya sebagai sebuah Provinsi yang sebelumnya pada masa Kesultanan Riau Lingga pernah mewarisi sejumlah puncak-puncak kebudayaan yang berkembang di Alam Melayu.¹

Sebelum pemekaran wilayah, keragaman dan kekayaan kebudayaan dan kesenian di Kepulauan Riau merupakan potensi yang tidak ternilai harganya. Warisan budaya tersebut dipelihara sebagai khazanah berharga yang dapat menjadi referensi bagi masa kini dan masa yang akan datang.

Walau tidak dirasakan secara langsung, perubahan geo-politik kabupaten Kepulauan Riau usai pemekaran turut membawa dampak terhadap bagian-bagian tertentu sebuah kebudayaan kolektif yang diwarisi secara turun temurun itu. Konsekwensinya, kini pemerintah Provinsi Kepulauan Riau harus mendata dan menginventarisasi kembali apa saja bentuk-bentuk pencapaian kebudayaan yang masih tersisa. Untuk kemudian memilah dan menjadikannya sebagai sumber identitas dan simbol kebanggaan sebagai sebuah daerah induk.

Dalam konteks inilah letaknya arti penting sebuah upaya mengumpulkan dan menginventarisir khazanah permainan rakyat yang terdapat di Provinsi Kepulauan Riau. Karena bagaimanapun, tidak dapat dipungkiri, permainan rakyat yang berkembang *berkait kelindan* dengan aspek-aspek kebudayaan dan nilai-nilai kehidupan yang berkembang dalam masyarakat dimana corak-corak permainan rakyat tersebut berkembang.

Dengan kata lain sebuah permaian (rakyat) tidak dapat dilepaskan dari kodrat manusia sebagai *Homo Luden* @ makhluk berbudaya yang bermain dipentas jagat

¹ Tentang *Alam Melayu* sebagai sebuah kesatuan budaya liha. Vivienne Wee. *Melayu Hierarchies Of Being In Riau*, Thesis Ph.D pada Australian National University 1985. Terutama Vol. 1 hal: 46-153

raya yang maha luas ini, sebagaimana digambar dengan pemaparan yang rinci dan kompleks oleh Johan Huizinga.²

Sebagai sebuah fenomena budaya, permainan (rakyat) mengandung unsur-unsur dasar yang menciptakan dan menopang sebuah kebudayaan secara luas. Atau dengan kata lain, ada sebuah perasaan penting yang dimainkan oleh sejumlah fungsi-fungsi yang terkandung dalam sebuah permainan rakyat tersebut. Huizinga, umpamanya, mencatat bahwa fungsi permainan yang kesemuanya bertumpu kepada satu persamaan yang bertolak dari asumsi bahwa ianya mempunyai tujuan biologis tertentu sesuai dengan kodrat manusia sebagai *Homo Luden*. Dalam konteks ini sebuah permainan selanjutnya segera membeku sebagai sebuah budaya. Sekali dimainkan, ia akan tetap berada di dalam ingatan manusia yang memainkan sebagai suatu ciptaan, kekayaan rohani, diwarisi, yang setiap saat dapat diulangi lagi.³

Selain mengandung unsur-unsur yang yang dapat dijadikan identitas kelompok jika dimainkan, dalam permainan rakyat juga terdapat aspek-aspek dasar yang dapat merangsang para pemainnya untuk mencapai suatu yang terbaik bagi kelompoknya. Ianya mempunyai kemampuan memotifasi para pemainnya untuk menjadi yang terbaik. Karena bagaimanapun, diantara ciri khas yang menonjol dalam sebuah permainan (rakyat) adalah suatu perlombaan memperebutkan sesuatu, atau suatu pertunjukan tentang sesuatu.

Seperti dikatakan oleh Huizinga, kedua fungsi ini dapat bersatu sedemikian rupa sehingga sebuah permainan (rakyat) merupakan suatu "pertunjukan" tentang suatu perlombaan memperebutkan sesuatu, atau suatu perlombaan mengenai siapa yang dapat mempertunjukkan sesuatu dengan cara yang paling baik.⁴

Atas dasar beberapa pertimbangan diatas, dirasa perlu dan mendesak untuk segera melakukan penelitian, menginventarisasi corak dan bentuk-bentuk permainan rakyat yang berkembang di Provinsi Kepulauan Riau untuk kemudian dituliskan dengan deskripsi yang komprehensif sebagai sebuah usaha untuk menyelamatkan khazanah warisan yang berharga tersebut dari kepunahan. Sebagai rambu-rambu, sejumlah pertanyaan berikut ini akan mengarahkan focus penelitian dan penulisan buku permainan rakyat ini. Apa saja bentuk dan corak permainan rakyat yang masih

² Lihat, Johan Huizinga, *Homo Luden Fungsi dan Hakekat Permainan Dalam Budaya*, Jakarta LP3ES, 1990).

³ Johan Huizinga, *ibid*, hal 2-3 dan 14

⁴ Johan Huizinga, *ibid*, hal 18-19

tersisa di Provinsi Kepulauan Riau? Bagaimana sejarah perkembangannya? Daerah mana saja yang menjadi tempat penyebarannya? Dan bagaimana cara atau peraturan dalam memainkannya?

B. Tujuan

Penulisan buku permainan rakyat di Provinsi Kepulauan Riau ini mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui corak dan bentuk permainan rakyat yang terdapat di Provinsi Kepulauan Riau.
2. Untuk memperkenalkan permainan rakyat yang terdapat di Provinsi Kepulauan Riau.
3. Untuk menjaga agar permainan rakyat yang diwariskan secara turun temurun tersebut tetap kekal sebagai warisan budaya yang berharga sepanjang zaman.
4. Untuk memperkaya khazanah kebudayaan daerah Provinsi Kepulauan Riau dan sekaligus sebagai sumber untuk menggali potensi budaya dan identitas daerah Kepulauan Riau.
5. Untuk mengumpulkan, mendokumentasikan, dan menginventarisir corak dan bentuk-bentuk permainan rakyat yang masih tersimpan dengan rapi dalam ingatan pewarisnya agar dapat diwariskan kepada generasi yang akan datang.
6. Untuk menyelamatkan corak dan bentuk-bentuk permainan rakyat yang berkembang di Provinsi Kepulauan Riau dari kepunahan karena rempuhan waktu dan perkembangan zaman yang membuatnya sebagai sesuatu yang asing dan dilupakan.
7. Penulisan buku permainan rakyat di Provinsi Kepulauan Riau juga bertujuan agar tersedia bahan dasar (naskah) buku yang selanjutnya dapat dijadikan master untuk disebarluaskan dalam bentuk buku tercetak.

C. Batasan dan Ruang Lingkup

Dalam konteks penelitian ini, permainan yang dipahami sebagai segala bentuk permainan rakyat yang berkembang dalam masyarakat di Kepulauan Riau mengacu kepada konsep permainan yang dikemukakan oleh Johan Huizinga dalam sebuah bukunya yang sangat terkenal, *Homo Luden*. Huizinga mendefinisikan permainan sebagai berikut :

“...permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan. Menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran (yang) “lain daripada kehidupan sehari-hari”⁵

Dengan batasan ini, maka pengertian tersebut mencakupi apa saja yang dikategorikan sebagai permainan rakyat yang berkembang dalam masyarakat Kepulauan Riau, yang mencakupi permainan anak-anak hingga orang dewasa. Permainan yang dimainkan di dalam ruangan, diluar ruangan, dan di laut.

Terdapat 3 (tiga) ciri atau penanda yang dapat dipakai untuk mengatakan suatu fenomena budaya sebagai sebuah permainan dalam pengertian sebuah fenomena budaya. Pertama, ianya bersifat atau mempunyai ciri kebebasan didalamnya; Kedua, permainan bukanlah kehidupan yang “biasa” atau “yang sesungguhnya”.

Selanjutnya, sebuah permainan terpisah dari kehidupan bias dalam hal tempat dan waktu. Dengan demikian ciri khas-nya yang *ketiga* adalah : tertutup dan terbatas. Sebuah permainan “dimainkan” dalam batas-batas waktu tempat tertentu. Dan penanda ini merupakan ciri atau penanda paling positif dari sebuah permainan. Sebuah permainan dimulai dan berakhir pada suatu saat tertentu. Ia “dimainkan sampai selesai”. Selama permainan berlangsung ada gerak, langkah bolak-balik, selingan, giliran, jalinan cerita dan penguraian. Sekali dimainkan ia akan tetap berada dalam ingatan sebagai suatu ciptaan atau kekayaan rohani, diwariskan sebagai bagian dari kebudayaan, dan setiap saat dapat diulangi dengan segera, atau setelah lewat waktu yang cukup lama. Sifat “dapat diulangi” ini merupakan sifat paling hakiki dari sebuah permainan.⁶

Adapun pembagian bentuk dan corak permainan rakyat yang menjadi cakupan penelitian ini mengacu kepada pembagian corak dan ragam bentuk permainan rakyat yang terdapat di Alam Melayu seperti dikemukakan oleh R.J. Wilkinson dalam tulisan tentang *Malay Amusements*.⁷

Wilkinson membagi corak permainan rakyat dalam kehidupan orang Melayu kedalam tiga kelompok. *Pertama*, kelompok permainan yang dikategorikannya

⁵ Johan Huizinga, *ibid.*, Hal: 39

⁶ Lebih jauh lihat, Huizinga. *Ibid.*, Hal 13-14

⁷ R.J. Wilkinson, *Papers On Malay Subject Life And Customs Part III Malay Amusements*, Kuala Lumpur, 1910, hal: 1-21 dan 55-71 serta 76-94.

sebagai permainan anak-anak @ *Children's Games*; Kedua: kelompok permainan yang membutuhkan tenaga dan ketangkasan serta alat untuk bermain; dan Ketiga: kelompok permainan yang dilakukan di dalam ruangan atau rumah @ *Indoor Games*.⁸

D. Tinjauan Pustaka

Usaha-usaha untuk mencatat dan mendokumentasikan bentuk-bentuk permainan rakyat di Alam Melayu telah dimulai sejak zaman kolonial. Untuk daerah Kabupaten Riau dan sekitarnya, ianya telah dimulai sekitar tahun 1860-an oleh seorang sahabat Raja Ali Haji yang bernama Haji Ibrahim.

Dalam jilid I (pertama) buku *Tjakap-2 Rampai-2 Bahasa Melajoe Johor* yang terbit tahun 1868, Haji Ibrahim merekam corak permainan gasing dalam tradisi orang Hulu Terengganu dalam sebuah percakapan yang berjudul: *Adat Orang Hoeloe Terengganoe Bermain gasing Percakapan Hitam dengan Moehamad Diterengganu*.⁹ Namun karena catatan Haji Ibrahim tentang permainan gasing tersebut hanya dalam bentuk percakapan dua orang sahabat, maka kita tidaklah mendapat gambaran yang rincitentang permainan gasing dan persoalan-persoalan yang terkait dengannya. Usaha lainnya yang dilakukan oleh Haji Ibrahim adalah merekam permainan anak-anak yang terdapat disekitar kawasan Kepulauan Riau dan Lingga. Deskripsi Haji Ibrahim tentang permainan anak-anak ini dimuat dalam dua tulisan yang dibuat oleh seorang Belanda ahli Melayu bernama H. Klinkert sebagai bagian dari bahan-bahan sumber Penelitian bahasa Melayu yang dilakukannya di Tanjungpinang dan sekitarnya.¹⁰

Selanjutnya, usaha-usaha untuk merekam bentuk-bentuk permainanrakyat yang populer dalam masyarakat Melayu di kawasan Kepulauan Riau dilakukan pula oleh

⁸ Lebih jauh lihat R.J. Wilkinson, *ibid*., hal: 1-21 dan 55-71 serta 76-94.

⁹ Lihat, Haji Ibrahim, *Tjakap-2 Rampai-2 Bahasa Melajoe Djohor* jilid I. Bandar Betawi, 1868, hal: 98-107.

¹⁰ Dalam rangka penelitiannya tentang bahasa Melayu, H.C. Klinkert pernah tinggal di Tanjungpinang sekitar tahun 1860an. Banyak bahan yang ia kumpulkanberkaitan dengan bahasa, sastra, dan kebudayaan dalam kehidupan orang Melayu di Kepulauan Riau-Lingga. Diantaranya merupakan tulisan-tulisan Haji Ibrahim yang mendidkripsikan sejumlah permainan anak-anak. Bahan ini antara lain dimuat dalam tulisannya yang berjudul: "*Maleische Raadsels En Kinderspelen*" dalam *Bijdragen Tot de Taal-Land-En Volkenkunde Van Nederlansch Indie (Derde Volgreeks Vierde Deel)*, Martinus Hijhoff, 1869, terutama hal: 58-66. Sedangkan naskah aslinya dalam huruf *Jawi* (Arab Melayu) yang berjudul: "*Kinderspelen Geschreven door Hadji Ibrahim*", dimuat pula dalam bentuk *facsimile (copy)* oleh H.C. Klinkert dalam, *Facsimile's Van Eenige Maleische Handschriften*. Leiden: E.J. Brill, 1885. Hal: 37-41.

anggota *Rusydiah Klub* di pulau Penyengat melalui *booklet* yang berjudul *Taman Penghibur Yaitu Berita Kesukaan Pada Hari Idulfitri Tahun 1313 Hijrah* yang dicetak oleh *Matbba'at Al-Riauwyah* Penyengat pada tahun 1313 AH @ 1889 AD.¹¹

Dalam *booklet* kecil sepuluh halaman ini, kita dapat mengetahui aneka permainan rakyat bercorak ketangkasan dan perlombaan, yang sering diperlombakan pada hari dan suasana tertentu, seperti: *Berlumba berlari serta memasang rokok sekali pusing* ; *Berlumba berlari di dalam karung*; *berlumba kuda sais bisu*; *Seorang bersembunyi tekup mata beberapa orang mencari dengan tekup mata dalam lima menit*; *Berlumba berlari serta mengambil dan memeluk niur empat, dll.*

Sejumlah permainan seperti ini diantaranya, masih diperlombakan dan dimainkan pada peringatan hari besar tertentu pada masa kini. Namun, sama seperti apa yang dilakukan oleh Haji Ibrahim, catatan yang dibuat oleh anggota-anggota *Rusydiah Kelab* ini juga tidak menjelaskan cara dan jalannya sebuah permainan. Akan tetapi ianya merupakan bahan dan informasi yang berharga

Dan dapat mengarahkan usaha-usaha penelitian dan pendokumentasian yang dilakukan saat ini dan masa-masa yang akan datang. Sebuah usaha yang mencakup sistematis dan rinci dalam meneliti, mendokumentasi, dan menuliskan corak dan ragam bentuk permainan rakyat yang terdapat di Kepulauan Riau dilakukan oleh sebuah tim *Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah* tahun 1983/1984 yang dibentuk oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Riau, sebagai usaha untuk menyelamatkan bentuk-bentuk permainan rakyat yang terdapat di Propinsi Kepulauan Riau.

Hasil penelitian tim ini kemudian diterbitkan menjadi sebuah buku dengan judul *Permainan Rakyat Daerah Riau*, yang isinya mencakupi sejumlah permainan rakyat yang terdapat disemua kabupaten yang ada di Propinsi Riau ketika itu. Tercakup juga di dalamnya beberapa permainan rakyat yang terdapat di daerah Kepulauan Riau sebelum pemekaran.¹²

¹¹ Lid Rusydiah Kelab, *Taman Penghiburan Yaitu Berita Kesukaan Pada Hari Idulfitri Tahun 1313 Hijrah*. Pulau Penyengat: Madba'ah Al Riauwyah, 1895. Bahan ini kini berada dalam simpanan Pusat Maklumat Kebudayaan Melayu di Pulau Penyengat No. Koleksi: 46. Lihat juga Timothy P. Barnard. "*Taman Penghiburan: Entertainment and The Riau Elite in The Late 19th Century.*" Dalam MBRAS, Volume LXVII, Part 2. 1994, hal: 17-67. Sedangkan transliterasi (alih aksara) bahan ini lihat, UU. Hamidy. *Naskah Melayu Kuno Daerah Riau*. Pekanbaru: Lapaoran Penelitian Untuk Toyota Foundation, 1985, hal: 136-143.

¹² Lihat, *Permainan Rakyat Daerah Riau*, Pekanbaru Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983/1984

Mengingat telah terjadi pemekaran wilayah yang cukup kompleks di Kepulauan Riau, maka hasil penelitian yang dilakukan oleh tim tersebut perlu ditinjau kembali. Paling tidak untuk mengetahui bentuk-bentuk permainan rakyat yang masih terdapat di Kepulauan Riau. Memilah-milahnya menjadi beberapa kategori permainan rakyat sebagaimana dikemukakan oleh Wilkinson.¹³ Selain itu, penelitian lebih lanjut harus dilakukan mengingat hasil penelitian tim tahun 1983/1984 tersebut tidak mencantumkan sejumlah permainan yang berkaitan dengan laut. Permainan rakyat yang dapat menjadi ciri khas @ *trade mark* bagi daerah Kepulauan Riau.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipergunakan untuk mengumpulkan bahan dan data-data primer dalam penelitian ini adalah metode penelitian lapangan @ *field reserarch* sebagaimana dikemukakan oleh A Schegel dan Mervin E. Sham (1974), yang didalamnya tercakup teknik wawancara dan observasi.

Pengumpulan data primer dilakukan dengan mewawancarai nara sumber yang mengetahui berbagai hal yang berkaitan dengan sebuah permainan rakyat, untuk kemudian merekamnya secara elektronis dan mencatatnya secara manual. Data yang bersifat deskriptif ini selanjutnya ditopang pula dengan data yang dikumpulkan melalui pengamatan atau observasi langsung dengan menyaksikan pelaksanaan sebuah permainan secara langsung. Pengamatan langsung ini akan direkam secara *visual* maupun *audio visual*. Data ini penting sebagai bahan acuan dalam membuat deskripsi, gambaran, dan sketsa alat serta peralatan yang digunakan dalam sebuah permainan.

Data primer yang diperoleh melalui wawancara dan pengamatan langsung terhadap sebuah pelaksanaan permainan ini akan diperkaya dengan data sekunder yang diperoleh dari bahan-bahan yang didapat melalui penelitian kepustakaan, @ *library research*.

¹³ R.J. Wilkinson. Op.cit.,

BAB II
GAMBARAN UMUM
PROVINSI KEPULAUAN RIAU

A. Sejarah Perkembangan Provinsi Kepulauan Riau

Provinsi Kepulauan Riau merupakan bekas wilayah bagian kerajaan Melayu, baik yang berdiri sendiri maupun bagian dari kerajaan yang lebih luas. Berbagai kerajaan yang sudah dibangun itu adalah: Kerajaan Bintan, Tumasik (abad 12-13), Kerajaan di zaman Malaka (abad 14-15), dan Kerajaan Riau Lingga yang sebagian besar wilayahnya sekarang menjadi wilayah Provinsi Kepulauan Riau.

Menurut tulisan Leonard Y. Andaya bahwa taraf kemakmuran Riau sudah dimulai sejak tahun 1670-an, emas Indragiri mengalir ke Riau dibeli oleh orang Inggris, Siam, dan Cina. Selanjutnya didalam naskah Tuhfat al Nafis mencatat bagaimana Riau diurus dengan baik dan menghasilkan kemakmuran yang baik pula. Pada waktu Raja Haji menjadi Yang Dipertuan Muda, kemakmuran Riau Lingga bertambah besar, hal ini terlihat dari banyaknya pedagang asing yang tinggal di Bandar Riau.

Pentingnya peran Riau Lingga, seperti yang dikisahkan dalam Tuhfat al Nafis, menunjukkan bahwa pusat kerajaan tersebut berada di Pulau Bintan. Dijelaskan pula tentang kemakmuran negeri ini, terutama pada masa Yang Dipertuan Muda Raja Ali berkuasa, telah mengalami kemajuan pesat. Terbukti dengan adanya penegasan dalam naskah tersebut yang berbunyi "Riau tengah ramai benar, segala dagang di dalam dunia ini masuk ke Riau", misalnya emas Indragiri, kain India dan berbagai barang dagangan lainnya dipasarkan di Riau.

Beberapa priode sebelum peningkatan yang Dipertuan Muda Raja Ali, kerajaan ini juga telah mencapai kemajuan yang pesat. Digambarkan pula bagaimana kedudukan Kerajaan Riau Lingga menjadi pusat perekonomian dalam sebuah hikayat; "Syahdan demikianlah di dalam beberapa tahun bersuka-sukaan karena negeri aman lagi makmur, dan segala makan-makananpun murah dan segala orang-orang dagangpun banyaklah dapat untung karena terlalu ramai orang-orangnya. "Keadaan itu juga dijelaskan oleh Matheson dalam buku Tradisi Johor Riau, bahwa para pedagang asing pada waktu itu banyak tinggal di Bandar Riau. Orang Cina, Bugis dan Arab juga berkumpul dan berniaga di situ.

Berbagai kerajaan itu mencapai kemakmuran dalam berbagai bidang seperti yang disebutkan diatas, tetapi kemudian runtuh yang disebabkan oleh berbagai hal. Antara lain oleh ancaman dari dalam dan dari luar, salah urus, delivitas agama dan budaya yang berjuang pada perbedaan visi dan perencanaan, adaptasi zaman dan lain-lain. Ancaman dari luar berasal dari Portugis, Inggris dan Belanda. Sedangkan ancaman yang datangnya dari dalam negeri seperti peperangan kerajaan serumpun, perang kedah, perang saudara di Siak, peperangan di Siantan, permusuhan Melayu-Bugis, perseteruan dengan Minangkabau hingga Patani, penyerangan oleh Raja Kecil dari Siak, perbelahan diantara Perak dan Selangor, peperangan dengan Indragiri, peperangan dengan Reteh dan berbagai ancaman lainnya karena adanya perbedaan visi yang diemban oleh pihak istana.

Perbedaan visi itu tidaklah dapat dikatakan ringan karena menurut sejarah kelangsungannya berakibat radikal, intoleran, tertutup dan kaku yang pada akhirnya mendorong munculnya perbelahan, permusuhan, perang saudara dan kehancuran ekonomi kerajaan. Walaupun demikian kebesaran Riau, melalui kerajaan yang pernah ada dan pernah besar di zamannya menentukan kondisi masa depan daerah ini.

Memasuki zaman kemerdekaan menjelang tahun 1945, menurut catatan yang diperoleh, pemerintah Hindia Belanda menempatkan Amir-amirnya sebagai *Districh Thoarden* untuk daerah yang besar dan *onder Districh Thoarden* untuk daerah yang agak kecil. Pemerintah Hindia Belanda menyatukan wilayah Riau Lingga dengan Indragiri dan menjadikannya satu keresidenan yang terbagi ke dalam dua *Afdeling*, yaitu :

1. *Afdeling* Tanjungpinang yang meliputi Kepulauan Riau Lingga, Indragiri dan Kateman yang berkedudukan di Tanjungpinang dan sebagai penguasa tunggal dan penanggung jawab dalam *Afdeling* itu ditunjuk seorang Residen.
2. *Afdeling* Indragiri yang berkedudukan di Rengat dan diperintah oleh Asisten Residen hiertarkinya bawah perintah Residen. Pada tahun 1940, keresidenan ini dijadikan "Residen Riau" dengan dicantulkannya *Afdeling* Bengkalis (Sumatera Timur) dan selama tahun 1945-1949 berdasarkan besluit Gubernur Jendral Hindia Belanda tanggal 17 Juli 1947 No. 9 dibentuk daerah Zelf Bestur atau Daerah Riau.

Berdasarkan Surat Keputusan Delegasi Republik Indonesia, Propensi Sumatera Tengah tanggal 18 Mei 1950 N0.9/Deprt/menggabungkan diri kedalam Republik indonesia dan Kepulauan Riau diberi status daerah Otonomi Tingkat II, yang dikepalai

oleh Bupati sebagai kepala daerah dengan membawahi empat ke-wedanan sebagai berikut :

1. Kewedanan Tanjungpinang meliputi wilayah Kecamatan Bintan Selatan (termasuk kecamatan Bintan Timur, Galang, Tanjungpinang Barat dan Tanjungpinang Timur).
2. Kewedanan Karimun meliputi wilayah Kecamatan Karimun, Kundur dan Moro.
3. Kewedanan Lingga meliputi wilayah Kecamatan Lingga, Singkep dan Senayang.
4. Kewedanan Pulau Tujuh meliputi wilayah Kecamatan Jemaja, Siantan, Midai, Serasan, Tambelan, Bunguran Barat dan Bunguran Timur.

Kemudian berdasarkan Surat Keputusan Nomor 26/K/1965 dengan mempedomani Instruksi Gubernur Riau tanggal 10 Februari 1964 Nomor 524/A/1964 dan Instruksi Nomor 16/V/1964 dan Surat Keputusan Gubernur Riau tanggal 9 Agustus 1964 Nomor UP/247/1965, tanggal 15 Nopember 1965 Nomor UP/256/5/1965 menetapkan terhitung mulai 1 Januari 1966 semua daerah Administratif Kewedanaan dalam Kepulauan Riau dihapuskan.

Pada tahun 1983, sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 31 tahun 1983, telah dibentuk Kota Administratif Tanjungpinang yang membawahi dua kecamatan, yaitu : Kecamatan Tanjungpinang Barat dan Kecamatan Tanjungpinang Timur, dan pada tahun yang sama sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 34 tahun 1983 telah pula dibentuk Kota Madya Batam. Dengan adanya pengembangan wilayah tersebut, maka Batam tidak lagi menjadi bagian Kepulauan Riau.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 53 tahun 1999 dan Undang-undang Nomor 13 tahun 2000, Kepulauan Riau dimekarkan menjadi 3 Kabupaten yang terdiri dari : Kepulauan Riau, Kabupaten Karimun dan Kabupaten Natuna, sehingga wilayah Kepulauan Riau meliputi 9 (sembilan) kecamatan, yaitu: Kecamatan Singkep, Kecamatan Lingga, Kecamatan Senayang, Kecamatan Teluk Bintan, Kecamatan Bintan Utara, Kecamatan Bintan Timur, Kecamatan Tambelan, Kecamatan Tanjungpinang Barat, Kecamatan Tanjungpinang Timur. Kemudian sebagian wilayah kecamatan Galang dan Kecamatan Teluk Bintan di gabungkan dengan Kota Batam, antara lain Pulau Rempang, Pulau Galang dan Pulau Karas.

Pada tahun 2001 Kepulauan Riau dimekarkan lagi dengan terbentuknya Kota Otonomi Tanjungpinang berdasarkan Undang-undang Nomor 5 tahun 2001.

Berdasarkan Undang-Undang No. 25 Tahun 2002 akhirnya terbentuklah Provinsi Kepulauan Riau yang terpisah dari Provinsi Riau yang terdiri dari Kepulauan Riau yang selanjutnya berubah nama menjadi Kabupaten Bintan, Kota Tanjungpinang, Kabupaten Natuna dan Kabupaten Karimun. Selanjutnya disusul pemekaran pada tahun 2003 sekaligus Kepulauan Riau mengalami pemekaran wilayah yaitu dengan dibentuknya Kabupaten Lingga berdasarkan UU Nomor 31 tahun 2003. Pemekaran selanjutnya adalah Kabupaten Natuna yang dimekarkan menjadi Kabupaten Kepulauan Anambas. Dengan demikian Provinsi Kepulauan Riau terdiri dari lima Kabupaten dan dua Kota.

B. Letak Wilayah/Geografis

Provinsi Kepulauan Riau merupakan Provinsi ke-32 di Indonesia yang dibentuk melalui Undang-Undang Nomor 25 tahun 2002. Provinsi Kepulauan Riau berbatasan langsung dengan beberapa negara tetangga. Batas-batas wilayah Provinsi Kepulauan Riau adalah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Vietnam dan Kamboja
- Sebelah Selatan : Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dan Jambi
- Sebelah Barat : Singapura, Malaysia dan Provinsi Riau
- Sebelah Timur : Malaysia, Brunei, dan Provinsi Kalimantan Barat

Terkait dengan luas wilayah laut Provinsi Kepulauan Riau berdasarkan hitungan teknis dari Balai Kajian Geomatika Bakosurtanal tahun 2007 (dengan mengabaikan batas wilayah kewenangan pengelolaan sejauh 12 mil laut), luas laut Provinsi Kepulauan Riau sebesar 417.012,97 km². Sampai saat ini belum ada penetapan luas wilayah laut melalui Peraturan Menteri Dalam Negeri. Berikut ini disajikan rincian luas laut menurut kabupaten/kota Provinsi Kepulauan Riau berdasarkan perhitungan Balai Kajian Geomatika Bakosurtanal tahun 2007.

Tabel.1
Luas Wilayah Daratan Provinsi Kepulauan Riau
Menurut Permendagri Nomor 56 Tahun 2015 Tahun 2015

NO	Kabupaten/Kota	Luas Daratan
		(km ²)
1	Kabupaten Bintan	1.318,21
2	Kabupaten Karimun	912,75
3	Kabupaten Natuna	2.009,04
4	Kabupaten Lingga	2.266,77
5	Kabupaten Kepulauan Anambas	590,14
6	Kota Batam	960,25
7	Kota Tanjungpinang	144,56
	Total	8.201,72

Sumber: Permendagri Nomor 56 Tahun 2015

Terkait dengan luas wilayah laut Provinsi Kepulauan Riau berdasarkan hitungan teknis dari Balai Kajian Geomatika Bakosurtanal tahun 2007 (dengan mengabaikan batas wilayah kewenangan pengelolaan sejauh 12 mil laut), luas laut Provinsi Kepulauan Riau sebesar 417.012,97 km². Sampai saat ini belum ada penetapan luas wilayah laut melalui Peraturan Menteri Dalam Negeri. Berikut ini disajikan rincian luas laut menurut kabupaten/kota Provinsi Kepulauan Riau berdasarkan perhitungan Balai Kajian Geomatika Bakosurtanal tahun 2007.

Tabel. 2
Luas Wilayah Lautan Provinsi Kepulauan Riau Menurut Perhitungan
Balai Kajian Geomatika Bakosurtanal tahun 2007

NO	Kabupaten/Kota	Luas Lautan
		(km ²)
1	Kabupaten Bintan	102.964,08
2	Kabupaten Karimun	4.698,09
3	Kabupaten Natuna	216.113,42
4	Kota Batam	3.675,25
5	Kota Tanjungpinang	149,13
6	Kabupaten Lingga	43.339,00
7	Kabupaten Kep. Anambas	46.074,00
	Total	417.012,97

Sumber: Balai Kajian Geomatika Bakosurtanal tahun 2007

Setelah terbitnya Undang–Undang Pembentukan Provinsi Kepulauan Riau Nomor 25 Tahun 2002, Markas Besar TNI Angkatan Laut Dinas Hidro Oseanografi mengeluarkan rekapitulasi data jumlah pulau dimana Provinsi Kepulauan Riau

memiliki 2.408 buah pulau dengan jumlah yang bernama 1.350 pulau dan belum bernama sebanyak 1.058 pulau.

Pada tahun 2007 dilakukan verifikasi oleh Tim Nasional Pembakuan Nama Rupabumi (Depdagri, Bakosurtanal, Departemen Kelautan dan Perikanan, Dishidros dan Pusat Bahasa) yang bertujuan untuk identifikasi data pulau-pulau yang belum bernama dan sudah bernama di masing-masing Provinsi Kepulauan Riau dengan dasar pengertian "Pulau" menurut UNCLOS 1982 adalah suatu area daratan yang terbentuk secara alamiah, dikelilingi air dan selalu berada diatas air pada saat air pasang.

Adapun hasil Verifikasi Tim Nasional dimaksud terdapat 1.795 pulau yang sudah bernama, kecuali satu pulau yaitu Pulau Berhala dimana saat itu masih dalam sengketa dengan Provinsi Jambi. Dengan terbitnya Permendagri Nomor 54 Tahun 2014 tentang Wilayah Administrasi Pulau Berhala, maka pulau Provinsi Kepulauan Riau bertambah 1 buah menjadi 1.796 pulau, dengan perincian terlihat pada Tabel 2.4 berikut ini.

Tabel. 3
Jumlah Pulau di Provinsi Kepulauan Riau Tahun 2015
berdasarkan Hasil Verifikasi Tim Nasional Pembakuan Nama Rupabumi

No	Kabupaten/ Kota	Jumlah Pulau	Berpenghuni
1	Kota Batam	371	133
2	Kota Tanjungpinang	9	2
3	Kabupaten Bintan	241	48
4	Kabupaten Karimun	251	73
5	Kabupaten Natuna	392	62
6	Kabupaten Lingga	532	76
	Jumlah	1.796	394

Catatan: Data Pulau di Kabupaten Anambas masih bergabung dengan Natuna
Sumber: Pusat Jaring Kontrol Geodesi dan Geodinamika Badan Informasi Geospasial (BIG), 2016

Perkembangan terakhir pulau di Provinsi Kepulauan Riau, berdasarkan Surat Menteri Dalam Negeri Nomor : 125.1/4275/BAK, tanggal 12 Oktober 2015 perihal penyampaian data pulau, ada penambahan pulau di Provinsi Kepulauan sebanyak 122 pulau. Namun demikian belum ada rincian penambahan pulau tersebut.

C. Jumlah Penduduk

Berdasarkan data BPS, jumlah penduduk Provinsi Kepulauan Riau tahun 2015 sebanyak 1.973.043 jiwa, terdiri dari 51,24% penduduk laki-laki dan 48,76% perempuan. Penyebaran penduduk di Provinsi Kepulauan Riau masih terkonsentrasi di Kota Batam yakni sebesar 56,23%, sedangkan wilayah dengan persentase penduduk paling sedikit yaitu Kabupaten Kepulauan Anambas sebesar 2,27%. Secara rinci Jumlah dan laju pertumbuhan penduduk pada masing-masing kabupaten/kota dapat dilihat pada Tabel. 4 dibawah ini :

Tabel. 4
Jumlah Penduduk Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Kepulauan Riau Tahun 2011-2015

No	Kab/Kota	2011	2012	2013	2014	2015
1	Karimun	216.146	218.475	220.882	223.117	225.298
2	Bintan	145.057	147.212	149.12	151.123	153.02
3	Natuna	70.423	71.454	72.527	73.470	74.520
4	Lingga	87.026	87.482	87.867	88.274	88.591
5	Kepulauan Anambas	38.210	38.833	39.374	39.892	40.414
6	Kota Batam	1.000.661	1.047.534	1.094.623	1.141.816	1.188.985
7	Kota Tanjungpinang	191.287	194.099	196.98	199.723	202.215
	Provinsi Kepulauan Riau	1.748.810	1.805.089	1.861.373	1.917.415	1.973.043

Sumber: BPS Provinsi kepulauan Riau Tahun 2015

Pertumbuhan penduduk Provinsi Kepulauan Riau tergolong cukup tinggi, dengan rata-rata dari 2011 sampai dengan tahun 2015 sebesar 3,11%, terutama dikontribusikan dari pertumbuhan penduduk Kota Batam yang mencapai rata-rata sebesar 4,49%. Pertumbuhan penduduk yang besar di Kota Batam lebih disebabkan oleh migrasi masuk penduduk karena perkembangan Kota Batam yang sangat pesat sehingga menarik perhatian bagi penduduk dari daerah lain. Pertumbuhan penduduk terkecil berada di Kabupaten Lingga dengan rata-rata sebesar 0,47%.

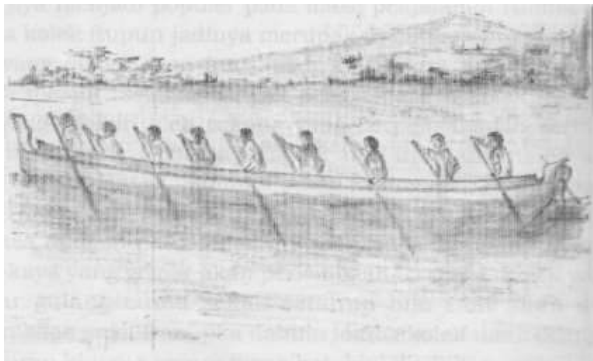
Tingkat kepadatan penduduk di Provinsi Kepulauan Riau tahun 2015 sebesar 186 jiwa/km². Kepadatan penduduk tertinggi berada di Kota Tanjungpinang sebesar 844 jiwa/km² selanjutnya Kota Batam sebesar 757 jiwa/km², dan terendah di Kabupaten Natuna dengan tingkat kepadatan penduduk sebesar 26 jiwa/Km². Terlihat peningkatan kepadatan penduduk Kota Batam dan Tanjungpinang sangat cepat dalam kurun waktu tahun 2011-2015.

BAB III

PERMAINAN RAKYAT DI KEPULAUAN RIAU: SEBUAH UPAYA REKONSTRUKSI DAN PENULISAN

Secara garis besar berbagai bentuk permainan rakyat yang terdapat di Alam Melayu, termasuk Kepulauan Riau, dapat dibagi ke dalam tiga kelompok besar, seperti pengelompokan yang dilakukan oleh R.J. Wilkinson terhadap bentuk-bentuk permainan yang terdapat di Alam Melayu secara umum. Tiga kelompok besar tersebut meliputi Pertama Permainan anak-anak; kedua permainan ketangkasan; dan ketiga permainan di dalam dan di luar ruangan. Namun dalam kenyataannya, di Provinsi Kepulauan Riau, pengelompokan tersebut berlaku fleksibel. Mengapa? Karena terdapat batasan yang tipis antara permainan anak-anak dan orang dewasa. Begitu juga dengan kategori permainan di luar ruangan yang dapat dipecahkan pula menjadi permainan di darat dan permainan di laut. Fenomena seperti ini merupakan suatu yang spesifik dan erat kaitannya dengan bentang alam dan letak geografis daerah Kepulauan Riau. Berikut ini kami suguhkan deskripsi sejumlah permainan rakyat yang dapat dikumpulkan selama penelitian berlangsung.

1. LOMBA KOLEK



Gambar 3.1 gambar lomba kolek

A. Nama Permainan

Lomba atau pacu kolek, sejenis perahu layar tradisional yang berukuran kecil. Jenis permainan ini terdapat pada masyarakat yang tinggal di pesisir pantai seperti di Kecamatan Teluk Sebong dan Tambelan.

B. Latar Belakang Sejarah Permainan

Pada umumnya permainan ini hanya dimainkan oleh para nelayan yang mendiami perkampungan di tepi pantai. Dimana laut adalah sarana harian mereka untuk menyambung hidup, karena itu setidak-tidaknya mereka harus memiliki sebuah kolek, jongkong, sampan ataupun perahu sebagai alat perhubungan dan fasilitas bagi kepala keluarga untuk menggarap hasil laut. Disamping itu masih perlu lagi jala, jaring, seperangkat alat pancing, dan perkakas pembuat kolek serta bubu, yang dibuat sendiri atau dengan cara bergotong royong.

Pada zaman dahulu, lomba kolek diadakan semata-mata untuk mencoba miliknya selepas turun galang saja, dan hanya dilakukan oleh para nelayan dengan kolek nelayannya, tidak merupakan alat pertandingan khusus. Tapi lama kelamaan, permainan ini semakin memasyarakat, dan jadilah suatu perlombaan yang digemari oleh kaum istana di zaman kekuasaan Sultan Riau pada abad XVII. Sultan biasanya menyediakan hadiah yang besar buat para pemenang lomba tersebut. Tekong atau juru mudi kolek yang menjuarai perlombaan biasanya langsung diangkat menjadi pengawal istana, ada yang dipersunting dengan dayang-dayang istana.

Dari permainan rakyat kelas nelayan ini akhirnya menjadi populer pada masa penjelajahan Hindia Belanda. Lalu lomba kolek itupun jadinya merupakan hobby semata-mata. Jika masa lalu yang lombakan itu adalah kolek para nelayan yang digunakan untuk melaut, setelah banyak penggemarnya kolk lomba khususnya langsung dibikin oleh tukang yang berpengalaman serta diukur oleh pawang-pawang ternama, dilangir dan dibubuhi nama seperti: Elang Laut, Camar, Hiu, Halilintar, Parang Kuting, Keris Sempena, Mega Sakti, Anak Kala dan Kuda Terbang adalah merupakan nama-nama yang terbiasa dikenal pada kolek ataupun pada sampan lomba milik orang kaya-kaya yang gemar akan perlombaan tersebut. Kolek yang demikian, keluar galang cuma sekali setahun bila saat akan dilaksanakan perlombaan saja. Dan, jika dahulu lomba kolek tidak dilengkapi dengan peraturan khusus secara mengikat, kini diadakan pertandingan dengan peraturan yang disepakati bersama.

Sejak zaman penjajahan Belanda, sebelum perang Dunia II, lomba kolek sangat populer di daerah Moro, Karimun, Pulau Penyengat, Lobam, Kundur, Ngenang, Pulau Buluh, Kasu dan Pulau Terung di Kepulauan Riau. Secara layak, lomba kolek diterima oleh pemerintah Belanda menjadi salah satu acara hiburan rakyat pada setiap hari memperingati 31 Agustus yang dirayakan setiap tahun ketika itu.

C. Tempat dan Waktu Permainan Berlangsung

Permainan ini biasanya dimainkan pada musim kering, artinya jarang turun hujan. Hal inilah yang memungkinkan Lomba Kolek tersebut dapat dilaksanakan.

Dahulu, lomba kolek dipertandingkan pada hari penobatan anak-anak raja. Ataupun keluarga istana semasa kekuasaan Sultan Riau abad XVII, kemudian dilanjutkan pada perayaan 31 Agustus hari besar Hindia Belanda, dan sekarang menjadi permainan untuk memeriahkan perayaan 17 Agustus. Secara kebetulan, selama ini pulalah jatuhnya musim kering. Jadi lomba kolek itu dapat terus dilaksanakan setiap perayaan tersebut tanpa terhenti, hingga sekarang ini.

Akhirnya, lomba kolek menjadi permainan rakyat yang tetap dilaksanakan setahun sekali secara mentradisi. Lomba kolek, lazimnya diadakan pada waktu siang mulai dari jam 09.30 hingga berakhir jam 13.00 antara jam tersebut itulah angin sedang berhembus kencang, rata dan pasangpun sedang penuh yang memberi kemungkinan besar bagi kolek-kolek itu diplombakan.

D. Peserta dan Pelaku Permainan

Untuk menentukan jumlah para pelaku dalam lomba kolek tersebut, dikelompokkan dalam lima tata cara tradisi yakni:

1. Kelok kecil

- a. Jumlah pelaku : 3 orang
- b. Usia : 15 – 40 tahun
- c. Jenis Keladin : Laki-laki
- d. Latar belakang sosial pelaku : Pelakunya terdiri dari nelayan, ataupun para penggemar yang bukan nelayan, tetapi umumnya mereka bermasyarakat di pinggir laut.

2. Kelok Sedang

- a. Jumlah pelaku : 5 orang
- b. Usia : 15 – 40 tahun
- c. Jenis Keladin : Laki-laki
- d. Latar belakang sosial pelaku : Para pelakunya adalah nelayan, dan penggemar lomba kolek.

3. Kolek menengah

- a. Jumlah pelaku : 9 orang
- b. Usia : 15 – 40 tahun
- c. Jenis Keladin : Laki-laki
- d. Latar belakang sosial pelaku : Para pelakunya adalah nelayan, dan penggemar lomba kolek.

E. Alat dan Perlengkapan Permainan

Untuk melaksanakan perlombaan, hendaklah dipersiapkan perlengkapan khusus untuk lomba kolek tersebut :

1. Arena Perlombaan

Sesuai dengan kolek itu adalah sarana perhubungan dilaut, maka dipersiapkan suatu arena dipinggir pantai yang terbuka baik dari laut maupun dari darat guna menampung angin yang menjadi sumber perlombaan kolek itu. Sebab, tanpa angin yang berhembus dengan baik maka perlombaan tidak akan berlangsung dengan memuaskan.

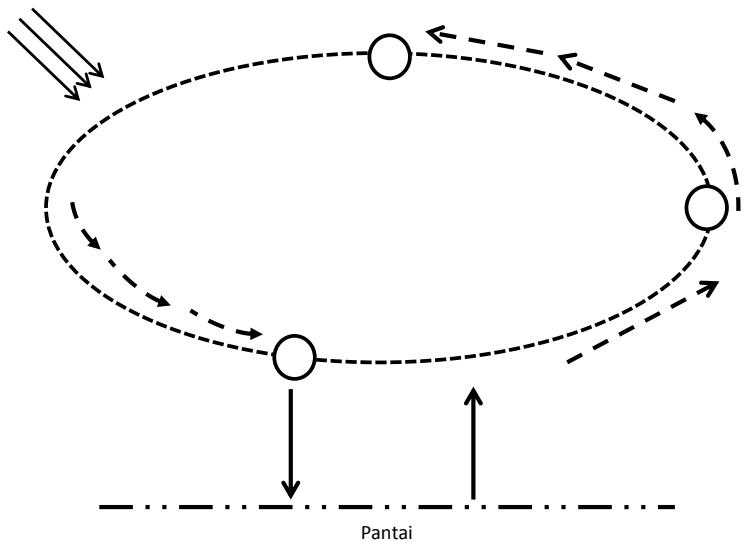
Saat pertandingan dilaksanakan, para penontonnya duduk dipantai sambil bersorak-sorak menjagoi koleknya masing-masing.

Arena lomba tersebut dibuat dalam bentuk bujur telur, dan diberi beberapa tonggak sebagai rambu ataupun patokan tertentu :

- a. Pasir pantai yang baik untuk tempat permulaan berlepas.
- b. Pintu gerbang ke luar masuk ke arena perlombaan, dengan 2 batang pancangkiri kanan pintu masuk ke arena tersebut, dan diberi bendera warna terang.
- c. Panacang kelet, atau tempat berbelok di beri dengan bendera merah.

- d. Pancang lewat, yang bertentangan dengan letak pintu gerbang juga di beri bendera berwarna merah.
- e. Pancang putar yang merupakan pancang terakhir yang harus dilewati sebelum masuk kembali ke pintu gerbang juga diberi tanda dengan bendera merah. Adapun arena lomba kolek itu dibuat dengan ukuran kira-kira saja sekitar 6 mil laut kelilingnya.

Sketsa Permainan :
Arah angin



Gambar 3.2 arena lomba kolek

2. Kolek

Alat yang dilombakan ialah sebuah kolek, menurut ukuran jenis pertandingannya :

- a. Kolek kecil : panjang 3 m, dan lebar tengah / lambung 70 cm
- b. Kolek sedang : panjang 3,5 m, dan lebar tengah / lambung 80 cm
- c. Kolek menengah : panjang 5 m, dan lebar tengah / lambung 90 cm
- d. Kolek besar : panjang 6 m, dan lebar tengah / lambung 1,2 m.
- e. Kolek lambung : panjang 7,5 m, dan lebar tengah / lambung 1,5 m

Pada setiap kolek itu dilengkapi pula dengan :

- Seutas layar tengah.
- Seutas layar depan, yang disebut jib.
- Tiang layar.
- Tiang sokang, penegak ujung layar yang diatas.
- Tali ganja, penaut jib tiang dari tinggi haluan kolek.
- Tamberang, atau kayu peregang bawah layar tengah.
- Tali Tembang, untuk penimbang kolek diikat pada tiang, dan tempat peserta bergayut.
- Batu balas, untuk penimbang berat sampan.
- Tali damam, untuk penaut layar ke belakang.
- Pengumpul, sebagai kemudi.

Istilah-Istilah Dalam Permainan :

Baut	= mau berbelok arah setiap tikungan
Berturut	= jalan lurus mengikuti arah angin
Bersambang	= layar menyebak kiri dan kanan
Bersewa	= layar, dan jib sekali ke kiri dan sekali ke kanan
Tekong	= juru mudi
Gompel, gue	= berkayuh dengan dayung / pengayuh yang juga digunakan sebagai kemudi
Tukang tembang	= penjaga keseimbangan kolek dalam berlayar, bila terkena angin kencang
Layar sekan	= layar yang berbentuk segi tiga
Layar sokang	= layar yang berbentuk trapesium
Sauk	= linggi kolek yang dihalaukan dan dibelakang kolek
Timbe	= pembuang air kolek
Sengka	= tempat penegakan tiang kolek

Adapun kolek-kolek lomba ini biasanya dibuat dari kayu yang agak ringan, dan kuat daya apungannya seperti medang, pulai dan rengas rapak, layar terbuat dari kain ataupun belacu. Tali temali dari tali sabut yang dipintal. Pengumpul dari kayu tahan

tidak patah untuk dikayuh serta dipaut sebagai kemudi dalam keadaan angin biar bagaimanapun kencangnya.

3. Pakaian Peserta

Setiap kolek, anggotanya mempunyai pakaian seragam secara khusus yang umumnya terdiri dari kain berwarna menyolok dan kadang kala memakai kostum kesebelasan bola di kecamatan masing-masing.

F. Cara Bermain

Permainan ini tidak diiringi musik ataupun lagu-lagu, yang dapat terdengar hanyalah riuh rendah dengan dimeriahi sorak-sorai serta tepuk tangan dari penonton yang menjagoi kolek-kolek itu.

Jalannya permainan :

1. Sebelum kolek dilepaskan untuk berlomba, semua disiapkan dipantai dengan kelompok masing-masing yang terdiri dari 4-5 buah kolek untuk diperlombakan menurut jenisnya, dalam keadaan semua masih belum terpasang. Baik layar maupun tali temali masih dalam keadaan tergulung.
2. Setelah berbunyi peluit atau aba-aba untuk memulai perlombaan, maka para pelaku menurunkan koleknya masing-masing dan langsung memasang layar tali temalnya. Siapa saja cepat selesai, ia langsung melaut.
3. Dari gerbang keluar pantai itu mereka sama-sama berpacu ke arah pancang belok, dan memutar disana merobah arah ke pancang lewat, yang terletak ditengah arena. Dari sini langsung ke pancang putar.
4. Dari pancang putar, yang merupakan jarak tempuh akhir itu, sama-sama pula kolek itu berpacu ke gerbang masuk dan akhirnya finis di pantai tempat semula kolek itu bertolak.
5. Perlombaan ini dianggap batal jika para pesertanya :
 - a. Pada tiap putaran tidak mengitari arah keluar tonggak. Hal ini jelas kelihatan dari tempat juri yang mengikuti perlombaan itu dengan sebuah perahu atau motor boat.
 - b. Perlombaan dikatakan menang, bila peserta mencapai finis dan melewati gerbang masuk menurut urutannya.

2. LU LU CINA BUTA

A. Nama Permainan

Lulu Cina Buta adalah permainan rakyat yang masih selalu dimainkan di Kabupaten/Kota se-Kepulauan Riau.



Gambar 3.3. Permainan LuLu Cina Buta

B. Latar Belakang Sejarah Permainan

Menurut keterangan orang tua bahwa permainan tersebut sudah ditemukan tumbuh serta berkembang dalam masyarakat. Kapan lahirnya permainan itu tak seorangpun dapat menjelaskannya. Ada yang menjelaskan bahwa peristiwa Krakatau meletus permainan itu sudah ada.

Terdapat dua penafsiran orang Melayu tentang perkataan Cina Buta tersebut : Yaitu Cina Buta dalam arti sebenarnya adalah orang-orang Cina yang buta matanya, dan ada pula cina buta dalam arti kiasan bagi seseorang yang menjadi penebus "kawin" sementara bagi orang yang telah bercerai "talak tiga" yang ingin rujuk kembali:.....konon, tersebutlah kisah seorang cina yang buta matanya masuk Melayu (Islam) yang lazim disebut Muallaf. Dan, ia dijadikan Nuja (pesuruh) mesjid. Saat itu pula ada seorang suami isteri yang telah tiga kali cerai (talak tiga) yang ingin rujuk. Menurut Hukum Islam, orang yang telah bercerai jatuh talak tiga mestilah sang

isteri melaksanakan kawin sementara dulu dengan orang lain. Setelah cerai dengan suami sementara itu, barulah syah rujuk kembali dengan suaminya yang asal.

Entah kenapa, hal ini maka dilakukan oleh orang biasa walaupun ia diupah untuk melaksanakan hal tersebut tetap ditolaknyanya. Maka si muallaf Cina Buta jadilah yang mau, walaupun pekerjaannya itu menjadi buah mulut orang sekampung, ia tak peduli. Itulah sebabnya maka kisah si muallaf Cina Buta itu menjadi lelucon masyarakat yang cukup populer. Hingga tersebarlah kata-kata cina buta tersebut, dan akhirnya menjadi sebuah nyanyian masyarakat terutama anak-anak.

Begitu populernya nyanyian tersebut oleh anak-anak dijadikan sebuah permainan yang mendramatisasikan adengan Cina Buta yang berjalan teraba-raba, tertuang dalam sebuah permainan yang sampai saat sekarang masih sangat senang dimainkan oleh anak-anak.

C. Tempat dan Waktu Permainan

Lu lu Cina Buta bagi masyarakat pendukungnya adalah semata-mata merupakan permainan penyalur kreativitas anak untuk mengisi waktu senggang, permainan tersebut dimainkan sebagai hiburan pelepas lelah saja. Terlepas dari ikatan suatu peristiwa sosial tertentu. Tidak pula menjadi tuntunan adat astiadat yang berlaku di daerah itu. Anak-anak memainkan pada sore dan malam hari terang bulan selama 2 sampai 3 jam di pekarangan rumah, ataupun pagi hari di sekolah selama 15 sampai 20 menit sebagai pengisi waktui jeda. Permainan ini selain mengasyikan para pelakunya, dapat pula menghibur penonton yang juga terdiri dari anak-anak dibawah umur.

Yang mengasyikan para penonton menyaksikan permainan Lu lu Cina Buta itu, disebabkan para penonton bisa berkomunikasi dengan para pelakunya saat mereka sedang menyanyi lagu permainan tersebut, ialah “Lu Lu Cina Buta” yang agak lucu dan mengetawakan.

D. Peserta dan Pelaku Permainan

Permainan Cina Buta, sekarang, dimainkan lebih bersemangat serta bersemarak. Hal ini terjadi karena anak-anak sudah gemar bernyanyi dan tak malu-malu.

Jika dipandang dari segi pemakaiannya sekarang jauh mundur dari pada zaman penjajahan Belanda Tempo dulu. Sebab, sekarang main Lu Lu Cina Buta dimainkan Cuma atas pelaksanaan anak-anak sendiri saja, sedangkan tempo dulu

diselenggarakan di sekolah-sekolah secara terpinpin, lebih terarah, dan diawasi oleh seorang guru dalam pelajaran olah raga di sekolah.

Permainan Lu lu Cina Buta diselenggarakan oleh anak-anak dari segala tingkat sosial masyarakat, dengan tidak membedakan apakah mereka anak orang kaya, apakah anak orang miskin, anak turunan bangsawan atau anak orang kebanyakan semuanya dipandang sama saja. Mereka bermain dalam satu kesatuan hakekat. Yakni bermain bersama-sama untuk menghibur diri.

E. Peserta atau Pelaku Permainan

- a. Jumlahnya : 10 – 30 orang
- b. Usianya : 7 – 10 tahun
- c. Jenis kelamin : campuran
- d. Latar belakang sosial pelakunya : Pelaku permainan terdiri dar anak-anak dibawah umur, ia boleh bercampur perempuan laki-laki.

F. Alat dan Perlengkapan Permainan

Lapangan bermain / tempat bermain Lu lu Cina Buta adalah halaman rumah, ataupun tanah lapangan dengan ukuran 6 x 5 depa.

Sapu Tangan

Sehelai sapu tangan yang akan digunakan untuk menyimpal (tutup mata) bagi yang menjadi cina buta.

Pengiring Permainan

Permainan ini diiringi dengan lagu Lu Lu Cina Buta, dinyanyikan tanpa musik pengiring.

Lu Lu Cina Buta
Lu banyak tai mata
Lu berjalan teraba-raba
Lu terantuk janda tua
Lu digigit anjing gila

Adakalanya perkataan janda, ditukar dengan menjadi nyonya, kuda, dan lainnya sesuai situasi permainan.

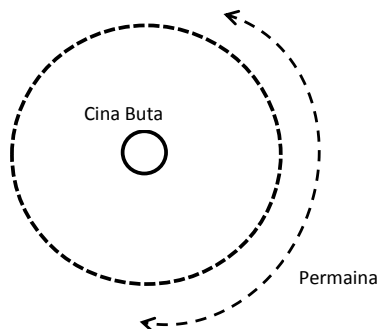
G. Cara Bermain

1. Sut.

Sebelum bermain dilakukan sut terlebih dahulu untuk mencari pelaku Cina Buta :

- a. Sut seorang lawan seorang, yang kalah terus sut lagi dengan yang berikutnya, berturut-turut hingga tinggal seorang yang kalah saja. Untuk menjadi Cina Buta.
- b. Sut dengan mempergunakan jari tangan:
 - Kelingking menang lawan ibu jari kalah dari telunjuk.
 - Telunjuk menang lawan kelingking kalah dari ibu jari.
 - Ibu jari menang lawan telunjuk, kalah dari kelingking.
2. Yang kalah menjadi Cina Buta, mukanya ditutup dengan sapu tangan. Kemudian berdiri di tengah-tengah para pemain dalam keadaan mata tersimpul.
3. Yang menang beramai-ramai membuat lingkaran dengan cara berpegangan tangan :
 - a. Membuat jalan keliling sambil melingkar.
 - b. Sambil melingkar berkeliling, menyanyi bersama-sama "Lu Lu Cina Buta."
 - c. Selesai menyanyi, pemain duduk mencangkung dalam posisi menghadap pusat lingkaran.

Sketsa :



Gambar 3.4 Sketsa permainan lu lu cina buta

4. Setelah permainan selesai bernyanyi, Cina Buta berjalan meraba-raba para pemain, dan menerka nama si pemain tersebut :
 - a. Bila terkaannya tepat, maka yang diterka itu menjadi Cina Buta, lalu permainan baru pula dimulai seperti (A.2.3)
 - b. Bila terkaannya diteruskan, maka lagi seperti (A.2.3).
5. Permainan dilakukan terus menerus berulang kali, hingga kira-kira 30 – 45 menit bubar.

Peraturan Permainan

1. Semua pemain harus ikut bernyanyi, kecuali yang menjadi Cina Buta. Yang tak mau ikut bernyanyi, maka di hukum menjadi Cina Buta, maka berlakulah seperti (A. 2. 3. 4).
2. Permainan tak boleh keluar lingkaran ataupun menghindari diri dari rabaan Cina Buta. Barang siapa melanggar peraturan tersebut, maka di hukum menjadi Cina Buta. Dan, berlaku pula seperti (A. 1. 2. 3. 4).
3. Cina Buta meraba-raba wajah, dan rambut pemain. Dilarang meraba-raba tempat lain terutama dibagian dibawah. Jika melanggar, perkaannya dibatalkan, dan kembali menjadi Cina Buta. Permainan diulang lagi seperti (A. 1. 2. 3. 4).
4. Pemain boleh mengatakan “cup” bila ianya ada keperluan mendadak mau keluar lingkaran, seperti akan pipis atau akan buang hajat dan sebagainya.
5. Bila sekiranya sampai 3 kali putaran si Cina buta gagal menebak, maka permainan diulang seluruhnya dari sut, kemudian mulai main lagi (A. 1. 2. 3. 4).

3. MAIN CANANG



Gambar 3.5. Main Canang

A. Nama Permainan

Main Canang adalah permainan rakyat yang masih dikenal dan dimainkan oleh masyarakat Kepulauan Riau di daerah Gunung Kijang, Teluk Bintan, Bintan Timur, Tanjung Uban, Tambelan dan Teluk Sebong.

B. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Pada mulanya main canang ini tumbuh dan berkembang ditengah-tengah masyarakat kaum tani dan nelayan. Hal ini karena peralatan yang digunakan terdapat sekitar masyarakat lingkungannya, yaitu mempergunakan ujung-ujung kayu, bambu-bambu, dan batu-batuan, jadi peralatan permainan canang terbuat dari potongan-potongan kayu.

Permainan ini pada mulanya digemari oleh anak-anak kaum nelayan dan petani biasa, tapi kemudian menjadi kegemaran bagi anak-anak kaum bangsawan, terutama putera-putera Datuk yang berkuasa pada zaman kekuasaan Sultan Riau abad XVIII yang lalu. Hingga permainan canang ini bukan saja kelihatan dimainkan di desa-desa, akan tetapi terdapat pula di halaman rumah-rumah balai kediaman Datuk ; dengan demikian para pemain anak desa selalu pula diajak bermain dalam pekarangan orang-orang besar, karena putera-putera datuk itu kekurangan kawan bermain. Perkembangan inipun tidaklah terbatas hanya dalam daerah tumbuhnya saja, ia dapat mengembangkan kemana-mana berlangsung terus ke zaman penjajahan Hindia Belanda.

Pada zaman penjajahan Belanda main canang jadi berkembang dengan pesatnya, karena ketika itu anak-anak desa sudah mengenal rumah sekolah tempat mereka setiap hari dapat berkumpul, bertemu sesamanya, dan merekapun bermain di sana. Dengan demikian perkembangan permainan canang tumbuh di beberapa daerah, terutama di negeri-negeri pesisir laut atau perkampungan nelayan dengan pantainya yang luas dan bersih terhidang, memberi kemungkinan bermain lebih leluasa.

Melalui perpindahan anak-anak sekolah melanjutkan pelajarannya ke kota-kota, permainan canang tumbuh pula menjadi permainan anak kota. Setelah masuk kota, selain istilah ataupun sebutan dalam permainan itupun sedikit demi sedikit mengalami

perubahan pula. Hingga nama permainan itu pun mengalami perubahan dimana-mana. Ada yang masih menyebut main canang, ada yang menamakan patok lele, ataupun tuk lele, namun baik gaya maupun sistem permainannya masih tetap sama dimana-mana.

Kehidupan di perkampungan nelayan ataupun di dusun-dusun yang jauh di pedalaman, masyarakatnya selalu mempergunakan ujung-ujung kayu, batu, dan buluh (bambu) untuk sesuatu dalam keperluan hidupnya. Dalam kesederhanaan hidupnya sehari-hari, para nelayan ataupun petani itu selalu melengkapi keperluan hidupnya itu dengan cara menikam, melempar, dan memerangi berbagai bahan kayu yang diperlukannya. Terbiasa dengan kehidupan yang sedemikian itulah yang ditiru oleh anak-anak untuk melaksanakan permainannya, karena ada unsur ketangkasan, kecerdasan dan kemahiran di dalam permainan canang, lalu permainan tersebut dapat menyusup menjadi kegemaran anak-anak Datuk turunan bangsawan yang berkuasa ketika puluhan tahun berlalu ; sehingga main canang menjadi pemain pergaulan golongan atas dengan golongan bawah. Atau penghubung antara kaum bangsawan dengan orang kebanyakan.

Dengan adanya insur pergaulan itu pula, maka main canang dapat terus hidup dan bertahan lama di tengah masyarakat pendukungnya. Karena disenangi baik kaum jelata maupun oleh kaum menengah atau pun bangsawan itu pula, maka harkat para pemain canang itu sendiri tidaklah dianggap rendah dalam masyarakat.

C. Tempat dan Waktu Permainan Berlangsung

Main canang merupakan permainan untuk mengisi waktu senggang di sore hari. Jika pada hari-hari Raya Aidil Fitri, dan Aidil Adha ataupun pada perayaan hari Asyura 1 – 10 Muharam, dan hari Maulud Nabi di desa-desa selalu diisi dengan kemeriahan para pemuda bermain canang. Hal ini karena permainan itu sangat digemari.

Sedikit tanah lapang yang memanjang seperti jalan, meskipun agak tebing tak menjadi persoalan. Di kiri kanan jalur itulah para penonton duduk berjongkok, ataupun berdiri menyaksikan permainan tersebut. Permainan ini sangat berbahaya, karena permainan menggunakan potongan kayu yang dipukul-pukul hingga melanting jauh dan deras sekali. Jika lentingan kayu itu mengenai muka dan tepat mengenai mata, dapat buta. Karena itu main canang sangat dilarang oleh orang-orang tua, dikatakannya permainan mengandung penyakit mata atau disebut *awa mata*.

Namun main canang tetap merupakan permainan anak-anak yang mengasyikkan dan kadang-kadang memakan waktu hingga 2-3 jam baru selesai. Walaupun main canang itu pada waktu-waktu tertentu seperti senja hari yang disebut sabo-limo ataupun petang-petang hari Jum'at dan hari Rabu yang dianggap hari nahas ; tapi permainan tersebut tidak merupakan permainan yang termasuk dalam upacara adat ataupun kepercayaan lainnya. Ia dimainkan sebagai hiburan biasa-biasa saja.

D. Peserta dan Pelaku Permainan

Permainan canang, ada dua cara untuk main perorangan disebut main beraje, dan untuk sistem beregu disebut berunding.

1. Main Beraje

- a. Jumlah pemainnya : 2 – 5 orang
- b. Usianya : 7 – 20 tahun
- c. Jenis Kelaminnya : Laki-laki dan juga kadang-kadang perempuan.
- d. Latar belakang sosial pelakunya : pada umumnya permainan canang dimainkan oleh anak-anak petani ataupun nelayan. Namun bukan berarti anak orang-orang bangsawan tidak menyenangkannya tetapi anak-anak orang kaya serta bangsawan itupun ikut pula bermain bersama anak-anak desa itu.

2. Main Berunding

- a. Jumlah pemainnya : 3 – 5 orang seudung, atau sekelompok
- b. Usianya : 7 – 20 tahun
- c. Jenis Kelaminnya : Laki-laki bermain sama laki, dan perempuan bermain dengan sesama perempuan.

E. Latar Belakang Sosial Pelakunya

Dalam bermain berunding inipun, para pemain terdiri dari anak-anak yang berasal dari berbagai kelas kehidupan orang tuanya di masyarakat. Hal pemisahan kawan bermain laki-laki sama laki-laki dan perempuan sesama perempuan, itu terjadi karena menurut adat kelaziman di lingkungan pendukung permainan ini masih menganggap

kurang wajar anak laki-laki bermain dengan anak perempuan, terutama bagi mereka yang sudah menginjak remaja.

F. Alat dan Perlengkapan Permainan

1. Lapangan Bermain.

Lapangan bermain canang cukup merupakan jalur jalan baik di lembah, di lereng-lereng gunung, ataupun di pantai yang tidak terdapat pecahan-pecahan kaca serta barang-barang yang berbahaya lainnya.

a. Lobang Canang :

Pada pangkal arena dibuat lubang permainan sebagai sentral atau pusat permainan : 30 x 5 Cm, sedalam 3-5 Cm yang dibuat secara bersama-sama sesaat sebelum permainan dimulai.

b. Garis Batas Tikam :

Garis batas tikam ini disebut benteng, sebagai penentuan syah atau tidak jatuhnya canang yang dilentingkan oleh para pelaku.

2. Kayu Canang

Kayu Canang, masing-masing sepasang, yang terdiri sebuah induk canang atau pemukul, dan sebuah anak canang :

a. Induk Canang, kayu lebih besar dan lebih panjang dari anak canang. Panjang ± 30 Cm, R $2\frac{1}{2}$ Cm.

b. Anak Canang, kayunya lebih kecil dan lebih pendek dari induk canang. Panjangnya ± 18 Cm, R $\frac{3}{4}$ Cm.



Gambar 3.6. Kayu Canang

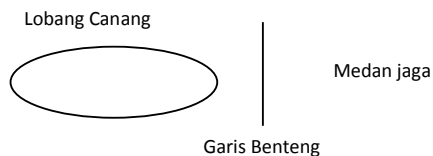
G. Cara Bermain

1. Cara Membawa :

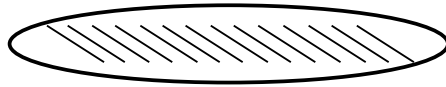
- a. Jika main beraje atau perorangan yang membawa berturut-turut dari yang ke 1, ke 2, dan seterusnya ; setelah yang terdahulu mati.
- b. Jika main berudung atau beregu, yang membawa berikutnya seregu-seregu :
 - 1) (a) pembawa, bila mati diteruskan oleh rekannya (b), demikian juga (b) bila mati diteruskan oleh kawan seregunya (c) dan seterusnya, sampai semua kawan seregu selesai membawa semua.
 - 2) Pembawa (b), meneruskan permainan (a) hingga nomor matinya, demikian juga (c) meneruskan nomor mati rekannya si (b), dan seterusnya hingga dapat menyelesaikan permainan hingga gim atau pun pindah membawa oleh kawan bermain.

Sketsa Lapangan, dan Lobang Canang

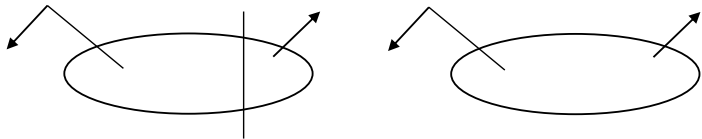
a. Denah



b. Irisan samping lobang canang



c. Letak anak canang dan posisi induk canang



2. Tukar Membawa.

Pertukaran membawa antara kedua regu bermain, ialah setelah regu lawannya mati semua ; dan bertukar lagi yang membawa inipun mati pula.

3. Penentuan si pembawa permulaan

Penentuan si pembawa, dilakukan dengan sut. Regu yang menang membawa, dan regu yang kalam menjaga.

4. Gim

Gim, ditentukan secara mufakat sesaat sebelum permainan dilangsungkan ; aga gim 1000, dan paling tinggi gim 2000.

5. Urutan permainan

a) Mencuit Anak canang dilintangkan pada lobang canang lalu dicuit dengan induk canang. Sesaat anak canang melayang, sipenjaga boleh menangkapnya di udara, dan bila dapat lalu dibawa lari dan tancap pada benteng sebelah garis batas. Bila berhasil nilai bagi sipenjaga 2. Dan sipembawa batal, lalu diteruskan oleh rekannya. Tatkala penjaga membawa lari anak canang tadi, pihak pembawa boleh merebutnya. Bila dapat direbut, maka sipenjaga hanya mendapat nilai 1 pembawa boleh terus lakukan permainan. Bila anak canang melayang tadi tak dapat

disambut, maka sipenjaga menikamkan anak canang itu dari tempat jatuhnya ke lobang canang ; bila tikaman mengenai induk canang yang dilintang lobang selepas sipembawa mencuit tanda maka pembawa batal. Permainan bergeser ke pembawa berikutnya. Bila tak mengenai sasaran yang dituju oleh penjaga, maka sipembawa langsung meneruskan meneruskan permainannya.

- b) Nyanang Anak canang dilambung lalu di pukul dengan induk canang. Sementara anak canang melayang di udara, penjaga boleh menyambut. Kalau berhasil, nilai 1 untuk penjaga. Permainan ini berlaku seperti pada waktu mencuit juga, yakni anak canang itu dibawa lari ke benteng serta ditancapkan disana. Kalau kena, penjaga tersebut mendapat nilai 2 dan pembawabata. Bila penjaga melemparkan anak canang itu maka sipenjaga melemparkan anak canang itu dari tempat jatuhnya kearah sipembawa. Pembawa memukul anak canang yang sedang melayang di udara itu dengan induk canang ditangannya. Bila tak kena, ia batal membawa lalu diteruskan oleh rekan seregunya, Bila kena pemukul pembawa itu, nilai dapat seregunya. Bila kena pukulan pembawa itu, nilai dapat dihitung dari lobang canang ke tempat anak canang yang jatuh itu, dengan ukuran sepanjang induk canang.
- c) Ngidup api Anak canang disandarkan 30 derajat pada lobang canang, lalu dipukul dengan induk canang secara menitik supaya anak canang itu melenting, dan lentingan yang melayang di udara itu lalu dipukul pula dengan induk canang. Bila pukulan ini meleset atau tak melewati garis benteng, maka ngidup api tersebut diulang lagi, hingga 3 kali. Setelah terkena, maka jarak jatuh anak canang itu diukur dari lobang canang dengan sepanjang induk canang untuk mengambil nilai. Bila penjaga dapat menangkap, nilainya 1. dan, bila ianya dapat mencecah ke benteng nilainya 2. Pembawanya batal.
- d) Melengkang anak canang dilambungkan dengan tangan kanan melalui bawah kelengkang dari belakang ke depan, lalu dipukul dengan induk canang. Bila kena tak melewati garis benteng pembawa batal. Bila kena dan melewati garis benteng, maka jarak jatuh anak canang diukur dengan induk canang ke lobang canang seperti tatkala nyanang juga untuk mengumpul nilai. Waktu anak canang melayang di udara, bila dapat di sambut oleh penjaga ia dapat nilai 1, dan bila dapat dibawa lari menancap kebenteng nilainya 2 ; berlaku juga seperti peraturan waktu nyanang sebelumnya.
- e) Minggang Tangan kiri memegang siku kanan di belakang pinggang. Kala itu juga anak canang dengan induk canang dipegang satu tangan, tangan kanan. Anak

canang dilambung, lalu dipukul dengan induk canang. Bila terkena serta melewati garis benteng lalu dihitug dengan ukuran induk canang untuk mengambil nilai, dan berlaku peraturan seperti waktu melengkang. Bila tak melewati garis benteng pembawa batal. Tatkala anak canang melayang diudara, dan dapat disambut oleh penjaga, ia mendapat nilai 1, dan pembawa masih terus membawa sebab tidak dianggap mati. Penjaga boleh juga lari merebut benteng akan mencecah atau menancang anak canang itu seperti waktu melengkang juga. Bila berhasil ia memiliki nilai 2, dan pembawa batal. Tatkala ini sipembawa boleh mencecah dan bergumul untuk merebut anak canang di tangan penjaga tersebut supaya ianya jangan dimatikan membawa.

- f) Membawa Induk canak letakkan di bahu kanan, anak canang dilambung. Ambil serentak induk canang langsung memukul anak canang yang di udara. Bila terkena dan melewati garis benteng, dapat diukur dari lobang canang tempat anak canang itu jatuh untuk menambah nilai.

Bila penjaga dapat menyambut, ia mendapat nilai 1, dan bila langsung dapat membawa lari serta menancarkan di benteng nilainya 2 seperti juga peraturan pada saat minggang dan melengkang sebelumnya.

- g) Nelinga Induk canang diletakkan di telinga kanan dan anak canang dilambung. Dan ketika sedang di udara segera ambil induk canang ditelinga tadi lalu memukul anak canang tersebut. Bila terkena serta melewati garis benteng, maka dihitug nilai dengan ukuran induk canang dari lobang canang ke tempat anak canang itu jatuh. Bila anak canang itu tidak melewati garis benteng maka sipembawa mati.

Penjaga berusaha menyambut anak canang ketika melayang di udara, dan bila dapat disambut nilainya 1. Bila penjaga dapat memenangi pertarungan merebut benteng untuk menancang anak canang yang disambarnya itu, ia akan mendapat nilai 2, pembawa mati.

- h) Kepala Induk canang diletakkan di atas kepala, dan anak canang di lambung. Waktu melambung anak canang itu segera ambil induk canang di kepala itu, dan langsung memukul anak canang yang di udara. Bila terkena melewati garis benteng, maka diukur dari lobang canang ke tempat anak canang yang jatuh untuk mendapat nilai seperti peraturan sebelumnya juga. Bila pukulan itu tidak melewati garis benteng, pembawa batal. Penjaga boleh menangkap anak canang saat di udara, seperti peraturan sebelumnya juga untuk mendapatkan nilai 1, 2 atau cara mematikan pembawa lawan bermainnya itu.

- i) Ngidung Induk canang diletakkan dipangkal hidung, dekat antara dua mata. Anak canang dilambung, lalu dipukul dengan induk canang yang segera diambil dari pangkal hidung, langsung memukul anak canang tersebut. Bila terkena serta melewati garis benteng, maka dihitung nilai dengan mengukur induk canang dari lobang canang ke tempat anak canang itu jatuh. Saat itu pula penjaga berhak menyambar anak canang yang melayang serta berusaha untuk mendapatkan biji kemenangan serta mematikan lawan bermainnya yang membawa itu dan berlaku juga peraturan-peraturan seperti pada kepala dan nelinga sebelumnya.
- j) Bibir Induk canang diletakkan di atas bibir yang berbatas dengan hidung. Anak canang dilambungkan di udara, dan langsung induk canang diambil dari bibir ; lantas memukul anak canang yang di udara. Bila terkena serta melewati garis benteng, maka nilai dihitung dari lobang canang ke tempat anak canang jatuh dengan induk canang, berlaku seperti peraturan saat mengidung, kepala, dan nelinga. Juga penjaga berhasil menyambut anak canang mendapat nilai 1, dan bila berhasil menancapkan anak canang itu ke benteng ia akan mendapat nilai 2.
- k) Lambung Induk dan anak canang dipegang sebelah tangan. Induk canang dilambung dulu ; dan saat induk canang di udara lambung pula anak canang itu. Saat anak canang di udara sambar induk canang dan langsung memukul anak canang itu. Bila terkena dan melewati garis benteng, nilai dihitung dari lobang canang ke tempat anak canang itu jatuh dengan mempergunakan induk canang seperti cara sebelumnya. Jika tidak melewati garis benteng pembawa batal. Juga bagi penjaga berlaku peraturan mengumpul nilai 1, dan 2 seperti berlaku pada peraturan-peraturan pada bibir, ngidung, kepala, dan nelinga sebelumnya.
- l) Ngulang Bila sudah selesai membawa nilai 1 s/d 11 maka yang ke – 12 kalinya permainan diulang dari ke 1 lagi oleh rekan seregu berikutnya hingga berjalan terus dari 1 s/d 11 pula. Peraturannyapun berlaku seperti biasanya hingga permainan berakhir seluruhnya.

6. Pertukaran Membawa

- a. Jika pihak lawan batal semua, maka membawa pindah ke pihak lawan. Sedangkan pihak pembawa bertukar menjadi pihak penjaga.
- b. Peraturan ini berlaku untuk permainan berunding atau beregu.

- c. Bila main beraja, setiap batal yang ke-1, tukar dengan ke-2, ke-3 dan seterusnya hingga bertemu lagi pada giliran membawa yang ke-1.

7. Melanjutkan Permainan.

Yang meneruskan permainan kawan, yakni nomor kawan berikutnya, dengan meneruskan saja permainan kawan sebelumnya dan tidak perlu ngulang dari no 1. Ia cukup menyambung nomor-nomor kegagalan rakannya terdahulu saja.

8. Konsekuensi kalah – menang

- a. Barang siapa yang terdahulu mencapai jumlah nilai seperti yang telah dijanjikan, maka regu itulah yang keluar sebagai pemenang. Demikian juga bila main beraja yang terdahulu mencapai nilai seperti yang dijanjikan ia keluar sebagai pemenangnya, diikuti oleh pemenang ke-2, ke-3, dan seterusnya hingga tinggal seorang yang kalah.
- b. Yang kalah biasanya disebut lengit, dan harus menjunjung hukuman menggendong rekannya yang menang satu persatu sepanjang arena tempat bermain yang dipersiapkan itu.

4. MAIN CONGKAK



Gambar 3.7. Permainan Congkak

A. Nama Permainan

Main Congkak adalah salah satu permainan rakyat Melayu yang terutama sekali dimainkan oleh kalangan wanita dewasa dan anak-anak perempuan. Permainan ini merupakan permainan yang umum sifatnya dan terdapat di seluruh daerah Kepulauan Riau.

B. Latar Belakang Sejarah Permainan

Permainan Congkak yang sebelumnya dikenal sebagai permainan kaum istana, dimainkan oleh puteri-puteri bangsawan untuk mengisi waktu senggang.

Entah dari mana permainan ini didatangkan seingat orang tua-tua setempat taklah pula mengetahuinya secara pasti. Ada yang mengatakan berasal dari kerajaan Jawa, ada yang mengatakan datangnya dari Melaka. Karena pada zaman itu orang tak pernah mengatakan asal-usul permainan Congkak tersebut maka kapan sebenarnya permainan itu mulai berkembang orang tidak pernah mengetahuinya secara jelas.

Tanjungpinang, sebuah kota baru terkenal setelah berakhirnya zaman kekuasaan Sultan Riau awal abad XX pada zaman dahulu sekitar abad XVII – XIX. Tanjungpinang lebih dikenal dengan sebutan Bintang, merupakan perkampungan nelayan yang terdekat dengan pulau Penyengat Indra Sakti sebagai pusat kekuasaan Sultan. Pada masa itu permainan Congkak ini dimainkan oleh para bangsawan, terutama puteri-puteri raja yang berdiam di istana serta puteri-puteri bangsawan sekitar istana Penyengat itu saja.

Bagi orang kampung, masih jarang memainkan permainan kesenangan kaum bangsawan tersebut, walaupun sebenarnya mereka tak pernah dilarang bermain. Siapa saja boleh memainkannya, asal saja teman bermainnya itu tidak bercampur baur antara kebanyakan dan kaum bangsawan. Hal ini merupakan suatu pembatasan kelas zaman itu. Lagi pula, karena bermain congkak dilaksanakan oleh dua orang pemain, tidaklah memungkinkan bagi orang kebanyakan dapat masuk ke istana hanya untuk keperluan baermain saja. Dengan demikian, permainan congkak tersebut tempo dahulu dimainkan oleh para pelaku yang sederajat saja.

Pada awal abad XIX setelah kekuasaan kesultanan Riau, diganti dengan pemerintah Hindia Belanda, status kebudayaan berubah. Segala permainan istana

yang dahulunya jarang kelihatan dimainkan dikalangan orang kebanyakan, zaman ini bermunculan dimasyarakat luas. Karena kaum bangsawan sudah mulai bercampur baur dengan masyarakat biasa, dan permainan congkakpun saat itu sudah kelihatan dimainkan bersama-sama dengan tidak memilih golongan sosial kawan bermainnya lagi. Hingga sekarang ini permainan tersebut dapat dimainkan oleh siapa saja, dan boleh berteman dengan siapapun juga asal antara ke dua pemain itu saling senang menyenangkan sesamanya.

C. Tempat dan Waktu Permainan

Main congkak adalah suatu permainan pengisi waktu senggang, yang dimainkan sekedar untuk menghibur diri. Permainan tersebut tidak ada sangkut pautnya dengan sesuatu upacara adat, ataupun terlepas dari ikatana kepercayaan setempat.

Biasanya, orang bermain congkak itu pada petang dan malam hari. Atau pada waktu senggang. Akan tetapi sering juga dimainkan pada sore-sore hari diberanda-beranda rumah sambil bersenda gurau dengan tetangga yang kadang-kadang datang pula untuk menyaksikan permainan itu. Selain di dalam atau di beranda rumah, dimasa kini, terdapat juga anak-anak yang memainkan diatas tanah dengan cara membuat lobang-lobang congkak terlebih dahulu "congkak tanah".

D. Peserta dan Pelaku Permainan

- a. Jumlahnya : 2 orang
- b. Usianya : 18 s/d 50 tahun
- c. Jenis kelaminnya : perempuan
- d. Latar belakang sosial pelaku : permainan congkak sebenarnya tidak dibatasi oleh orang perempuan saja yang memainkannya. Akan tetapi karena orang laki-laki kurang senang bermain permainan yang jalannya sangat lambat menghabiskan waktu saja, itu maka jaranglah kaum laki-laki memainkannya.

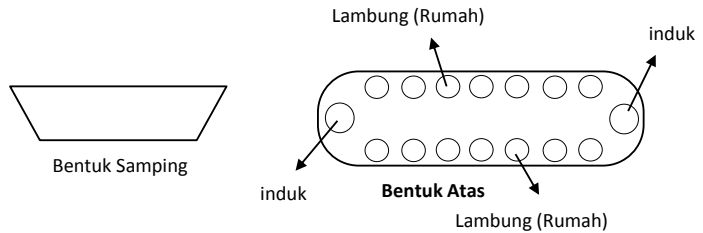
E. Alat dan Perlengkapan Permainan

1. Rumah Congkak

Rumah congkak, disebut juga papan congkak. Alat ini diperbuat dari kayu. Namun pada masa kini juga dipergunakan lobang-lobang kecil yang dibuat diatas

tanah; dibuat sedemikian rupa hingga menyerupai bangunan perahu, dengan ukuran : 50 x 20 Cm, tebal ± 8 Cm.

Diperut bagian atas, terdapat 16 buah lubang permainan, seperti apa yang tertera dalam sket di bawah ini.

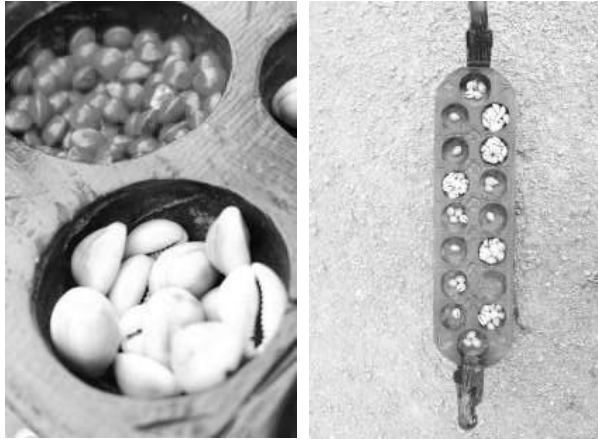


Gambar 3.8. Rumah Congkak

2. Buah Congkak

Buah congkak terdiri dari batu-batu kecil sebesar kelingking, kulit remis, kulit siput, dan yang sering dipakai adalah kulit kucing-kucing, yakni sejenis siput kecil yang hidup di pasir pantai.

- Banyaknya, 2 x 48 buah, atau 49 buah seorang.
- Setiap pemain memiliki 7 lobang permainan yang disebut rumah, dan 1 seorang lobang induk.
- Setiap lobang rumah, isinya 7 buah.



Gambar 3.9. Buah Congkak

F. Cara Bermain

1. Urutan Permainan

a) Sut.

Sut adalah penentuan pemain, mana yang harus membawa dahulu :

- Jari induk menang dari jari telunjuk, dan kalah dengan kelingking.
- Telunjuk menang dari kelingking, dan kalah dengan jari induk.
- Kelingking menang dari jari induk, dan kalah dengan telunjuk.

2. Buah Permainan

Setiap permainan, memiliki 49 buah, dengan 7 lobang rumah, dan 1 lobang induk. Setiap rumah diisi 7 buah permainan.

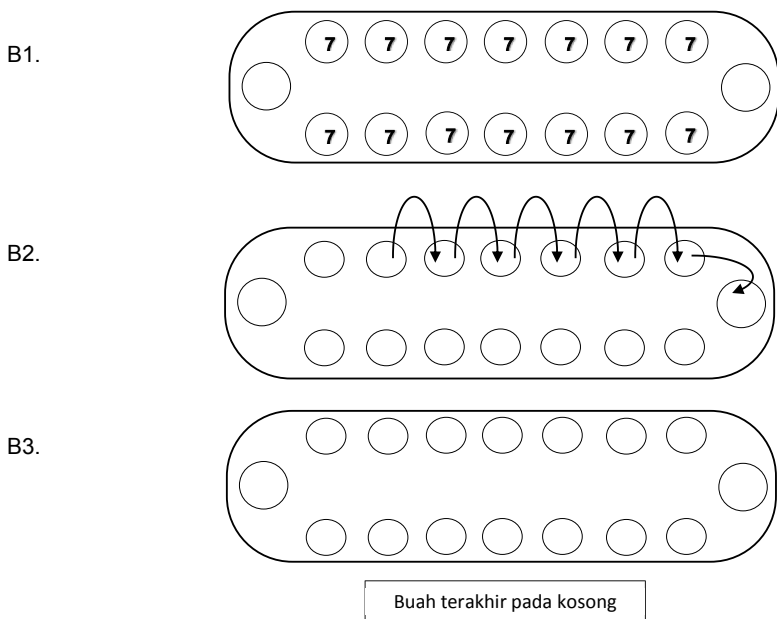
1. Tukar membawa, bila pihak lawan mati, yakni jika didepan lobang terakhir buah pelaku yang sedang membawa terletak lobang lawan yang kosong.
2. Permainan berakhir, bila salah seorang lobangnya sudah 7 buah yang kosong. Dan barang siapa yang habis dulu buahnya ialah yang membawa ronde berikutnya.

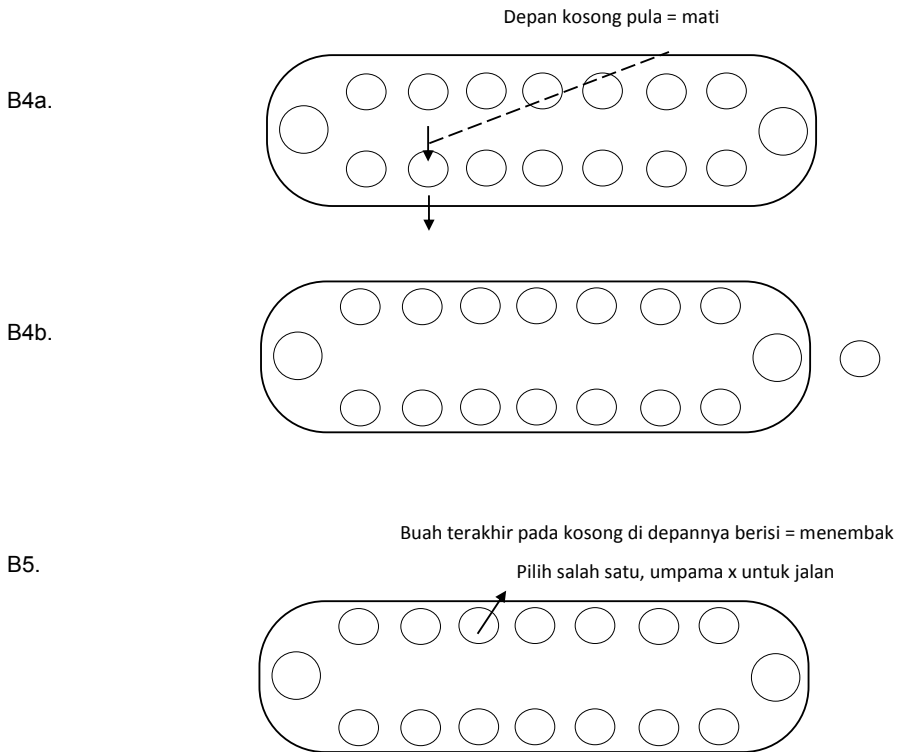
Cara memainkannya :

1. Ambil semua buah selobah penuh, terserah lobang mana saja yang dihadapan si pembawa. Lalu jalankan lobang perlobang dengan mengikuti arah jarum jam.

2. Masukkan satu persatu buah permainan ke lobang rumah dan juga 1 ke lobang induk milik pembawa. Dari induk masukkan ke lobang lawan. Setelah tiba pada induk lawan, langkahi dan jangan memasukkan buah itu.
3. Setiap lobang tyerakhir baik lobang rumah sendiri maupun lobang rumah lawan, apabila semua buah disitu, dan terus jalan seperti biasa.
4. Bila tempat buah terakhir pada lobang kosong :
 - a. Jika lobang rumah baik milik sendiri maupun milik lawan kosong pula didepannya, jalannya mati. Dan lawan tukar jadi pembawa.
 - b. Kalau lobang rumah baik milik sendiri maupun milik lawan di depan yang berisi buah, disebut : tembak, artinya semua buah di lobang itu diambil semua, terus berjalan lagi. Kalau jalan tak sampai memutar, tak boleh nembak. Artinya mati.
5. Bila buah terakhir jatuh di lobang milik kita, maka kita boleh memilih buah lobang / rumah kita yang mana saja, lalu berjalan seperti biasa.

Sketsa Jalannya Buah Permainan





3. Peraturan Permainan.

- a. Pemain mematikan lawan, bila kelebihan buah dilobang induk lebih dari 49 buah, artinya setiap lobang yang 7 itu, dapat diisi 7 buah akan tetapi masih ada sisanya yang mengakibatkan lobang lawan ada yang kurang. Tiap lobang yang kurang dari 7 buah tak boleh dipakai lagi.
- b. Waktu menyusun buah ulangan permainan berikutnya, jika salah satu lobang rumah induk tak terisi atau kurang dari 7 buah maka lobang kosong itulah biji kemenangan lawan.
- c. Waktu menyusun permainan berikutnya, lobang rumah yang telah kosong waktu permainan sebelumnya tak boleh diisi lagi, baik sendiri maupun pihak lawan. Bila salah isi hukuman mati, dengan buah diisi ke induk sendiri.
- d. Pembawa berikut, barang siapa yang dapat mengosongkan lobang miliknya terdahul

5. MAIN GALAH PANJANG (Main Galah / Belon)



Gambar 3.10. Permainan Galah Panjang

A. Nama Permainan

Main Galah di sejumlah daerah di Kepulauan Riau, permainan ini mempunyai beberapa nama lokal di daerah Teluk Bintan, Gunung Kijang dan Tambelan ia dikenal dengan main Belon. Sedangkan di daerah Kijang masyarakat setempat menyebutnya sebagai Main Galah Panjang atau Main Galah. Selain pada daerah tersebut di atas, permainan ini juga pernah dikenal di sekitar Bintan Utara, Bintan Timur, dan Telok Sebong.

B. Latar Belakang Sejarah Permainan

Mengenai latar belakang sejarah permainan ini tidak banyak diketahui. Darimana asal sejak kapan mulai dikenal tidak diketahui dengan pasti. Permainan ini telah ada sejak dahulu dan telah berkembang dari generasi ke generasi.

Ada juga orang yang mengatakan permainan ini tumbuh dan berkembang dari siasat perang yang dilakukan pada masa kerajaan melayu. Untuk menggelicik musuh dari tempat persembunyian kita, sehingga musuh-musuh tersebut terkecoh oleh gerakan gesik dalam mengacah dan menangkap musuh.

Mengenai latar belakang sosial budaya permainan ini siapa dapat memainkan permainan dengan tidak membedakan kelompok sosial.

Biasanya permainan ini dimainkan diperkampungan nelayan, masyarakat petani. Dimana kehidupannya telah biasa dalam suasana keras, cerkas, dan bergerak gesit. Karena itu permainan tangkap menangkap dan kejar-kejaran merupakan latihan alam lingkungan untuk memasuki arena kehidupan yang setiap hari harus berkumpul dengan ombak, kegesitan musim, dan bersaing dengan banjir ataupun pasang menghantam sawah ladangnya. Dan disitulah tumbuhnya main galah.

C. Tempat dan Waktu Permainan

Main galah adalah suatu permainan hiburan untuk mengisi waktu senggang. Dan dimainkan pada waktu sore hari ataupun malam hari di waktu itu terang bulan, jika para remaja sedang berkumpul.

Tempat yang selalu menjadi sasaran permainan itu adalah di pinggir pantai, di halaman sekolah pedesaan, di halaman surau atau di mesjid di luar kota, dan di pinggir kali yang biasanya memiliki tanah luas lapang serta datar lagi bersiah tidak membahayakan. Karena itu permainan ini tidak ada kaitannya dengan peristiwa sosial tertentu dan tidak mempunyai unsur relegis magis di dalamnya.

D. Peserta dan Pelaku Permainan

Main galah adalah permainan kelompok, kelompok satu melawan kelompok yang satunya lagi. Menurut istilah aslinya kelompok dalam main galah disebut jemaluh atau jemelah. Untuk seterusnya disebut berjumlah.

- a. Jumlah : 3 – 6 orang sejumlah (seregu)
- b. Usianya : 7 – 20 tahun
- c. Jenis kelamin :
 - Laki-laki sama laki-laki
 - Perempuan sama perempuan
 - Laki-laki lawan perempuan
 - Campuran
- d. Latar belakang sosial: permainan yang biasanya dimainkan sama jenis kelamin, kadang-kadang bermain dengan lawan jenis, secara tak terasa telah menjadi saat mencari pasangan jodoh di desa-desa. Puteri-puteri, gadis ataupun anak-

anak tanggung yang masih senang main galah, umumnya mereka terdiri anak-anak petani, nelayan yng hidup masih sangat desherhana dalam bentuk kehidupan materi.

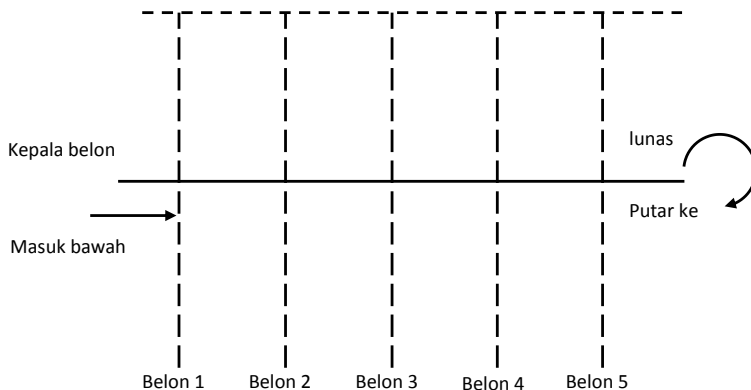
E. Alat dan Peralatan Permainan

Untuk bermain galah, cukuplah jika mempunyai sebuah halaman atau pantai yang bersih serta tak akan menimbulkan bahaya luka, tak berbatu, ataupun tak berlobang-lobang ; seluas lebih kurang

12 x 6 m. Pada arena di beri garis lurus :

1. Garis galah panjang, yang disebut lunas galah ; terletak ditengah-tengah secara membujur, atau vertikal atau tegak lurus pada garis-garis lintangnya.
2. Garis-garid arah lintang yang sejajar serta sama jarak yang satu dengan yang lainnya. Sebanyak sesuai dengan jumlah pemain di kurangi 1, jika pemain 5 sebelah, garis garah lintangnya $5-1 = 4$.

Sketsa Permainan



Gambar 3.11. Sketsa permainan galah panjang

F. Cara Bermain

Dalam sekelompok kawan bermain atau sejumlah pemain itu dipimpin oleh penjaga lunas galah. Bagi penjaga ini secara bebas mempergunakan sepanjang galah lunas itu ke atas dan ke bawah mengejar lawannya yang masuk untuk membuka permainan dari pihak lawannya.

Sebelum bermain, antara 2 belah pihak dimufakati terlebih dahulu cara bermain ; tangkap lekat, ataupun tidak. Jika tangkap lekat, maka si penyerang harus ditangkap kuat-kuat baru syah. Jika tangkap tepis, cukup penjaga asal menyentuh badan penyerang saja, maka sudah dianggap syah.

1. Pengundian, dilakukan sut untuk mencari siapa menang sut, kelompoknya pulalah yang menyerang yang kalah sut menunggu.
2. Penunggu, ketua kelompok menjaga garis galah panjang disebut kepala galah, secara bebas ke atas ke bawah memburu lawan penyerangnya, sedangkan pemainnya menjaga pada garis lintang 1, 2, 3 dan selanjutnya dalam gerak melintang atau penghadangan serangan lawan yang menerobos.
3. Menyerang, para penyerang seorang demi seorang menerobos, boleh dari kiri ataupun kanan pihak penghadang langsung ke garis atas melewati barisan penghadang. Tembus ke garis 1, terus ke 2, langsung, ke 3 dan lewat ke atas.
4. Caboo, setelah lewat salah seorang, ke galah atas, maka ianya berusaha turun lagi melewati penghadang galah atas, galah 3, galah 2 dan galah 1, selesai semu ini masuk masuk ke tempatnya dengan menyeritkan kata-kata "Caboo" atau belon.
5. Setelah salah seorang kawan caboo, yang lain-lain turun semua kembali ke tempat permulaan bermain dan mulai menyerang lagi ; dan seterusnya.
6. Biji kemenangan, dihitung dari jumlah caboo masing-masing.
7. Penyerangan batal, bila saat menyerang salah seorang anggota penyerang tertangkap dalam perjalanan ; naik ataupun turun sebelum kawannya ada yang selamat caboo.
8. Pertukaran, terjadi, bila penyerangan gagal caboo. Dan, si penjaga pula menjadi penyerang, serta melakukan permainan seperti yang telah dilakukan lawan ; dan berusaha merebut sebanyak mungkin caboo masing-masing.

9. Setelah usai bermain, diperhitungkan jumlah caboo masing-masing yang kalah jumlah caboonya, maka ianya terpaksa mendukung lawan bermain yang menang dalam jarak sepanjang lunas galah kapala pulang pergi.

a) Peraturan-peraturan

- i. Bila perjanjian tangkap lekat, penghadang harus menangkap penyerang secara ketat, dan sampai bergumul. Si penyerang boleh meronta-ronta, tapi tak boleh menghabiskan buku tinju, maka penyerang bertukar dianggap penyerang main kasar.
- ii. Bila penghadang penyerang dengan mengait kaki sehingga penyerang terjatuh, maka penyerang dibebaskan naik ke galah atas, dan bebas pula turun hingga mendapat nilai caboo sekali.
- iii. Bila penyerang keluar dari garis permainan, maka tukar bebas. Dianggap penyerang melakukan kesalahan.
- iv. Penyerang boleh mengacah-acah dari kiri ke kanan, tetapi bila sudah masuk garis, sebelum lewat garis kepala, tak boleh turun ke bawah lagi. Jika dilakukan, maka hukumannya tukar bebas.
- v. Bila penyerang dalam saat menyerang memperlambat-lambatkan waktu dengan cara duduk-duduk di lapangan permainan tidak berusaha mengacah-acah ataupun menyerang, maka dianggap salah dan tukar bebas.

b) Istilah dalam Permainan

- i. Caboo / belon artinya mengumpul biji kemenangan.
- ii. Ngacah, artinya siasat menyerang.
- iii. Ngibas, artinya mengibas-ngibaskan buku tinju.
- iv. Nyugang, artinya mengait kaki lawan.
- v. Cup, pemberitahuan karena sesuatu hal, sehingga tak jadi menyerang.

6. MAIN GOLI (*Main Kelereng*)



Gambar 3.12. anak bermain kelereng / goli

A. Nama Permainan

Main Goli atau Main Kelereng, adalah permainan rakyat yang sangat umum dikenal oleh anaka-anak dan orang dewasa di daerah Kepulauan Riau seperti di di Teluk Bintan, gunung Kijang, Teluk Seborg, Bintan Timur, Tambelan, dan Bintan Utara.

B. Latar Belakang Sejarah Permainan

Masa dulu, di zaman kekuasaan Sultan Riau XVII main goli hanya dikenal oleh anak-anak para Datuk ataupun kaum bangsawan di istana. Mereka saling menghandalkan kecerdasan dan keterampilan dan menyentikkan buah goli dengan jarinya kesasaran yang tepat. Tumbuhnya permainan ini ditengah-tengah masyarakat hampir bersamaan dengan sepak raga yang sekarang sudah dijadikan salah satu cabang olahraga populer : yakni sepak tak-raw.

Pada mulanya, buah goli itu dibuat dari potongan-potongan kayu atau teras kayu yang cukup serta dibulatkan sebesar telur ayam, atau dari kulit kima : yakni sebanga karang besar yang terdapat di dasar laut ataupun ditebing karang, biji buah para.

Main goli itu dapat dikatakan tumbuh dan berkembang pada zaman kekuasaan Sultan Riau, sekarang, main goli masih tumbuh serta berkembang di masyarakat dan merupakan permainan rakyat yang terdapat dimana-mana, biarpun pada beerapa tempat peraturan yang lama mendapat perubahan disana-sini menurut dialek ataupun kondisi daerah masing-masing; masyarakatnya masih menggemari.

Sehabis perang dunia ke dua, buah goli atau kelereng yang dulunya terbuat dari kapur beraduk semen dengan ukuran sebesar ibu jari kaki, sudah kurang kelihatan beredar di masyarakat, yang banyak kelihatan sekarang adalah kelereng kaca yang ukurannya lebih kecil sekira sebesar telunjuk. Ukuran goli yang semakin kecil kurang digemari untuk dimainkan, akibatnya permainan itu kurang memikat hati. Namun bagi anak-anak tanggung masih suka memainkannya.

Adapun mengenai latar belakang sosial budaya penyelenggaraan dari pada permainan ini dapat dikemukakan bahwa di dalam pelaksanaannya tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu, siapa saja dapat memainkan permainan ini. Permainan ini, biasanya dimainkan oleh anak-anak tanggung yang hidup di dataran rendah baik di kampung, perumahan nelayan pinggir pantai, maupun di lembah-lembah pinggir sungai yang sehari-harinya terbiasa dengan bermain di tanah datar dan tidak berbukit. Sebab, bermain goli tak dapat dilakukan di tempat yang bertebing. Hal ini dikarenakan buah goli yang menjadi pokok permainan itu berbentuk bulat.

C. Tempat dan Waktu Permainan

Main goli adalah semata-mata permainan untuk mengisi waktu senggang, yang dimainkan baik pagi maupun sore hari oleh anak-anak pada tempat yang teduh. Mereka memainkan dengan asyik, hingga tahan 1-2 jam lamanya.

Saat bermain yang baik adalah pada musim kurang penghujan, karena permainan tersebut mempergunakan lobang yang digali di tanah yang tentu saja sangat terganggu oleh genangan air dikala hujan itu.

D. Peserta atau Pelaku Permainan

Jumlah pelaku dari main goli ini, pertama-tama diperhatikan jenis permainan goli untuk dimainkan itu. Yakni bermain beraja, dan bermain berunding.

1. Main Beraja.

Main beraja, adalah main perorangan tidak berteman. Mereka bermain, satu sama lain merupakan lawan dalam permainan itu.

- a. Jumlah pelaku/peserta : 2 sampai dengan 5 orang
- b. Usia : 6 sampai 12 tahun
- c. Jenis kelamin : Laki, Perempuan, Laki-laki dan perempuan
- d. Latar belakang sosial : para pelaku terdiri dari anak-anak para nelayan, anak-anak petani, dan juga anak-anak pegawai negeri dengan tidak membedakan status sosialnya.

2. Main Berunding

Main berunding, adalah main beregu yang mencari kalah menang sistem berteman untuk mengalahkan regu lainnya. Pertandingan lazimnya dilaksanakan dalam 2 regu :

- a. Jumlah pelaku : 2 sampai 4 orang seregu.
- b. Usia : 6 sampai 12 tahun
- c. Jenis kelamin : Laki-laki lawan laki-laki
Laki-laki lawan perempuan
Campuran lawan campuran
- d. Latar belakang sosial : para pelakunya terdiri dari anak-anak yang berbagai kelas masyarakatnya seperti dalam sistem main beraja juga dalam sistem beregu, mereka masing-masing saling percaya dengan undung atau kawan bermainnya itu.

E. Alat dan Perlengkapan Permainan

Untuk melaksanakan pertandingan main goli, perlengkapan khusus untuk itu harus disediakan sebelumbertanding, yakni :

1. Goli, sebuah atau dua buah seorang.

2. Arena tempat bermain: dipersiapkan sebidang tanah datar seluas paling tidak 5 x 2 m, dan pada arena itu dibuat atau digali lobang sebanyak 3 buah sebesar $1\frac{3}{4}$ - 2 kali besar gali yang akan dimainkan :

- a. Lomba raja, disebut lobang atas, atau lobang naik.
- b. Lobang tengah.
- c. Lobang bawah
- d. Garis kandang, yang diukur dengan jari-jari antara lobang raja dengan tengah, dan lobang raja sebagai pusat lingkarannya. Lingkaran yang ditarik, merupakan garis kandang arena tersebut.

Adapun jarak satu lobang ke lobang yang lain itu berkisar antara 12 sampai dengan 20 telapak kaki si pemain. Dalam lobang itu, setenggelam 1 ½ besar goli.

Peristilahan dalam main goli.

- Nurun, adalah mengatakan ke lobang bawah atau turun.
- Tiwas, goli tak boleh berobah letak lagi, atau bila sehalang apa-apa, disitulah tempatnya.
- Tek kedue, artinya menyetik atau memukul goli lawan, tak kena yang satu yang lainnyapun syah.
- Tek kedue tak kene masuk lobang, artinya jika tak terkena goli yang disetik termasuk lobangpun syah.
- Alet, artinya memainkan goli lawan dengan pelan dan lambat.
- Kincet, artinya terakhir sekali.
- Ambik raye, artinya mengambil / lobang raja.
- Tibah, artinya tak kena.
- Jonggou, artinya terlalu mendekat-dekat badan ataupun tangan ke goli lawan tidak menurut jarak pukul yang semestinya.
- Lenget, artinya terlalu banyak menderita kekalahan.
- Abus, artinya tidak mengenai sasaran.
- Antok, ngantok, artinya memukul goli dengan dilepas dua tangan tidak dengan cara menyetik dengan jari.
- Cungkel, artinya mengeluarkan goli dari lobangnya dengan setikan goli juga
- Buku apan, artinya buku tinju tangan kiri ataupun kanan/
- Nahan, nunggu, artinya menahan goli untuk disetik.
- Tibut, artinya tak mengenai menyetik goli lawan yang menahan.
- Jongkah, artinya langkah kaki.
- Nyap, artinya goli hilang entah kemana melentingnya.
- Balui, artinya pertandingan seri tak ada kalah menang
- Raje, artinya games
- Halau, buang, artinya mengusir goli lawan dari alam kandang raja.
- Ganti ditat, artinya goli pemukul mengganti tempat goli lawan yang dipukul.
- Sekern, artinya ambil pelipis goli lawan.
- Secan terarah didebut juga Kuse.

F. Cara Bermain

Karena main goli mempunyai dua sistem permainan yakni sistem beraje, dan sistem berunding maka jalannya permainan terdiri dari dua sistem yaitu :

Main beraje. Diumpamakan yang bermain, adalah (a), (b), dan (c), maka jalannya permainan itu sebagai berikut :

1. Berundi, yakni mencari siapa yang membawa pertama, kedua, ketiga dan seterusnya menurut jumlah peserta beraje itu.
 - a. (a), (b), dan (c) masing-masing menggelindingkan golinya masing-masing dari lobang raja ke lobang bawah.
 - b. Barang siapa yang paling dekat lobang bawah itu, ialah yang pertama memainkan golinya. Umpamanya : yang terdekat (a), disusul (b), yang terjauh adalah (c) maka disebutlah urutan 1 (a), ke-2 (b), dan yang terakhir atau kencit, adalah (c).
2. Membawa :
 - a. Tengah naik, pemain berusaha memasukkan golinya ke lobang tengah. Dalam hal contoh di atas, tentulah (a) yang membawa. Ia dengan hati-hati menggelindingkan golinya untuk masuk ke lobang tengah itu:
 - kalau golinya masuk, maka (a) terus ambik raje, dengan cara menggelindingkan golinya ke lobang raja
 - kalau golinya tak masuk ke lobang tengah tadi, maka giliran (b) lagi membawa tengah naik
 - dalam hal ini (b) boleh memilih. Mau memasukkan ke lobang, atau pun menyentik goli si (a), biasanya si pemain lebih suka menyentik saja, untuk menghindari resiko goli kita di sentik pula oleh si (a) ataupun si (c), jika pukulan (b) itu abus atau tibut.
 - kalau ternyata (b) dapat mengambil lobang tengah, maka ianya boleh langsung mengambil lobang raja. Hal ini didapati boleh dengan cara golinya betul-betul dapat dimasukkan ke lobang tengah tadi, ataupun pukulannya mengenai goli (a) secara ganti untat. Kemudian dapat dimasukkan golinya ke lobang tengah tersebut (b) boleh ambil lobang raja yang lazim pula disebut lobang pucok.
 - Jika (b) tak dapat mengambil lobang tengah itu, maka tiba pula gilirannya si (c) yang membawa si (c) boleh melakukan seperti (b) dengan jalan menyentik lagi (a) ataupun (b) ataupun ia dengan nekad saja mengambil lobang tengah itu tanpa menghalau dulu goli lawan-lawannya yang berada dekat lobang tengah itu.

b. Sekiranya putaran (b) dan (c) abus dan tak dapat mengambil lobang itu, giliran membawa kembali kepada si (a), (a) memasukkan golinya ke lobang tengah, jika salah satu goli lawannya ada di dekatnya, secara pukulan kusen ataupun sekuru, ia menghantarkan golinya ke dekat lobang raja.

- Kalau kiranya (a) dapat mengambil lubang raja, maka ianya terus mengambil lobang tengah nurun, dengan seperti ianya mengambil lobang tengah naik tadi juga. Dan jika masuk ke lobang tengah itu, maka ia mengambil lobang bawah.
- Kalau sekiranya ia gagal memasukkan golinya ke lobang tengah nurun itu, golinya tertahan di sana ; maka giliran (b) lagi mengambil lobang tengah naik, lalu berusaha mengambil lobang raja ataupun puncak lagi.
- Kalau (b) berhasil mengamb, bil lobang raja, ianya berusaha mengambil tengah turun seperti yang dilakukan si (a) terdahulu.
- Kalau (b) tak berhasil, maka giliran si (c) pula mengambil lobang tengah naik, seperti yang dilakukan oleh rekan-rekannya. Kalau (c) gagal lagi, maka kembali ke giliran (a) untuk meneruskan permainan itu.
- Kalau tadinya (a) dapat mengambil lobang bawah, maka ia sekarang akan mengambil lobang tengah raja dengan cara menyentik goli bawah dahulu baru memasukkan golinya ke lobang, ataupun memasukkan golinya ke lobang tengah itu.
- Kalau (a) gagal mengambil lobang tengah raja itu, maka giliran (b) pula meneruskan permainan yakni mengambil lobang tengah turun, kemudian jika berhasil ke lobang bawah.
- Kalau (b) gagal, maka (c) meneruskan permainan seperti yang dilakukan oleh (a) dan (b) saja.

3. Raja

Jika (a) telah berhasil mengambil lobang tengah raja tadi, maka ianya tinggal mengambil raja :

- a. (a) berusaha menghalau goli lawannya dari dalam kandang raja. Jika goli (b) maupun goli (c) berada di luar kandang, si (a) memasukkan golinya ke lobang raja.
- Kalau masuk ke lobang raja disaat goli lawan berada di luar kandang, maka (a) raja. Dan, dia sebagai pemenang pertama.

- Kalau (a) ternyata tak dapat menghalau goli lawannya dari dalam kandang, ataupun ianya gagal memasukkan golinya ke lobang raja, maka ianya belum gim. Dan masih berusaha menghalau goli lawannya dengan menyentikkan golinya serta menggunakan segenap keahliannya hingga ia dapat keluar sebagai pemenang dalam pertandingan tersebut.
- b. Antara (b) dan (c) jika (a) sudah raja atau games, mereka berusaha seperti (a) yakni menyelesaikan tugas ambil lobangnya satu persatu, kemudian menghalau goli lawannya itu keluar kandang. (b) boleh sebagai pemenang ke dua, bila ianya dapat mengalahkan (c). Demikian juga (c), bila ianya dapat menyelesaikan pengembalian lobang seperti (a) dan dapat menghalau goli (b), maka (c) lah yang keluar sebagai pemenang ke dua.

4. Kalah

Diantara (b) dan (c), diupamakan (b) keluar srbagai pemenang ke dua si (c) yang lengit atau kalah. Ianya terpaksa menahankan buku apannya di lobang tengah untuk disetik oleh (a) dan (b) sebanyak beberapa kali seorang, sesuai dengan perjanjian sebelumnya.

5. Ulangan

Setelah games pertama ini dapat diselesaikan, maka kembali lagi mereka berundi untuk permainan selanjutnya. Demikian seterusnya hingga dua sampai dengan tiga jam lamanya mereka bermain itu.

Ringkasan umum :

- a. Ambil lobang tengah naik
 - b. Ambil lobang raja
 - c. Ambil lobang tengah turun
 - d. Ambil lobang nurun atau lobang bawah
 - e. Ambil lobang tengah raja
- #### 6. Ambil raja
- a. Jika goli lawan berada di luar kandang, goli kita dapat dimasukkan ke lobang raja, maka kita menang.
 - b. Jika goli lawan salah satunya masih berada dalam kandang, maka kita terpaksa menghalaunya dari lobang raja yang kita tunggu tersebut. Jika dapat dihalau dengan pukulan jitu, kita masukkan goli kita ke lobang raja. Jika kita menjadi pemenang, jika belum masuk, diulang lagi, dengan cara si penunggu meletakkan atau disrbut menahan golinya di dalam kandang untuk dihalau yang akan raja.

- c. Penahan berusaha meletakkan golinya pada tempat yang agak sukar dihalau. Dan, jika kebetulan ianya sudah selesai pula mengambil kelima lobang yang persyaratan, lawan berhak pula memasukkan golinya ke lobang raja. Jika masuk, gan goli kita lepas keluar kandang, maka lawan kita itulah yang menang.

Main Berundung

Main berundung atau beregu ini diumpakan regu (A) yang terdiri dari (a), (b) dan (c) melawan regu (B) yang terdiri dari (d), (e) dan (f).

Pengundian

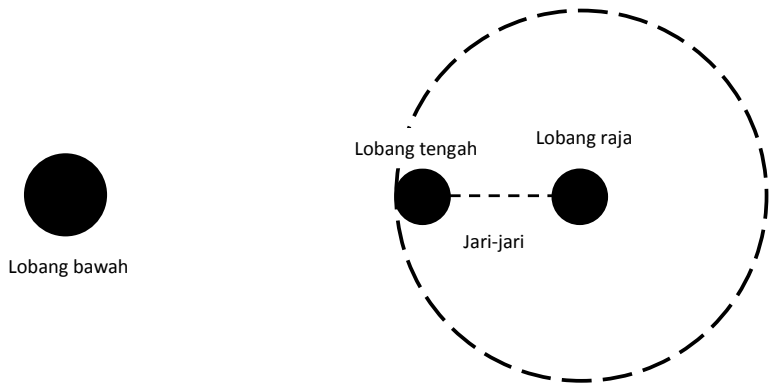
Mereka berenam sama-sama menggelindingkan golinya masing-masing dari pusat lobang raja ke bawah. Jika (a) yang terdekat umpamanya di yang lain maka regu (A) lah membawa terlebih dahulu dari regu (B).

Permainan

- a. Regu (A) mengambil lobang tengah naik, berturut-turut (a), (b) dan (c), jika salah seorang masuk, umpamanya si (b), maka ianya terus mengambil lobang naik atau lobang raja. Sedangkan rekannya (A) dan (c) masih tinggal di dekat lobang tengah. Kalau sekiranya (b) dapat pula mengambil lobang raja itu, ia berusaha mengambil lobang tengah turun lagi. Kalau usahanya mengambil lobang raja tadi gagal, ianya tetap berada di dekat lobang raja itu.
- b. Setelah regu (A) gagal untuk melanjutkan permainannya, maka regu (B) mulai membawa. Salah seorang dari mereka menghalau goli regu (A) yang ada sekitar lobang tengah yang akan mereka ambil itu. Jika goli (A) terhalau, maka dengan mudah rekan (B) merebut kedudukan lobang tengah naik itu. Mereka satu persatu berusaha memasukkan golinya ke lobang tengah seperti yang dilakukan oleh regu (A). Jika gagal, maka regu (A) kembali meneruskan permainannya.
- c. Dalam regu (A), ternyata umpamanya (a) sudah berhasil mengambil lobang tengah naik dan lobang raja, dalam putaran pertama tadi, maka (a) terus mengambil lobang tengah turun, bila berhasil ianya terus berusaha mengambil lobang bawah. Katakanlah ia berhasil, dan langsung mengambil lobang tengah raja, kebetulan pula umpamanya (a) berhasil pula. Maka regu (A) sudah akan raja. Rekan (a) yakni (b) dan (c) meneruskan permainan mereka mengambil lobang tengah naik, lobang raja dan seterusnya lobang tengah dan lobang bawah. Jika berhasil, mereka akan

- mengambil tengah raja pula, dan akan mengambil raja pula. Katakanlah mereka gagal dan mereka lagi masing-masing akan mengambil lobang bawah.
- d. Regu (B) berusaha meneruskan permainan itu. Katakanlah semua lobang sudah ditunggu oleh goli para pemain (A), jadi mereka Cuma menyelamatkan keadaan dengan meletakkan golinya masing-masing di dalam garis kandang takut ke luar, karena (a) rekanan (A) sudah mau raja.
 - e. Karena posisi (a) yang menguntungkan, maka rekan (A) yang lainnya seperti (b) dan (c) berusaha menghalau goli (d), (e) dan (f) rekanan (B) hingga di luar kandang. Bila berhasil, maka (a) berhak masuk ke lobang raja. Pukulan rekannya seregu (A) baik 9b maupun (c) syah, dan jika goli (a) dapat dimasukkan ke lobang raja itu maka menanglah regu (A) tersebut, (B) dinyatakan kalah. Permainan ini dilanjutkan lagi untuk games kedua, ketiga dan seterusnya sampai salah satu dari pihak (A) maupun (B) itu keluar sebagai pemenangnya.

Sketsa Pertandingan



Gambar 3.13. Sketsa permainan kelereng

7. MAIN KELERENG BATU (Kelereng Besar)

A. Nama Permainan

Kelereng Batu, adalah permainan anak-anak dan orang dewasa yang masih dimainkan di Teluk Bintang, Gunung Kijang, dan Bintang Timur.

Permainan ini dimainkan semata-mata untuk mengisi waktu senggang, yang dimainkan oleh anak-anak baik laki-laki maupun perempuan sekedar untuk menghibur dirinya.

Permainan ini dimainkan secara bersama-sama baik pagi maupun sore hari dipekarangan rumah maupun di halaman sekolah. Bahkan selalu pula dimainkan di malam hari saat terang bulan di halaman surau ataupun langgar selepas sembahyang magri menunggu Isya. Mereka biasanya antara setengah hingga satu jam.

Main kelereng batu yang ada sekarang, jika dilihat cara permainannya masih sama seperti yang dulu-dulu juga. Akan tetapi cara penentuan kalah menangnya ada sedikit perubahan yakni, jika dulu hanya dimainkan untuk menghukum yang kalah dengan menuju atau menjentik kelerengnya beberapa kali seorang, maka sekarang adalah kelereng yang kalah itu di ambil.

B. Latar Belakang Sejarah Permainan

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan dari pada permainan ini, dapat dikembangkan bahwa sampai saat ini belum diketahui siapa yang pertama-tama menciptakan dan kapan mulai dimainkan. Pendeknya masyarakat zaman dahulu secara langsung saja menerima pertumbuhan permainan tersebut, dan akhirnya berkembang dengan baiknya di masyarakat.

Permainan ini tidak hanya terdapat pada kelompok sosial tertentu. Siapa saja dapat memainkan permainan ini, asalkan para pemain mematuhi peraturan permainan yang telah ditentukan.

C. Tempat dan Waktu Permainan Berlangsung

Permainan kelereng batu atau “kelereng besar” ini adalah jenis permainan rakyat yang dimainkan di tengah lapang atau halaman rumah. Dimainkan pada pagi atau petang hari. Arena tempat bermain selalunya berada pada bagian lapangan tanah yang teduh atau terlindung dari teriknya sinar matahari.

D. Peserta atau Pelaku Permainan

- a. Jumlahnya : 2 s/d 5 orang
- b. Usianya : - zaman dulu 10-18 tahun
- masa kini 7-12 tahun
- c. Jenis kelaminnya : dulu laki-laki sama laki-laki perempuan sama perempuan, Sekarang campuran.
- d. Latar belakang sosial pelakunya : dahulu menurut tradisi yang berlaku bahwa tak baik dan kurang pantas anak laki-laki bermain bersama-sama dengan anak perempuan, maka cara bermain mereka dipisahkan menurut jenisnya. Sekarang percampuran bermain bagi anak laki-laki tidak ada pembatasan lagi. Antara anak laki-laki dengan anak perempuan sudah boleh bermain secara bersama-sama.

E. Alat dan Perlengkapan Permainan

1. Lobang Kelereng.

Pada lapangan bermain yang telah dipilih tanah yang cukup datar 5 M^2 , ditengah-tengah di buat lobang kelereng sedalam 4 cm, dengan besar permukaannya : R. 6 – 7 cm.

2. Kelereng

Tiap pemain harus memiliki sebuah kelereng seorang. Kelereng tersebut biasanya di buat dari adonan semen dengan kapur, bentuk bulat, putih, kira-kira sebesar ibu jari kaki. Kadang boleh juga diperbuat dari batu kali yang bulat menyerupai kelereng sebenarnya itu.

Sekarang anak-anak banyak bermain dengan kelereng kaca sebesar telunjuk tangan saja.

F. Cara Bermain

1. Penentuan Urutan Pelaku

Untuk menentukan siapa pelaku yang berhak membawa dahulu dan berikutnya, maka para pemain secara bersama-sama menikam kelerengnya ke lobang kelereng tersebut :

- a. Yang terdekat dengan lobang, ialah yang membawa pertama.
- b. Yang ke-2 menjadi No.2, dan seterusnya.

2. Peraturan Permainan

- a. Kalau pada saat tikaman kelompok pertama ada kelereng yang masuk, maka pelakunya tersebut mendapat nilai 7 ; atau menang. Dan, ia berhak menuju atau memukul kelereng lawan satu persatu:
 - Pelaku yang dituju, kelerengnya diusahakan masuk ke lobang. Jika masuk ianya mendapat nilai 1, dan pelaku tersebut pula dapat giliran menuju kelereng lawannya, hingga ianya mendapat nilai 7.
 - Pelaku yang tadi keluar istirahat menunggu menunggu pemain lainnya selesai mengumpulkan nilai 7 juga dan baru mulai lagi setelah terdapat seorang pelaku yang kalah paling akhir.
- b. Setiap kelereng masuk ke lobang, nilainya 1; demikian juga pukulannya dituju ke kelereng lawan, nilai 1.
- c. Yang keluar sebagai pemenang adalah pelaku yang paling dahulu mendapat nilai 7.
- d. Saat pelaku menuju kelereng lawan, diukur dengan jarak sepersalaman tangan, atau 2 hasta :
 - Jika tak sampai jarak tersebut antara kelereng pelaku dengan kelereng lawannya, maka pihak lawan boleh mencari tempat tunggu secara bebas.
 - Sipelaku terpaksa menuju lobang, ia mati langkah jika tak masuk dan pelaku berikutnya mendapat kesempatan membawa seterusnya.
- e. Pelaku yang akan permisi meninggalkan permainan sementara lantaran ada sesuatu hajat, hendaklah mengucapkan "Nas". Artinya minta diri dengan syah, atau "cup".

G. Urutan Permainan

Jika tidak ada kelereng pelaku yang masuk lobang waktu tikam pertama yang langsung menang seperti (B.L) maka urutan pelaku membawa seperti (A.1.2) dengan urutan permainan sebagai berikut :

1. Pelaku memasukkan kelerengnya ke lobang, dari jarak lemparan pertama tadi, (jika masuk, nilai 1).
2. Pelaku menuju kelereng lawannya satu persatu :
 - Setiap satu kelereng mengenai ia dapat nilai 1 .
 - Jika tak kena, tukar pelaku lain yang membawa, dan berlaku pula seperti (c.1.2).
3. Jika masih terus mengena tujuan kelereng, sedangkan kelereng lawan sudah habis terpukul semua :
 - Kalau sudah dapat nilai 7 ia menang.
 - Kalau belum dapat nilai 7, ia menuju lobang, kalau tak masuk ia mati langkah.
4. a. Jika masuk nilainya bertambah 1 lagi. Bila belum game juga cari kelereng lawan, dan tuju lagi dari lobang, b. Kalau tak kena, ia mati langkah. Kalau kena nilainya 1, dan begitulah seterusnya hingga mendapat nilai 7 atau gim.
5. Setelah semua pelaku selesai membawa sehingga akhirnya tinggallah seorang yang kalah :
 - Semua pelaku tuju lobang lagi (A.1.2)
 - Urutan permainan berlaku lagi seperti (A.1.2., B.1a. 1b. 1c.c, 2.3.,4.5).

8. MAIN POROK

(Main Kaleng)



Gambar 3.14. Anak-anak sedang bermain porok

A. Nama Permainan

Main porok adalah permainan rakyat yang populer dikalangan anak-anak di seluruh daerah Kepulauan Riau, seperti di daerah Gunung Kijang, Teluk Bintan dan Bintan Utara. Menurut keterangan yang diperoleh, nama Main Porok berasal dari sebutan ketika salah satu dari dua kelompok yang sedang bermain berhasil memenangkan permainan tersebut. Maka nilai kemenangan disebut “Porok”.

B. Latar Belakang Sejarah Perkembangan Permainan

Permainan ini biasanya dimainkan oleh orang-orang yang tinggal di daerah pinggiran laut yang banyak ditanam kelapa sejak zaman nenek moyang terdahulu, karena selama dalam kehidupan rakyat merupakan sumber penghasilan, maka kedudukan kelapa bagi rakyat merupakan tanaman yang terpenting serta besar artinya, karena sehari-hari masyarakat memakai buah kelapa, maka bertimbun-timbunlah baik sabut maupun tempurung kelapa itu disekitar desa. Kegairahan

bermain dengan benda-benda terbuang itu datang saja dengan tiba-tiba tanpa diketahui oleh sejarah. Lalu, sepak menyepak sabut kelapa ataupun tempurung itupun terjadi secara amat sederhana. Dan akhirnya lahirlah permainan yang bernama porok. Sementara rakyat mempermainkan tempurung sambil mencongkel daging kelapa itu. Namun dimasa kini, peralatan permainan yang sebelumnya adalah tempurung kelapa, telah ditukar gantikan dengan kaleng minuman ringan dan sejenisnya.

Dalam permainan Porok itu tidak membeda-bedakan teman bermainnya. Mereka bermain bersama-sama baik anak-anak dari kalangan atas serta bangsawan, maupun anak-anak miskin, orang asli ataupun Cina jadi menyatu dalam suatu ikatan permainan tersebut,

C. Tempat dan Waktu Permainan

Main porok merupakan olag raga rakyat secara tradisional, yang dimainkan oleh pelakunya semata-mata sebagai hiburan pengisi waktu senggang sehari. Permainan tersebut tidak ada sangkut pautnya dengan tuntunan adat istiadat, dan didalamnya tidak terdapat unsur-unsur relegius-mages. Porok biasanya dimainkan juga oleh para remaja pada hari Raya Aidil Fitri ataupun pada hari Raya Aidil Adha sebagai tambahan memeriahhi hari besar di desa-desa itu. Permainan ini dimainkan lebih kurang 1 sampai 2 jam lamanya. Selain disenangi penonton hingga berjam-jam ikut pula masyarakat dengan penuh perhatian.

D. Peserta atau Pelaku permainan

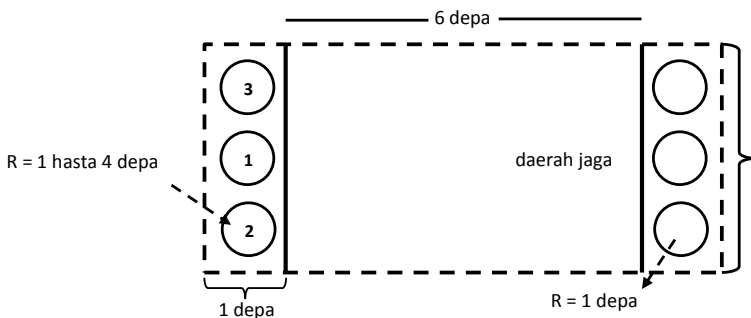
- a. Jumlah peserta : 3-8 orang, dalam sistem perorangan ataupun beregu.
- b. Usia : 8 - 40 tahun
- c. Jenis kelamin : - Laki-laki sama laki-laki
 - Perempuan sama perempuan
 - Campuran
- d. Latar belakang sosial pemain : Pada umumnya yang memainkan permainan ini adalah anak-anak para petani, anak-anak lainnya yang bukan dari tanipun dapat memainkannya. Adapun pembatasan jenis pelaku laki-laki sama laki-laki dan perempuan sama perempuan itu adalah semata-mata menurut sopan santun dan tata cara kehidupan dalam masyarakat. Hal ini, adat istiadat masih dipegang teguh oleh masyarakat pendukungnya. Srkarang tidak lagi merupakan suatu larangan khusus, bahkan porok dapat dimainkan oleh masyarakat secara campuran laki-laki perempuan

seperti dimainkan oleh masyarakat kampung Tanjungpisau, Bintang Selatan, dan Kepulauan Riau.

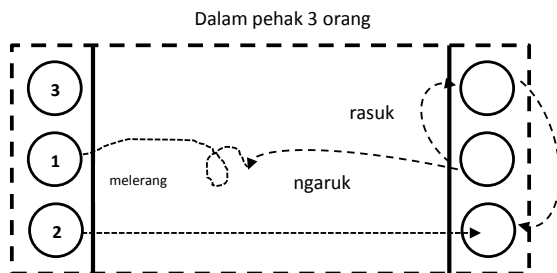
E. Alat dan Perlengkapan Permainan

Lapangan

Lapangan permainan Porok harus datar, dan tidak berumput. Ukurannya : panjang 6 depa dan lebar 4 depa.



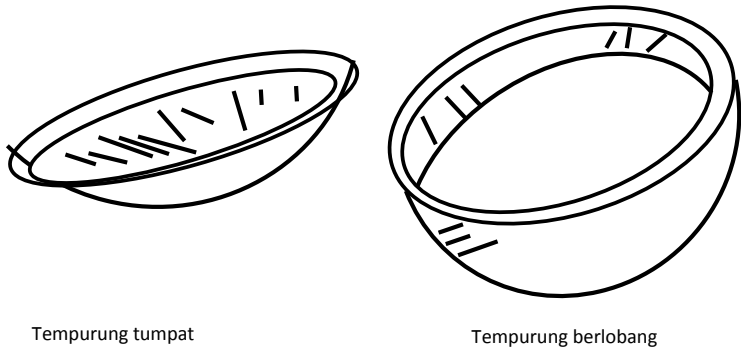
Gambar 3.15. Sketsa Lapangan Dalam Permainan



Tempurung atau Kaleng :

Tempurung atau kaleng yang digunakan sebagai alat utama permainan harus dimiliki masing-masing pemain. Tempurung atau kaleng dibentuk sedemikian rupa. Peralatan ini harus kuat, dan tidak membahayakan pemainnya.

Sketsa :



Gambar 3.16. Tempurung

F. Cara Bermain

1. Menentukan si pembawa

Pertama harus dilakukan untuk menentukan siapa yang akan menjadi pembawa. Urutan pertama permainan ini disebut penentu.

a. Perorangan.

Untuk bermain perorangan, penentu dilaksanakan dengan cara melerengkan tempurung permainannya secara bersama-sama ke garis pusat yang telah ditentukan secara mufakat. Barang siapa yang terdekat dengan pusat itu, ialah yang terdahulu membawa, lalu diikuti oleh ke 2, ke 3 dan seterusnya.

b. Berpehak.

Untuk bermain beregu, disebut berpehak. Cara penentunya adalah antara kedua belah pihak mengadukan tempurungnya, siapa yang tertelungkup ialah yang kalah. Yang tertelentang menang, dan membawa dahulu. Jika sama-sama terlentang ataupun sama-sama tertelungkup dan satu pula terlentang.

2. Yang menang penentu, namanya Pehak Lapang. Sedangkan yang kalah dalam penentu itu disebut penjaga. Kelompok yang bertindak selaku yang membawa lebih dahulu akan membawa tempurung atau kaleng dengan cara menjepitkannya diantara ibu jari kaki dan pangkal kaki, untuk kemudian memukulkannya pada tempurung atau kaleng milik kelompok lawan:

a. Melereng

Melereng, yaitu permulaan menjalankan tempurung permainan dengan ibu jari kaki. Secara demonstratif boleh dengan membalikkan badan, memukul dengan tumit, dan sebagainya.

b. Mengarung.

Mengarung, dilakukan dengan menjepit tempurung seperti melereng juga. Hal ini dilakukan kalau saat melereng tak sampai mengenai sasaran.

c. Merasuk.

Merasuk, artinya mengetuk tempurung lawan setelah selesai mengarung.

Peraturan dalam bermain :

- Melereng. Dilakukan secara demonstratif membelakangi arena permainan. Sebaiknya tempurung dilerengkan dengan kedua belah tumit kaki kiri dan kanan lalu putar ke belakang. Jika langsung mengenai tempurung di pihak lawan, maka langsung tidak melakukan mengarung lagi. Ia berhak mendapat nilai, dengan mengucapkan "porok" atau merusak.
- Mengarung, artinya tempurung itu dijepit saja dengan ibu jari kanan lalu dilempar dengan gaya menyepak ke arah tempurung lawan. Hal ini dilakukan kalau waktu melereng tak sampai ke arah jaga.
- Jika dalam mengarung itu terkena tempurung lawan, langsung mengetuk dengan cara memangkahkan tempurung kita dengan tempurung lawan. Bila berhasil mengetuk, terus lari ke benteng dan berkata "porok".
- Setiap upacara porok dapat dilaksanakan tatkala mengarung, nilainya 1 (satu).
- Mengetuk, artinya menentuk tempurung lawan setelah selesai mengarung. Jika gagal, maka pembawa dianggap mati. Lalu yang membawa teman berikutnya dalam permainan berpehak, dan jika main perorangan dibawa lagi oleh ke 2, dan seterusnya.
- Jika langsung mengenai tempurung lawan waktu melereng (a) nilainya 2

- Gim, bila pihak yang terlebih dahulu mencapai nilai terbanyak dalam pertandingan itu seperti yang telah dimufakati sebelum bermain.
- Kalap. Tempurung yang dilerengkan tertelungkup, sedangkan yang dianggap baik terlentang. Maka pembawa dianggap tak syah atau mati.
- Gayuh. Pehak melereng tempurung tidak pada urutan semestinya disebut gayuh, dan tak syah atau mati.
- Garis. Pehak pembawa melanggar garis yang telah ditentukan dianggap tak syah, dan mati.
- Barang siapa kalah, hukumannya menggendong lawannya masing-masing seorang sejauh dua kali bolak balik lapangan permainan.

Pihak Jaga :

- a. Memasang tempurungnya dalam lingkaran jaga.
- b. Bila lawan merasuk selesai mengetuk tempurungnya boleh dihalang-halangi supaya gagal. Bila gagal lawan merasuk, ia gagal pula memperoleh nilai, dan dianggap mati.

Susunan pemain dan daerah permainan.

1. Lingkaran pehak jaga lebih besar dari lingkaran pehak lapang :
 - a. Jumlah lingkaran sebanyak pemain, dengan susunannya (2) (1) (3) untuk bertiga, (4) (2) (1) (3) (5) untuk berlima regu, bagi pehak lapang.
 - b. Bagi pehak jaga berdiri dalam lingkaran secara berhadapan dengan lawannya seorang lawan seorang. Dalam lingkaran itulah diletakkan tempurung permainannya.
2. Pehak lapang di lingkaran (1), lawannya adalah pehak jaga juga. Tempurung pehak jaga 1 itulah harus kena waktu melereng ataupun mengarung. Waktu merasuk harus semua satu-persatu tempurung pihak lawan diantuk atau dipangkah. Memangkah untuk merasuk itu boleh hingga memecahkan tempurung di sepi dengan ibu jari kaki dan antukkan ke tempurung lawan.

3.

Pertukaran jaga :

Pertukaran antara pehak lapang dengan pehak jaga dilakukan bila pehak lapang semuanya mati. Maka pehak jaga menjadi pehak lapang dan demikian pula sebaliknya pehak lapang menjadi pehak jaga.

9. PERMAINAN GASING



Gambar 3.17. gasing di atas kaca

A. Nama Permainan

Main Gasing atau permainan gasing, sebuah permainan yang telah lama dikenal oleh masyarakat Kepulauan Riau. Saat ini permainan Gasing di Kepulauan Riau terdapat di daerah Kabupaten Bintan, Kabupaten Lingga, Kabupaten Natuna, Kabupaten Anambas

B. Latar Belakang Sejarah Permainan

Gasing atau permainan gasing adalah sebuah seni permainan rakyat (permainan tradisional) masyarakat Melayu yang telah lama dikenal di Kepulauan Riau. Permainan itu telah ada zaman kesultanan Melayu.

Menurut cerita lisan yang berkembang, permainan gasing pada mulanya adalah permainan anak raja Pagaruyung. Istilah gasing dipercayai berasal dari anak raja tersebut yang kerap dipanggil dengan nama gasing. Alkisah, pada suatu ketika, ibunya sibuk dan berulang kali memanggil gasing. Sementara si gasing asik memutar permainannya (gasing yang kita kenal pada saat ini) yang terbuat dari kayu yang

diyakini terbuat dari kayu kapal Nabi Nuh. Sejak itu, mainan yang dapat berputar yang dimainkan anak raja itu disebut gasing. Mainan si gasing anak raja Pagaruyung. Ketika itu, mainan anak raja itu masih diputar dengan tangan. Dalam perkembangan selanjutnya dibuatkan tali pemutar dari turih pandan untuk memutarnya. Di masa lalu, permainan gasing selalunya dilengkapi dengan ilmu gaib untuk memenangkan permainan jika ia diperlombakan.

C. Tempat dan Waktu Permainan

Permainan gasing di masa kini biasanya dimainkan di halaman rumah atau lapangan tanah. Tempat bermain berbentuk bujur sangkar dengan ukuran sekitar 20 x 20. Jika dipertandingkan, permainan ini biasanya dimainkan pada pagi hari hingga sore, dengan disaksikan oleh sejumlah penonton yang berdiri disekeliling lapangan atau arena permainan.

D. Peserta atau Pelaku Permainan

Dimasa lalu, pertandingan atau sebuah permainan gasing dilakukan oleh peserta yang berasal dari sejumlah kampung. Permainannya terdiri dari anak-anak dan orang dewasa dengan aturan permainan masing-masing. Di masa kini, dalam pertandingan bermain gasing yang lazim dilakukan di daerah Kepulauan Riau, permainannya dibagi dalam beberapa regu. Setiap regu terdiri dari sepuluh orang yang terdiri dari campuran antara anak-anak dan orang dewasa.

E. Alat dan Perlengkapan Permainan

Lapangan Permainan : Berukuran 20 x 20 meter

Gasing

Gasing merupakan peralatan utama, terbuat dari kayu pelawan, gemerin, dan mentigi, yang nama dan bentuknya terdiri dari :

1. Gasing Penenden (bentuknya agak tipis)
2. Gasing Pemangkah (bentuknya agak tebal)
3. Gasing Penanahan (bentuknya agak sedang)

Tali PemutarGasing

Terdiri dari :

1. Tali Pengual (tali pemutar) gasing penenden yang bentuknya agak halus dan panjang.
2. Tali Pemangkah, bentuknya agak kasar dan pendek.

Alat Penyudul :

Alat ini digunakan untuk mengangkat gasing yang telah berputar dengan kencang di atas tanah. Dimasa lalu alat ini dibuat dari pelepah sagu. Namun dimasa kini digantikan dengan triplek yang tipis. Gasing berputar yang telah diangkat dengan penyudul kemudian diletakkan di atas lempengan kaca yang telah diletakkan terlebih dahulu di atas busut @ Numuk @ gundukan pasir dengan ketinggian 4 hingga 5 cm.

F. Cara Bermain

1. Pemain

- a. Permainan gasing pada umumnya hanya dilakukan oleh kaum laki-laki saja.
- b. Dapat dimainkan secara perorangan dan dapat pula dimainkan secara beregu.
- c. Jika beregu, satu regu terdiri dari 5 orang dengan 2 orang cadangan.

2. Lama permainan

- a. Permainan gasing dimainkan dalam waktu 10 inning artinya 10 kali sebagai bertahan dan 10 kalisebagai penyerang.
- b. Apabila nilai sama maka permainan diperpanjang dengan 1 inning lagi.

3. Jalan permainan

- a. Untuk menentukan siapa penyerang dan bertahan, terlebih dahulu diadakan undian. Cara undian dengan memutar gasing oleh kedua belah pihak, siapa yang gasingnya lebih lama berputar dialah sebagai penyerang lebih dahulu.
- b. Regu penyerang berada di petak serang dalam keadaan siap untuk melempar dan regu bertahan berada di luar petak bertahan untuk siap melakukan pemasangan gasing.
- c. Setelah aba-aba dari wasit dengan peluit, maka regu bertahan secara serempak memasang gasing masing-masing pada petak yang telah ditentukan.
- d. Setelah peluit berbunyi lagi maka regu penyerang menyerang gasing-gasing yang dipasang di petak pasang.
- e. Setelah itu, regu penyerang menjadi regu bertahan dan regu bertahan menjadi regu penyerang. Lapangan tetap ditempat atau pada lapangan masing-masing.

- f. Pada inning kedua diadakan ritasi, yaitu penyerang dan yang bertahan dari petak nomor I ke nomor II, nomor II ke III, III ke IV dan IV ke V serta V ke I.
- g. Pada inning ke tiga dan seterusnya diadakan rotasi terus sesuai dengan urutan semula.
- h. Setelah inning ke V diadakan pergantian lapangan (tempat).
- i. Pergantian pemain dapat dilakukan apabila pergantian inning, banyaknya pergantian pemain hanya 2 kali.

4. Kesalahan

- a. Salah seorang dari regu penyerang, waktu melempar gasing lawan menginjak garis (CD/EF) dinyatakan batal (dis).
- b. Salah seorang dari regu bertahan, gasingnya berputar diluar petak pasang dinyatakan mati dan nilai dikurangi 2 (dua).
- c. Salah seorang bertahan, gasingnya berputar dipetak kawannya dihukum dengan pengurangan 1 (satu) selanjutnya masih dapat dilempar oleh regu penyerang.
- d. Salah satu regu bertahan, gasingnya berputar di daerah bebas
- e. maka regu penyerang boleh masuk ke daerah bebas untuk menyerang gasing tersebut.

5. Pangkah dan penilaian

- a. Gasing lawannya lebih dahulu mati, maka regu penyerang mendapat nilai 3 (tiga).
- b. Gasing lawannya kena dan terlempar keluar petak pasang sedang gasing penyerang masih berputar dipetak, penyerang mendapat nilai 5 (lima).
- c. Gasing lawan terlempar keluar petak pasang, sedangkan gasing penyerang berada di petak lain, jika lawan lebih dahulu mati, maka penyerang mendapat nilai 4 (empat).
- d. Gasing penyerang lebih cepat mati, maka penyerang nilai = 0 (nol).
- e. Gasing regu bertahan waktu dipasang dipetak pasang mati pada petak sendiri boleh dilempar. Bila kena penyerang mendapat nilai 3 (tiga) bila gasing dilempar kena dan keluar nilai 5 (lima).
- f. Gasing regu bertahan segera mati dan berada diluar petak pasang, nilai kurang 2 (dua).
- g. Gasing lawan dipasang terus mati dan berada didaerah bebas maka penyerang boleh maju dan jika kena terlempar keluar penyerang mendapat nilai 5 (lima).

6. Penilaian

- a. Gasing dipasang dilempar kena dan keluar, sedang gasing penyerang mengganti dipetak pasang sedang lebih lama berputar dari gasing lawan nilai 5 (lima).
- b. Seperti nomor 1 tetapi gasing penyerang dipetak lain nilai 4 (empat).
- c. Kena biasa nilai 3 (tiga) kesemuanya berlaku jika gasing penyerang lebih lama berputar dari gasing yang bertahan.
- d. Denda/hukuman pengurangan nilai 1 atau 2 jika dari pihak bertahan salah menempatkan gasingnya waktu pasang.

7. Penentuan pemenang

- a. Regu dinyatakan menang apabila mengumpulkan nilai lebih banyak dari regu lain.
- b. Jika regu mengumpulkan nilai sama, maka diadakan perpanjangan inning 1 lagi.

8. Pengendali dan pengatur permainan apabila sebuah permainan diperlombakan :

Wasit	: satu orang
Pembantu	: satu orang
Pencatat	: satu orang

10. PERMAINAN GANDU



Gambar 3.18. Permainan gandu

A. Nama Permainan

Gandu adalah permainan rakyat Kecamatan Tambelan yang hampir sama cara bermainnya dengan permainan porok (tahun 1960 ke bawah) pasca kemerdekaan RI.

B. Latar Belakang Sejarah Permainan

Permainan ini biasanya dimainkan oleh kaum remaja Tambelan di lapangan terbuka, guna melatih diri dalam berhitung cepat / di luar kepala atau dengan istilah mencongak. Permainan ini mulai dikenal tahun 1960 ke bawah (pasca kemerdekaan Republik Indonesia).

Dengan perkembangan masa hal ini juga berpengaruh kepada perkembangan permainan gandu yang tadinya dimainkan oleh anak-anak dibawah umur (usia sekolah dasar) di halaman sekolah, maka beralih dengan sangat cepat ke orang-orang remaja.

C. Tempat dan Waktu Permainan

Permainan gandu dimainkan dilapangan terbuka diatas tanah datar yang tidak terdapat batu-batu dan boleh juga dimainkan diatas jalan semen / aspal (dalam keadaan aman). Dimainkan pada pagi hari maupun petang hari sebelum sabu limo.

D. Peserta atau Pelaku Permainan

1. Jumlah peserta : 2-5 orang (setiap satu regu)
2. Usia : 8-20 tahun
3. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
4. Latar belakang sosial pemain : pada umumnya yang memainkan permainan ini adalah anak-anak para nelayan dan petani, anak-anak lainnya yang bukan dari orang kebanyakan dapat juga memainkannya. Permainan ini tidak mengenal perbedaan derajat atau latar belakang sosial pemainnya.

E. Alat dan Perlengkapan Permainan

Alat-alat

1. Setiap orang (peserta) membawa tempurung kelapa tua 1 (satu) buah.
 2. Batu sebesar buah pinang.
- Lapangan permainan gandu harus datar tidak boleh berbatuan dan tidak berumput.

F. Cara Bermain

Ada beberapa aturan main antara lain :

1. Sebelum bermain setiap regu menyiapkan ketua regu (dipilih yang lihai berhitung dan setelah bermain orang tidak boleh dibantu teman/anggota regu).
2. Jika tersalah dicirikan, jika mencirikan lawan maka diganti mainnya dengan regu yang lain.
3. Sesuai kesepakatan diadakan undian siapa yang menang yang main (membawa) dahulu.

Menggandu/sepak ada dua jenis :

1. Menggandu biasa
2. Menggandu kacak

Dalam permainan gandu diwajibkan menggandu/menyepak 3 (tiga) kali harus kena sasaran pada batunya.

Orang pertama yang membawa/bermain :

1. Menggandu/sepak pertama kena pada batu II memperoleh skor :
 - a. apabila bermain 2 orang skor 20.
 - b. apabila bermain 3 orang skor 30.

- c. dan seterusnya sampai 5 orang.
2. Menggandu kedua langsung kena pada batu sasaran maka ia mendapat nilai 2 (dua).
3. Menggantu kedua tidak kena pada batu sasaran dan ketika baru kena nilainya 1 (satu).
4. Dan pada menggandu ketiga tidak kena maka dinyatakan kalah, belum berarti dia berhenti membawa/bermain, masih dapat dibantu oleh kawan anggota yang dibelakang untuk mengenakan batu I.

Orang kedua membawa/bermain :

1. Menggandu pertama tidak kena tapi tempurungnya tersampuk dengan tempurung orang pertama (sampuk) tempurung dua-duanya dibuang oleh masing-masing lawan (No.1 dan No. 2 lawan No. 2) membuangnya dengan menggandukan/sepak sekuat-kuatnya (orang pertama dan orang kedua) tidak mengena sasarannya masing-masing, maka orang pertama dan orang kedua dinyatakan salah.
2. Orang ketiga membantu, tapi juga tidak mengena, maka orang pertama dan kedua tidak bisa main atau membawa. Hanya dapat main orang ketiga sendiri pada ronde berikutnya, hal ini dikarenakan dia kacak.

Orang ketiga membawa/menggandu :

1. Menggandu/menyepak pertama tempurungnya tidak mengena batu III tidak ada nilai.
2. Menggandu/menyepak kedua kena batu III kacak mendapat skor 2.
3. Permainan membawa pertama sudah selesai mulai menghitung dan mendapat nilai: $2 + 1 + 2 + 30 = 35$. (5 datang dan 30 menjadi 35).
 - a. Perlu diingat dan diketahui oleh pemain gandu setiap menggandu/menyepak pertama sampai ketiga tempurung tidak boleh digerakkan pada tempatnya (tidak boleh berubah).
 - b. Menggandu/menyepak harus punya perhitungan yang matang (masak) sehingga tidak mendapat sanksi: Pada sepak pertama, tempurung kita boleh rapat di batu kita sendiri (orang pertama batu I, orang kedua batu II, dan orang ketiga batu III). Jika rapat (dekat) jika ditapak (bermain 3 orang) 3 tapak, maka pemain tersebut dinyatakan mati, (tidak bisa dibantu oleh anggota lain).

- c. Keterangan : Dikarenakan regu (I) sudah mendapat nilai (skor), regu (III) berhutang jika main harus dibayar.

Setelah membayar (mengurangi) nilai regu (I) ketua regu harus jeli mendengarkannya sampai melihat permainan lawan jika salah cikir.

Cara Menghitung :

a. Regu (I)

Orang pertama (ketua regu)	<ul style="list-style-type: none"> pada sepak (gandu) pertama kena batu II mendapatkan skor: pada sepak (gandu) kedua mengena langsung batu I mendapatkan skor (kacak): 	30 2
Orang kedua (anggota)	<ul style="list-style-type: none"> pada sepak pertama (gandu) kena batu III, skor: pada sepak kedua langsung kena batu II kacak mendapatkan skor: 	20 2
Orang ketiga (anggota)	<ul style="list-style-type: none"> pada sepak (gandu) pertama kena batu III mendapat skor : sepak kedua juga kena batu III kacak, skor : 	10 2

Maka hitungannya adalah 6 datang 30 datang 20 (+) datang 10 menjadi 66 (6 + 30 + 20 + 10 = 66).

Orang pertama (ketua)	<ul style="list-style-type: none"> pada sepak pertama tidak kena, nilai batu II tidak ada nilai: pada sepak kedua tidak kena ke batu I, nilai: pada sepak ketiga kena ke batu I : 	0 0 1
Orang kedua (Anggota)	<ul style="list-style-type: none"> pada sepak pertama tidak kena, nilai : pada sepak kedua tidak kena juga, nilai : pada sepak ketiga tidak kena (salah), nilai: 	0 0 0
Orang ketiga	Pada sepak pertama, kedua dan ketiga salah,	

(Anggota)	nilai :	0
-----------	---------	---

Permainan diganti oleh regu (lawan) dan masih mendapatkan skor 66 datang 1 menjadi 67.

b. Regu (II) - lawan

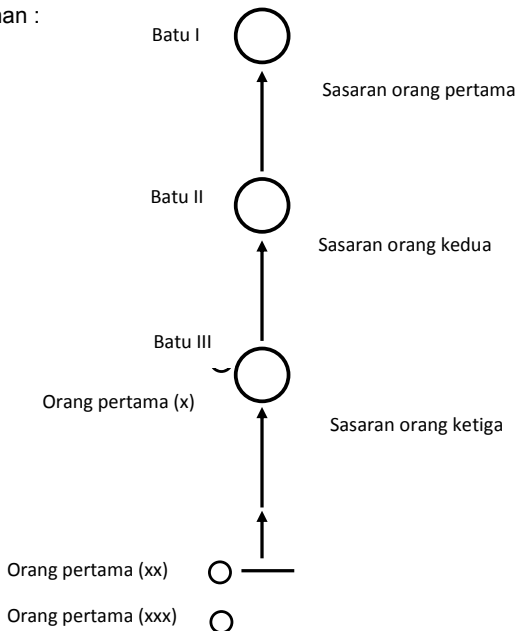
Orang pertama	Kacak, skor :	2
Orang kedua	- kacak, skor :	2
	- kena batu III, skor :	20
Orang ketiga	Tidak kacak (biasa), skor :	1

Jika hitungannya 5 datang 20 jadi 25, hutang 67, dibayar 25, tinggal hutang 42.

Orang pertama	Kacak, skor :	2
Orang kedua	Kacak, skor :	2
Orang ketiga	Kacak, skor :	2

2 datang 2 datang 2 menjadi 6 (2 + 2 + 2 = 6). Hutang 42 dibayar 6 menjadi tinggal hutang lagi 36.

Sketsa permainan :



11. PERMAINAN EMPARIK



Gambar 3.19. Seorang dewasa sedang memainkan emparik

1. Nama Permainan

Main Emparik (kerang-kerangan) adalah suatu permainan yang sangat digemari masyarakat di Kecamatan Tambelan Kabupaten Bintan.

2. Latar Belakang Sejarah Permainan

Permainan Emparik dikenal masyarakat Tambelan sejak tahun 1960-an ke bawah (pasca kemerdekaan) namun tahun pastinya tidak diketahui.

Permainan Emparik ini dimainkan oleh anak-anak yang menginjak remaja di tahun 1950-an permainan ini merupakan permainan alternatif karena pada itu permainan ini tidak mengeluarkan biaya. Cuma menyelam di laut mengambil emparik(kerang-kerangan) dan dibelah, dikeluarkan isinya, kulitnya dijemur dijadikan mainan.

3. Tempat dan Waktu Permainan

Permainan Emparik dimainkannya di lapangan terbuka, di atas tanah, di waktu sore hari (selepas sekolah).

4. Peserta atau Pelaku Permainan

- a. Jumlah peserta : 3-8 orang

- b. Usia : 6-15 tahun
- c. Jenis kelamin : Perempuan, Laki-laki
- d. Latar belakang sosial permainan : Dalam permainan ini tak mengenal arti kelas atau derajat kebangsawanan seseorang, semua anak-anak berbaur bersama-sama untuk bermain.

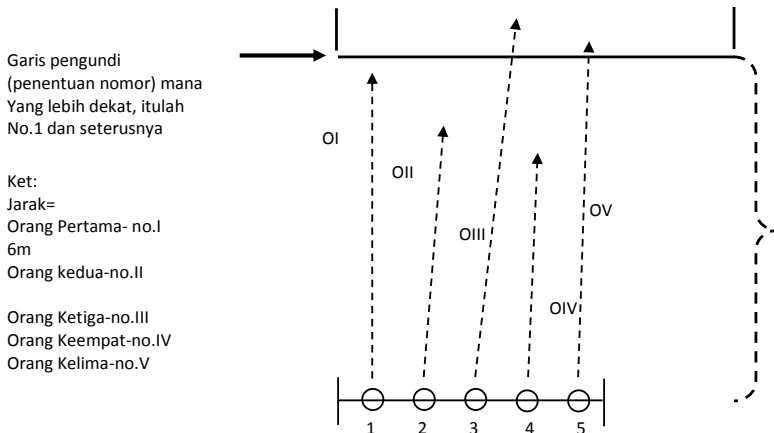
5. Alat dan Perlengkapan

Alat-alat perlengkapan permainan, yaitu :

- a. Kerubung emparik (kerang-kerangan) paling sedikit 10 buah.
- b. 1 (satu) buah kerubung emparik yang tebal untuk dijadikan embok (uduli), sebagai bahan untuk dilemparkan, apabila kita mencari No. 1, 2, 3, 4, dan 5 pada garis yang telah dibuat bersama. Serta untuk melempar apabila mengenakan yang mana diberi oleh lawan bermain.

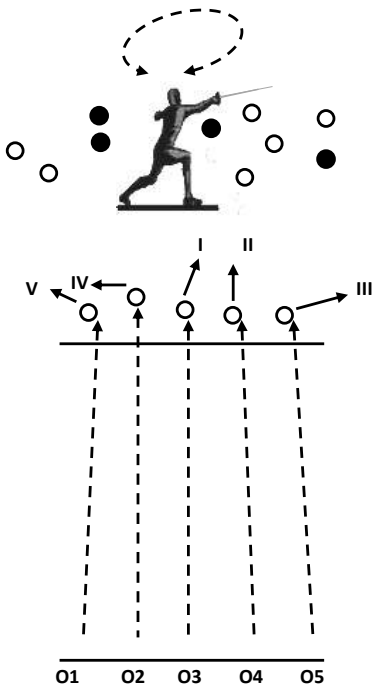
6. Cara Bermain

- a. Pertama pemain harus membuat garis (seperti gambar) jika dipakai untuk dilambungkan.
- b. Membuat lobang atau garis apabila dimainkan pakai lobang (seperti contoh).



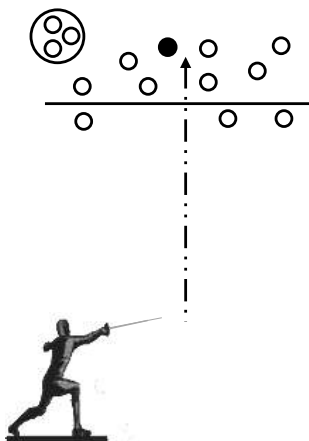
Melambangkan :

- 1. Warna Hitam : Telungkup
- 2. Warna Putih : Telentang



Ket:
Jarak=
Orang Pertama – no. V
Orang Kedua – no. IV
Orang Ketiga – no. I
Orang Keempat – no. II
Orang Kelima – no. III

Gambar 3.20. Sketsa permainan emparik



12. MAIN JENGET



Gambar 3.21. Permainan jengket

A. Nama Permainan

Main jengket adalah permainan rakyat yang sangat banyak digemari dan ditekuni oleh masyarakat Kepulauan Riau khususnya anak-anak. Dan masih bisa dijumpai hingga saat ini dimainkan anak sekolah dasar baik di halaman rumah maupun di halaman sekolah.

Permainan Jengket ini ada beberapa jenis, seperti : Jengket bulan, jengket baju, jengket orang. Disini kita akan memaparkan jengket bulan karena permainannya sama yang membedakan hanya bentuknya saja.

B. Latar Belakang Sejarah Permainan

Menurut keterangan orang-orang tua dulu, main jengket sudah dimainkan sejak sekitar tahun 1930-an. Permainan itu terus tumbuh dan berkembang ditengah-tengah masyarakat.

Pada zaman kemerdekaan RI seperti pada saat sekarang ini, secara turun temurun dari nenek ke ibu, ibu ke anaknya yang hidup sekarang, main jengket sudah menjadi permainan turunan yang sudah tidak asing lagi.

Mengenai latar belakang social budayanya, permainan ini dimainkan oleh siapa saja yang mau memainkan permainan ini, tanpa pandang bulu.

Baik anak-anak turunan bangsawan maupun anak-anak orang terpandang, atau anak-anak orang kebanyakan yang terdiri dari petani dan nelayan, dipersatukan oleh permainan jengket yang telah merupakan permainan rakyat itu.

C. Tempat dan Waktu Permainan

Main jengket, merupakan hiburan untuk mengisi waktu senggang, tidak tersangkut paut dengan tuntutan dan tempat. Main jengket dimainkan oleh anak-anak hanya untuk menyalurkan kreativitasnya saja. Dan melalui permainan ini mereka akan menikmati kegembiraan bersama.

Permainan ini dimainkan pada sore hari, sekitar pukul 16.00 sampai dengan 18.00 di pekarangan rumah, atau pada jam-jam istirahat di halaman-halaman sekolah, ataupun tepi-tepi pantai.

D. Peserta atau Pelaku Permainan

- a. Jumlahnya : 2 s/d 6 orang
- b. Usianya : 6-15 tahun
- c. Jenis kelaminnya : Campuran
- d. Latar belakang sosial pelakunya:

Main jengket dapat dimainkan oleh anak-anak laki-laki sama anak laki-laki, atau perempuan sama perempuan, serta tidak terlarang untuk dimainkan bersama-sama asalkan usia mereka belum sampai batas akil baligh.

Bagi anak-anak perempuan yang sudah akil baligh, dianggap sudah tidak pantas lagi bermain terloncat-terlambung dimuka umum sebagaimana lazimnya permainan itu dilakukan.

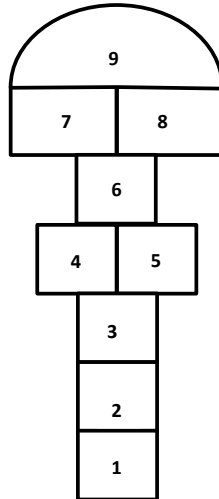
E. Peralatan dan Perlengkapan Permainan

1. Persiapan permainan

- a. Rumah Jengket Bulan

Lapangan permainan, disebut rumah jengket. Dibuat dengan cara menggaris tanah dengan ujung kayu yang runcing. Tempat baermain itu, hendaknya cukup bersih dan tidak membahayakan para pemainnya.

- 1). Luas rumah jengket bulan : + 12 x 4 langkah
- 2). Denah lapangan/sketsa rumah jengket



Gambar 3.22. Petak Jengket

Keterangan:

- 1) Segala ukuran diperhitungkan dengan langkah si pemain.
- 2) Angka-angka dari 1 s/d 8 dinamakan petak jengket.
- 3) Angka 9 disebut bulan, atau kepala jengket.

b. Buah Jengket

Buah jengket, adalah penikam yang digunakan dalam permainan itu. Alat tersebut didapati dari :

- 1) Membulatkan bekas pecahan porselin, bekas pecahan pinggan, dan sebagainya. Dibuat dengan cara diasah hingga licin, mungil, dan tak membahayakan. Besarnya lebih kurang seperti uang benggol.
- 2) Memungut kulit kerang ditepi pantai dan dibersihkan sehingga merupakan barang yang menarik.

2. Cara Menggunakan Alat-alat

a. Rumah Jengket

- 1) Rumah jengket yang dipetak dari no.1 sampai 8 itu harus dilewati dengan cara meloncat-loncat dengan 1 kaki, tumit yang lain tidak menyentuh tanah, dan selama meloncat, kaki tidak boleh ditukar-tukar.
- 2) Naik, menyusuri semua rumah jengket dari 1 sampai 8.
- 3) Turun, kembali dari rumah 8 ke 1.
- 4) Petak jengket yang berisi buah jengket baik kepunyaan sendiri maupun lawan, tak boleh diinjak. Petak ini mesti diloncati dan tak boleh mengenai garis.
- 5) Waktu naik, disebut nikam jengket, dan turun disebut ambik jengket. Jika kala meloncati petak jengket yang berisi buah jengket, sedangkan waktu turun buah jengket tersebut diambil dari petak jengket yang nomornya setingkat lebih tinggi dari petak jengket yang ditempati oleh buah jengket. Setelah buah 1 diambil, petak itu boleh diinjak lagi.
- 6) Khusus untuk petak jengket No. 4 dan 5 jatuhkan kaki serentak dua belah. Waktu naik dan turun.
- 7) Khusus untuk petak No 7 dan 8 jatuhkan kaki serentak dua belah, kemudian putar badan dan loncat 180 derajat balik belakang.
- 8) Kepala petak No. 9 itu ditikam dengan buah jengket setelah petak 1 sampai 8 selesai dijalani. Buah yang dilempar diambil dari petak 7 dan 8 dengan membelakangi bulan, dengan cara duduk mencangkung, memejamkan mata seraya meraba lalu bertanya "Dup.....Dup.....Dup....." Waktu itu lawan menjawab, "Dup....." bila tangan pembawa tak menyentuh garis, dan "Mati....." Bila menyentuh garis.
- 9) Bila hidup, buah terus dibawa turun seperti biasa. Bila mati letakkan lagi di petak 9 untuk menunggu giliran berikutnya baru diambil lagi.
- 10)Ginjing atau jinjing. Setelah selesai mengambil buah dipetak 9, permainan mulai lagi naik dari petak 1 sampai 8 dengan menelungkupkan telapak tangan, buah dilambungkan dan diatasnya dan sambut dengan punggung tangan itu juga. Bila buah jatuh waktu tingkup, pemain gagal. Bila berhasil, turun kembali dari petak 8 ke no. 1.
- 11)Ambik umah atau ambil rumah/bintang. Setelah selesai ginjing, masih dalam keadaan membelakangi rumah, buah ditikam melewati arah bahu. Petak yang

terkena buah tersebut yang disebut bintang, atau “umah” milik si pembawa. Pada bintang, pemain boleh singgah dengan dua kaki diturunkan. Bintang masing-masing boleh diberi tanda pada petak tersebut, dengan gambar (x), (*), (\$), (dan sebagainya).

12) Bintang tak perlu dianggap petak untuk dilaksanakan ambik jengket, baik milik kita maupun milik lawan. Pokoknya petak yang sudah menjadi bintang sudah dianggap tidak ada lagi. Pemenangnya adalah yang memiliki banyak bintang pada akhir permainan.

b. Buah jengket

- 1) Buah jengket digunakan dengan cara meletakkan alat-alat tersebut dijepitan jari. Menikam dengan cara melemparnya menurut kehendak kita.
- 2) Setiap naik jengket, buah ditikam berturut-turut dari petak 1 sampai 8.
- 3) Buah pertama-tama digunakan sebagai undian, yang terdekat dengan kepala atau bulan itulah yang menang undi.

3. Jalannya Permainan

a. Sistem Permainan

- 1) Main nyurang, adalah main perorangan
- 2) Main berudung, adalah permainan beregu

b. Peraturan Permainan

1). Undian

a). Main nyurang

Menikam kearah petak 9 satu persatu, yang terdekat pada bulan adalah yang membawa I, disusul selanjutnya.

b). Main berudung

Pengundiannya diseling-seling. I = kita, II = lawan, III = rekan, IV = lawan, dan seterusnya. Yang menang undian cukup mengikuti kawan terdekat saja, kawan jauh tak dihitung.

c). Pantis

artinya menyentuh atau mengenal buah lawan. Pengundian batal dan diulang lagi.

2). Membawa

a) Nyurang

Setelah selesai pengundian, pembawa I membawa dahulu, kalau mati atau selesai ronde permainan, baru disusul pemain II, dan seterusnya, hingga bertemu giliran I membawa lagi.

Pembawa dianggap mati jika menginjak garis petak jengket, terinjak petak jengket yang berisi buah.

b) Main berudung

Setelah mengundi, pihak pemenang membawa dengan berturut-turut kawan seregu. Jika salah satu kawan mati, dilanjutkan oleh kawan berikutnya, sampai semua mati, maka pihak lawan pulalah yang membawa.

3). Umah

Artinya rumah sebagai nilai kemenangan.

b) Satu ronde permainan dihitung sampai selesai mendapat rumah.

c) Bila lawan membawa hingga satu seregunya tak mati-mati, kita baru bisa membawa setelah anggota terakhir dari regu lawan selesai membuat rumah pula, barulah kita berhak membawa.

d) Umah digunakan untuk tempat berhenti kita ataupun teman seregu. Umah lawan tak boleh tersentuh apalagi sampai terinjak. Kalau tersentuh, kita mati.

e) Pada umah, baik milik kita maupun milik lawan, tak boleh diletakkan buah kelas lagi.

F. Cara Permainan

1. Ambik Satu

a. Naik

Tikam buah ke petak I.

Petak I dilangkahi, loncat ke petak 2, terus ke petak 3,

turunkan dua kaki untuk petak 4 dan 5. Dari petak 4 dan 5, loncat ke petak enam, turunkan II kaki dipetak 7 dan 8. Putarkan badan 180 derajat, dengan cara melompat dan turun pada petak 7 dan 8 itu juga.

b. Turun

Loncat dari petak 8 dan 7 ke petak 6, lalu singgah dua kaki pada petak 5 dan 6, loncat ke petak 3, 2, dari petak 2 ambil buah jengket, lalu langkahi petak 1 itu dan turun.

2. Ambik Due

a. Naik

Tikam buah ke petak 2.

Petak 1 dilangkahi, jika masih ada buah kawan atau lawan, loncat ke petak 3, turunkan dua kaki untuk petak 4 dan 5. Dari petak 4 dan 5, loncat ke petak 6, turunkan 2 kaki dipetak 7 dan 8. Putarkan badan 180 derajat, dengan cara melompat dan turun pada petak 7 dan 8 itu juga.

b. Turun

Loncat dari petak 8 dan 7 ke petak 6, lalu singgah dua kaki pada petak 5 dan 6, loncat ke petak 3, dari petak 3 ambil buah jengket, lalu langkahi petak 2 itu dan turun.

3. Ambik Tige

a. Naik

Tikam buah ke petak 3.

Loncat ke petak 1, 2, langkahi petak 3, turunkan dua kaki untuk petak 4 dan 5. Dari petak 4 dan 5, loncat ke petak 6, turunkan 2 kaki dipetak 7 dan 8. Putarkan badan 180 derajat, dengan cara melompat dan turun pada petak 7 dan 8 itu juga.

b. Turun

Loncat dari petak 8 dan 7 ke petak 6, lalu singgah dua kaki pada petak 5 dan 4, dari petak 5 dan 4 ambil buah jengket, loncat ke petak 3, 2, dan 1.

4. Ambik Empat

a. Naik

Tikam buah ke petak 4.

Loncat ke petak 1, 2, loncat ke petak 3, loncat ke petak 5, loncat ke petak 6, turunkan 2 kaki dipetak 7 dan 8. Putarkan badan 180 derajat, dengan cara melompat dan turun pada petak 7 dan 8 itu juga.

b. Turun

Loncat ke petak 6, 5, ambil buah dari petak 5, turunkan dua kaki di petak 4 dan loncat ke petak 3, 2, dan 1, lalu turun.

5. Ambik Lima

a. Naik

Tikam buah ke petak 5.

Loncat ke petak 1, 2, 3, 4, lalu ke petak 6, lalu turunkan 2 kaki pada petak 7 dan 8. Putarkan badan 180 derajat, dengan cara melompat dan turun pada petak 7 dan 8 itu juga.

b. Turun

Loncat ke petak 6, ambil buah di petak 5, turunkan dua kaki di petak 4 dan 5, loncat ke petak 3, 2, dan 1, lalu turun.

6. Ambik Enam

a. Naik

Tikam buah ke petak 6.

Loncat ke petak 1, 2, 3, turunkan dua kaki dipetak 4 dan 5, langkahi petak 6, langsung melompat ke petak 7 dan 8 dengan dua kaki. Putarkan badan 180 derajat, dengan cara melompat dan turun pada petak 7 dan 8 itu juga.

b. Turun

Dari petak 8 dan 7 ambil buah, loncat ke petak 6, turunkan dua kaki di petak 4 dan 5 loncat ke petak 3, 2, dan 1, lalu turun.

7. Ambik Tujuh

a. Naik

Tikam buah kelas ke petak 7.

Loncat ke petak 1, 2, 3, turunkan dua kaki dipetak 4 dan 5, loncat ke petak 6, loncat ke petak 8, ambil buah kelas di petak 7, turunkan kaki dipetak 7.

b. Turun

Setelah dua kaki di petak 8 dan 7, loncat ke petak 6, turunkan dua kaki di petak 5 dan 4 lalu loncat ke petak 3, 2, dan 1, lalu turun.

8. Ambik Lapan

a. Naik

Tikam buah ke petak 8.

Loncat ke petak 1, 2, 3, turunkan dua kaki dipetak 4 dan 5, loncat ke petak 6, loncat ke petak 7, ambil buah kelas di petak 8, turunkan kaki dipetak 8.

b. Turun

Setelah dua kaki di petak 8 dan 7, loncat ke petak 6, turunkan dua kaki di petak 5 dan 4 lalu loncat ke petak 3, 2, dan 1, lalu turun.

9. Tikam Kepala

a. Naik

Tikam kepala jengket petak 9 dengan buah jengket setelah petak 1 sampai selesai dijalani. Buah yang dilempar diambil dari petak 7 dan 8 dengan membelakangi bulan, dengan cara duduk mencangkung, memejamkan mata seraya meraba lalu bertanya "Dup.....Dup.....Dup" Waktu itu lawan menjawab, "Dup....." terus mencari buah sampai dapat. Setelah dapat genggam buah, dan berdiri tegak pada petak 7 dan 8.

c. Turun

Dari petak 8 dan 7, loncat ke petak 6, turunkan dua kaki dipetak 5 dan 4, lalu loncat ke petak 3, 2, dan 1, lalu turun.

10. Ginjing

a. Naik

Lambung buah kelas, sambut dengan punggung telapak tangan. Setelah buah berada di punggung tangan, dengan mengenakan tangan sebatas pinggang agak terserong ke muka, terus meloncat ke petak 1, 2, 3, turunkan dua kaki ke petak 4 dan 5, loncat ke petak 6, turunkan dua kaki pada petak 7 dan 8. Putar badan 180 derajat pada petak 7 dan 8 itu juga.

b. Turun

Dari petak 8 dan 7, loncat ke petak 6, turunkan dua kaki di petak 5 dan 4, lalu loncat ke petak 3, 2, dan 1, lalu turun.

11. Ambik Umah

Dengan buah kelas masih berada dipunggung telapak tangan, sambil membelakangi jengket dari kaki jengket pemain melambungkan buah jengket ke belakang, melewati bahu arah kepala, menikam kelas untuk umah atau bintang :

- a. Jika buah masuk dalam salah satu petak maka jengket itulah yang merupakan umah atau bintang kemenangan si pemain.
- b. Jika buah terkena garis atau meleset jatuh keluar petak, maka si pemain tidak mendapat umah kemenangan hal ini akan di ulangi dengan cara :
 1. Tunggu giliran membawa selanjutnya, kalau main nyurang.
 2. Diteruskan oleh teman dalam regunya kalau main beregu. Teman yang meneruskannya harus melaksanakan seperti cara (10) melalui ginjing.

Beberapa Istilah Permainan

Umah : rumah, bintang kemenangan

Tingkap : lambung dan sambut kembali dengan tangan ditelungkupkan

Ambik : ambil, mengambil

Pantis : sentuh, menyentuh

Nyurang : bermain seorangan

Berudung : bermain beregu

13. MAIN JONG



Gambar 3.23. Jong sedang di arungkan

Permainan Perahu Jong yang biasanya dilakukan warga pesisir, sangat diminati. Khususnya kalangan muda-mudi di Kepulauan Riau. Perahu Jong yang merupakan miniatur perahu layar, tidak dikemudikan manusia. Namun sangat bergantung arah angin. "Permainan Jong dulu hanya untuk menghilangkan penat di kala sore hari sesudah melaut, biasanya kami bermain jong dengan empat atau lima orang di pesisir pantai. biasanya dengan bahan pohon pulai (kayu pulai) atau kayu mentangoh.



Gambar 3.24. Peserta Sedang Mempersiapkan Jong untuk bertanding

Pembuatan jong :

- Badan sampan

- Sauk yang merupakan seni dan ciri khas tradisi Melayu. ukuran sauk harus sama dengan kayu yang telah dipahat. Dalam pembuatan Jong ini biasanya tidak menggunakan paku. Karena paku cepat berkarat dan memberatkan Jong. Fungsi sauk adalah untuk meluruskan atau menyeimbangkan Jong.
- Ganda kate yaitu sebatang kayu lurus yang digunakan untuk memberiimbangan kepada Jong. Ganda kate ini di masukkan ke dalam lubang yang disediakan di tengah jong.
- Mengikut arah angin, jika angin dari arah selatan, gada kate akan dimasukkan dari kiri. Jika angin dari arah utara, ganda kate akan dimasukkan dari kanan jong.
- layar dan jeep berfungsi untuk merubah putaran angin supaya jong menjadi terarah

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Di Provinsi Kepulauan Riau terdapat beraneka ragam Permainan rakyat tradisional Melayu. Kesemua permainan itu ternyata mengandung nilai budaya yang tinggi seperti nilai kejujuran, solidaritas, kerjasama, dan lain-lain. Apresiasi orang melayu Kepulauan Riau terhadap permainan rakyat sampai saat ini masih cukup baik. Baik pemuka masyarakat, masyarakat biasa, maupun para pemuda, masih menaruh perhatian yang baik terhadap kebudayaannya melayu khususnya permainan rakyat dapat lebih berkembang. Semuanya ini harus melalui pembinaan dan pengembangan yang terencana, terarah dan intensif.

B. Saran

Sehubungan dengan itu pembinaan kebudayaan melayu khusus permainan rakyat dapat dilakukan antara lain :

1. Memasukkan kebudayaan melayu khususnya permainan tradisional khususnya di daerah asal permainan rakyat itu sehingga dapat membangkitkan semangat kembali bagi generasi muda secara dini.
2. Melakukan pembinaan dan pengembangan kebudayaan di sentra-sentra kebudayaan Melayu sesuai dengan generasi permainan rakyat yang ada dan pernah berkembang di daerah tersebut.
3. Menggali, mencari dan menelusuri kembali situs-situs peninggalan kebudayaan Melayu Kepulauan Riau khususnya permainan rakyat baik didalam maupun luar negeri.
4. Mengadakan penelitian dan pengembangan kebudayaan Melayu Kepulauan Riau khususnya permainan rakyat Melayu di luar negeri.

Demikian semoga permainan rakyat agar menjadi tuan di negeri sendiri, bisa berdampingan dan bersaing dengan permainan masyarakat modern, mudah-mudahan amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Malik (et.all.,)**, Kepulauan Riau Cagar Budaya Melayu. Tanjungpinang: BAPPEDA Kepulauan Riau dan Pusat Penelitian Kebudayaan dan Kemasyarakatan Universitas Riau, 2003.
- Budisantoso, et.all** (Penyunting), Masyarakat Melayu Riau dan kebudayaannya, Pekanbaru: Pemerintah Propinsi Daerah Tingkat I Riau, 1986
- Direktorat Keolahragaan.** Peraturan Permainan Olahraga Asli / Tradisional. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1984-1985
- H.C. Klinkert,** *Facsimile's Van Eenige Maleische Handschriften.* Leiden: E.J. Brill, 1885
- Ismail Hamid.** Masyarakat dan Budaya Melayu. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pendidikan Malaysia, 1988.
- Johan Huizinga,** *Homo Luden Fungsi dan Hakekat Permainan Dalam Budaya,* Jakarta: LP3ES, 1990.
- _____, "*Maleische Raadsels En Kinderspelen*" dalam *Bijdragen Tot de Taal-Land-En Volkenkunde Van Nederlansch Indie (Derde Volgreeks Vierde Deel),* Martinus Hijhoff, 1869
- Haji Ibrahim,** *Tjakap-2 Rampai -2 Bahasa Melajoe Djohor djilil I,* Bandar Betawi, 1868
- Lid Rusydiah Kelab,** *Taman Penghiburan Yaitu Berita Kesukaan Pada Hari Idulfitri Tahun 1313 Hijrah.* Pulau Penyengat: Madba'ah Al-Riauwyah, 1895 *Permainan Rakyat Daerah Riau,* Pekanbaru: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983/1984
- R.J. Wilkinson,** *Papers On Malay Subject Life And Customs Part III Malay Amusements,* Kuala Lumpur, 1910,
- Sasmita,** "*Permainan Rakyat Daerah Riau*", dalam *buletin Jarahnitra,* Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Tanjungpinang
- Tengku Lukman Sinar,** *Jati Diri Melayu.* Medan: Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Seni Budaya Melayu, 2001
- Timothy P. Barnard.** "*Taman Penghiburan: Entertainment and The Riau Elite In The Late 19th Century.*" Dalam *MBRAS, Volume LXVII, Part 2.* 1994