



## Permainan Tradisional Kanak-kanak Suku Kaum Brunei

Oleh: DAYANGKU MASTURA

**K**ajian Dewan Bahasa dan Pustaka, Brunei Darussalam melalui buku *Inambang: Permainan Tradisional Kanak-kanak* berjaya merekodkan 36 jenis permainan masyarakat Brunei yang jarang-jarang dimainkan, malahan mungkin sudah tidak diketahui oleh kanak-kanak zaman sekarang. Dalam makalah ini, penulis akan mengetengahkan beberapa permainan masyarakat Brunei yang gemar dimainkan dahulu, sama ada permainan di air, di dalam rumah ataupun di luar rumah.

Perkara yang menarik tentang permainan tradisional masyarakat Brunei ialah ada antaranya diiringi oleh rangkap lagu, misalnya *inambang* dan *susurapit*. Selain itu, permainan tradisional ini mempunyai sistem pengundian yang praktikal. Tujuannya adalah untuk mewujudkan keadilan dan kepuasan hati. Salah satu sistem pengundian tersebut adalah dengan membuat cabutan tulang daun. Tulang daun diperbuat daripada batang lidi daun kelapa atau daun nipah. Ukuran panjang setiap batang lidi berbeza-beza mengikut persetujuan bersama. Pemain yang mendapat lidi yang ganjil akan dianggap kalah mengundi.

Sistem pengundian yang lain ialah *bercus*. Dalam sistem ini, pemain biasanya akan menggunakan simbol tertentu seperti kertas, gunting, batu, dan tukul. Pemain akan menyembunyikan tangannya terlebih dahulu sebelum mengeluarkannya dengan simbol tertentu secara serentak. Pemain

yang mengeluarkan simbol yang dianggap lemah akan dianggap kalah.

Sistem pengundian yang boleh dianggap sedikit moden ialah *bertanung*. *Tanung* membawa maksud tekaan. *Bertanung* dengan duit syiling menghendaki pemain membalik duit syiling setelah membuat pilihan sama ada bahagian kepala ataupun bahagian ekor duit syiling tersebut. Tujuannya adalah untuk menentukan pemain pertama.

## PERMAINAN DIAIR

### 1. Main Ancau-ancau Lauk

Permainan ini tidak menghadkan jumlah pemainnya. Kebiasaannya, permainan ini dimainkan oleh kanak-kanak lelaki. Dalam permainan ini, pemain dikehendaki membentuk bulatan, sementara seorang pemain dikehendaki keluar dari bulatan dan berperanan sebagai seekor lauk atau ikan. Cara menentukan pemain yang akan menjadi *lauk* adalah dengan membuat cabutan *tulang daun*. Pemain yang tercabut tulang daun yang pendek, akan dikira kalah mengundi.

Pemain dikehendaki membuat bulatan sambil berpegang tangan. Pemain yang kalah dan berada di luar bulatan akan berusaha untuk masuk ke dalam bulatan. Para pemain yang membentuk bulatan akan bertahan dan menghalang “lauk” daripada memasuki bulatan. Mereka akan menguatkan pegangan tangan masing-masing. Apabila “lauk” dapat merempuh masuk, pemain yang gagal mempertahankan bulatan tersebut akan dikeluarkan. Sebagai denda, pemain itu pula akan bertindak sebagai “lauk”.

### 2. Main Ajung-ajungan

Permainan ini juga gemar dimainkan oleh kanak-kanak lelaki. Bilangan pemain Ajung-ajungan adalah tidak terhad. Ajung-ajungan

Peralatan yang digunakan ialah ajung atau perahu kecil, yang dibuat khas daripada papan atau pucuk daun.

dimainkan dengan cara meluncurkan ajung di air. Peralatan yang digunakan ialah ajung atau perahu kecil, yang dibuat khas daripada papan atau pucuk daun. Kesemua ajung mestilah mempunyai ukuran yang sama. Setiap pemain akan bersedia dengan ajung masing-masing di tempat berlepas yang telah dipersetujui bersama. Ajung akan diluncurkan mengikut arus air oleh setiap pemain. Untuk memulakan perlumbaan, salah seorang pemain akan mengatakan, “Jaga, jaga, *bah!*” Dalam permainan ini, ajung yang mendahului ajung yang lain dianggap memenangi permainan.

### 3. Main Tuluk Salam Berjauh

Permainan ini juga tidak menghadkan bilangan pemainnya. Permainan ini dimainkan secara menyelam dan berenang di dalam air. Permainan dimulakan dari tempat pemain mula-mula berlepas, sama ada di tebing sungai ataupun di tempat sebarang tanda yang dipersetujui. Permainan ini merupakan sejenis perlumbaan. Dan, untuk memulakannya, salah seorang pemain akan mengatakan, “*Bah.*” Semua pemain akan mula menyelam dan berenang ke garis penamat. Kebiasaannya, sebatang pancang kayu yang dipacakkan akan menjadi garis penamat. Pemain yang sampai dahulu dan timbul di pancang, akan dianggap pemenang.

### 4. Main Tuluk Salam Bertahan-tahan

Permainan ini juga tidak membataskan bilangan pemainnya. Tuluk Salam Bertahan-tahan dimainkan secara menyelam ke dalam air. Tujuan permainan ini adalah untuk menguji

ketahanan nafas seseorang pemain ketika berada di dalam air. Dalam permainan ini, pemain akan menyelam bersama-sama. Pemain yang terakhir timbul di permukaan air akan dianggap pemenang.

## PERMAINAN DI LUAR LAMAN

### 1. Main Ajung

Permainan ini dimainkan oleh dua buah pasukan yang mempunyai jumlah pemain yang bilangannya sama. Main Ajung dimainkan di tempat yang terbuka seperti di halaman rumah. Alat yang diperlukan ialah sebiji batu kecil yang dinamakan “buah”. Setiap pasukan mempunyai sebiji “buah”. Cara penentuan pasukan yang akan memulakan permainan adalah dengan *bercus*. Permainan dimainkan secara bergilir-gilir, dan dimulakan oleh pasukan yang menang *bercus*.

Dalam permainan ini, kedua-dua buah pasukan akan memilih seorang ketua. Ketua akan mengarahkan ahli-ahlinya membentuk barisan. Kesemua pemain dikehendaki duduk bersila atau berlunjur di dalam barisan

Permainan ini meletakkan syarat tertentu, iaitu setiap pemain yang dikejar tidak boleh berlari melimpasi kawasan yang telah dipersetujui bersama.

pasukannya. Ketua pasukan yang menang *bercus*, akan meletakkan “buah” di tangan salah seorang pemain pasukannya. Setiap pemain akan menyembunyikan tangan mereka di pangkuan, dengan tujuan untuk mengelirukan pemain pasukan lawan.

Setelah itu, ketua pasukan yang kalah *bercus*, akan meneka pemain yang menyimpan “buah” tersebut. Dia dibolehkan meneka sekali sahaja. Jika tekaannya tepat, maka pemain yang

menyimpan buah tadi akan berpindah duduk ke depan. Kemudian, giliran meneka akan bertukar kepada ketua pasukan yang menang *bercus* pula. Proses yang sama dilakukan. Pasukan yang pemainnya banyak yang berpindah duduk, akan dikira kalah.

### 2. Main Kundui

Permainan yang dimainkan di laman ini tidak menetapkan jumlah pemainnya. Tidak ada peralatan yang diperlukan dalam permainan ini. Pemilihan pemain akan ditentukan dengan mencabut “tulang daun”. Sesiapa yang mendapat “tulang daun” terpendek, akan dikira kalah dan dia akan menjadi pengejar.

Pengejar akan mengejar pemain lain dan sekiranya dia dapat menangkap atau menyentuh salah seorang pemain tersebut, maka orang yang disentuh itu pula yang akan menjadi pengejar. Sepanjang permainan ini, si pengejar akan bersoal-jawab dengan pemain lain. Pemain yang lain akan berkata, “*Kundui bedaun satu*”. Si pengejar akan menjawab sambil mengejar, “*Bedaun satu pebaik*”. Soal jawab ini berterusan sehingga, “*Kundui bedaun 10*”. Kadang-kala juga, perkataan akan ditambah seperti, “*Kundui kan marah*” atau “*Kundui kan menguyung*”. Ketika pemain yang lain leka, pengejar akan mengambil kesempatan menangkap salah seorang pemain.

Permainan ini meletakkan syarat tertentu, iaitu setiap pemain yang dikejar tidak boleh berlari melimpasi kawasan yang telah dipersetujui bersama. Setiap pelanggaran dikira “hangus” dan pemain yang melanggar syarat tersebut, akan menjadi pengejar.

### 3. Main Pundut

Permainan ini hanya dimainkan oleh dua orang pemain. Permainan yang dimainkan di kawasan tanah berpasir ini juga dikenal sebagai main *ekong*. Jika tidak ada kawasan yang berpasir, habuk gergaji (kayu) juga boleh digunakan

untuk menggantikan pasir. Dalam permainan ini, peralatan yang diperlukan ialah seutas tali purun atau tali nylon sepanjang (lebih kurang) dua meter dan sebatang buluh atau sebatang kayu tajam.

Permainan dimulakan dengan menentukan pemain yang akan membuat tekaan. Sistem pengundian akan dilakukan, sama ada dengan *bercus*, mencabut “tulang daun” ataupun *bertanung*. Pemain yang menang akan menyembunyikan seutas tali yang bergelung di dalam kawasan terbatas seluas satu meter persegi. Lawannya hendaklah memalingkan pandangan ke tempat lain sewaktu tali disembunyikan. Kawasan tanah pasir tersebut hendaklah digoreskan atau dibuatkan dinding kayu. Ukuran garis pusat gelung tali itu ialah 15 sentimeter, bergantung pada keluasan kawasan permainan. Jika kawasan tersebut lebih luas, maka ukuran garis pusat gelung tali juga ditambah. Tali yang disembunyikan itu dilingkarkan, kemudian ditutup dengan pasir dan diratakan untuk mengelirukan lawannya. Hujung tali yang dilingkarkan sengaja dihulurkan sedikit, supaya mudah untuk ditarik keluar.

Kemudian, lawannya akan meneka kedudukan gelung tali dengan memacakkan kayu, buluh atau lidi yang digunakan, di tempat yang difikirkan terdapat gelung tali tersebut. bagi memastikan kayu yang dipacakkan itu berada di dalam gelung tali, hujung tali yang sengaja dihulurkan tadi akan ditarik. Tekaan yang tepat adalah apabila kayu yang dipacakkan itu terkait pada tali apabila ditarik keluar. Sekiranya tepat, peneka memperoleh satu pundut dan jika sebaliknya, permainan ini akan diulang semula dan giliran lawan tadi pula yang akan membuat tekaan.

#### 4. Main Tambi Duduk

Permainan ini tidak menghadkan jumlah pemainnya. Permainan ini sesuai dimainkan di kawasan tanah lapang. Pemilihan pemain akan

dilakukan dengan sistem *bercus*, mencabut “tulang daun” atau menggenggam jari telunjuk yang dicecahkan pada tapak tangan salah seorang pemain. Setiap pemain akan mencecahkan jari telunjuk mereka di atas tapak tangan dan dalam masa yang sama, orang yang menadahkan telapak tangannya itu akan menyanyikan lagu seperti yang berikut:

“Pat kulipat, kulipat dalam *bayung*.  
Siapa dapat, ia *menguyung*.”

Sebaik sahaja perkataan *menguyung* diucapkan, setiap pemain akan cepat-cepat menarik jari telunjuk mereka agar tidak sempat digenggam. Pemain yang jari telunjuknya berjaya digenggam, maka orang tersebut akan menjadi “tambi” atau gelaran lain bagi pengejar dalam permainan ini. Namun adakalanya, nyanyian tidak digunakan dalam permainan ini, tetapi sekadar menghitung satu hingga tiga.

Permainan dimulakan dengan “tambi” yang akan mengejar pemain lain. Sekiranya dia dapat menyentuh salah seorang daripada mereka, maka pemain yang tersentuh itu pula akan menjadi “tambi”. Adakalanya dengan persetujuan bersama, “tambi” hendaklah *membenteh* pemain yang dapat ditangkapnya terlebih dahulu sebelum orang yang ditangkapnya itu menjadi “tambi” pula. Dalam permainan ini juga, pemain yang dikejar boleh diberikan *limut*, iaitu penungguhan dengan menaikkan ibu jarinya sebagai isyarat dan “tambi” akan faham bahawa pemain tersebut tidak perlu dikejar kecuali, pemain yang mendapat *limut* itu mengatakan “*Lapas limut*”.

Pemain yang duduk tidak boleh bermain kecuali dijamin oleh pemain lain. Jika dia berdiri tanpa dijamin, dia pula yang akan menjadi “tambi”. Cara menjamin pemain yang duduk adalah dengan menarik atau menampar telapak tangannya. Pemain yang menunggu dijamin akan sentiasa menghulurkan tangan agar dijamin oleh pemain lain. Dia tidak boleh berpindah duduk kecuali sekiranya dia tidak

boleh bermain lagi setelah kepalanya atau bahagian belakangnya dipegang oleh “tambi”.

## PERMAINAN DIDALAM RUMAH

### 1. Main “Datu Harimau”

Permainan ini tidak membataskan jumlah pemainnya. Dalam permainan ini, orang yang kalah berundi melalui *bercus* atau mencabut “tulang daun” akan menjadi “Datu Harimau” dan mengejar pemain yang lain. Permainan ini dimainkan dengan nyanyian yang berbentuk soal jawab. Rangkap lagu yang berbentuk soalan akan diberikan oleh pemain lain. Soalan tersebut akan dijawab oleh “Datu Harimau”. Rangkap lagu adalah seperti yang berikut:

- Suara ramai** : “Pukul berapa 'Datu Harimau'?” (Soalan pertama hendaklah dijawab bermula dengan pukul satu).
- “Datu Harimau”** : “Pukul satu!”
- Suara ramai** : “Pukul berapa 'Datu Harimau'?”
- “Datu Harimau”** : “Pukul dua!”
- Suara ramai** : “Pukul berapa 'Datu Harimau'?”
- “Datu Harimau”** : “Pukul tiga!”

Soalan yang sama akan berterusan dinyanyikan sehinggalah “Datu Harimau” menjawab “Pukul 12.” Ketika permainan ini berlangsung, “Datu Harimau” berjalan di hadapan, sementara pemain lain mengekori dari belakang sambil menyoal. Pemain lain akan mengikut ke mana sahaja langkah “Datu Harimau”. Mereka berjalan secara berkumpulan dengan jarak yang agak jauh yang tidak mudah ditangkap oleh “Datu Harimau”. Apabila “Datu Harimau” selesai sahaja menjawab, “Pukul 12”, semua pemain akan bertempiran lari kerana “Datu Harimau” akan mengejar mereka. Pemain yang tertangkap akan

menjadi “Datu Harimau” dan permainan diulang semula.

### 2. Main *Tilu Tilan*

Permainan ini terhad kepada empat orang pemain. Empat perkataan iaitu, “*Tilu, Tilan, Gulimang, Bangkung*” akan digunakan bagi menggantikan perkataan satu, dua, tiga, dan empat. Alat yang diperlukan adalah beberapa biji buah *kembayau* atau batu kecil yang dinamakan “buah”.

Setiap pemain hendaklah menyembunyikan sejumlah biji *kembayau* dalam genggam masing-masing. Jumlah biji *kembayau* yang digenggam adalah mengikut kesukaan pemain. Pemain pertama akan menyebut, “*Tilu*” diikuti oleh pemain kedua yang akan menyebut, “*Tilan*”. Seterusnya, disambung oleh pemain ketiga yang akan menyebut “*Gulimang*”, dan pemain keempat pula akan menyebut “*Bangkung*”. Kemudian, semua “buah” yang digenggam oleh setiap pemain akan dikumpulkan dan dihitung dengan sebutan “*Tilu, tilan, gulimang, bangkung*”. Sekiranya hitungan pemain terhenti pada “buah” pemain yang menyebut perkataan “*Tilan*”, pemain tersebut berhak memiliki semua “buah” yang terkumpul. Pada akhir permainan ini, pemain yang mendapat “buah” terbanyak akan dikira pemenang.

### 3. Main *Bit-bit Ucing*

Permainan ini terhad kepada empat orang pemain. Permainan ini sesuai dimainkan di halaman atau di ruang di dalam rumah. Rangkap lagu yang dinyanyikan dalam permainan ini adalah seperti yang berikut:

*Bit-bit ucing, ucing* terngiau-ngiau,  
 Ngiau, ngiau bawah tambak,  
*Pacah talur* sebiji, hangus bulu sapi,  
 Naik ke rumah tinggi, ngiau... ngiau.

Dalam permainan ini, pemain akan saling mencubit belakang tangan, iaitu setiap pemain mencubit belakang tangan pemain yang lain, dan belakang tangannya pula dicubit oleh pemain lain sehingga terbentuk satu rangkaian. Sambil bermain, mereka akan menyanyikan lagu *Bit-bit Ucing*. Apabila selesai menyanyi, baharulah cubitan itu dilepaskan dan mereka akan bercakara secara olok-olok.

#### 4. Main *Susurapit*

Permainan ini tidak membataskan jumlah pemainnya. Pemilihan pemain akan dilakukan dengan cara *bercus* atau mencabut “tulang daun”. Permainan ini dimainkan secara berlagu. Rangkap lagunya adalah seperti yang berikut:

*Susurapit,*  
*Susurapit* daun limau.  
 Siapa *terhapit*,  
 Ditangkap oleh rimau.

Peralatan yang diperlukan dalam permainan ini ialah duit syiling, *usin balahan* atau “tulang daun” yang dipatah-patah kecil, atau sebiji kacang. Benda-benda ini dijadikan tekaan yang digelar “buah”. Pada permulaan permainan, pemain yang kalah *bercus* akan duduk sambil membongkokkan kepala, tunduk ke arah lantai. Manakala, pemain yang lain akan menadahkan sebelah tangan mereka di atas belakang pemain yang membongkok itu. Pada ketika ini, salah seorang pemain akan mengeluarkan “buah” dan mula menyanyikan lagu *Susurapit* sambil jari telunjuknya mencecah semua (satu persatu) tapak tangan pemain hingga lagu tersebut selesai. Setelah itu, setiap pemain akan mengenggam tapak tangan mereka (salah seorang pemain akan menyimpan “buah” dalam genggamannya). Seterusnya, setiap pemain akan mengangkat genggamannya mereka sambil siku mereka ditepuk-tepuk pada tapak tangan yang sebelah lagi. Dalam masa yang sama, mereka akan berkata, “Siapa... siapa?”

Pemain yang membongkok tadi akan bangun dan mula meneka (sekali sahaja) pemain yang mengenggam “buah” itu. Jika tekaannya betul, orang yang mengenggam “buah” itu pula yang akan membongkok dan menjadi peneka. Jika tekaannya salah, peneka akan tetap membongkok dan permainan diulang semula sehingga tekaan yang betul berjaya dibuat.

Demikian serba sedikit perbincangan tentang permainan tradisional suku kaum Brunei. Permainan tradisional yang merupakan salah satu seni warisan bangsa bukan sahaja bersifat riadah malah permainan tradisional juga mampu merangsang pemikiran dan kreativiti, memupuk semangat kerjasama dalam pasukan, serta melatih kanak-kanak bertoleransi serta berkomunikasi melalui lagu dan gerak tubuh.

#### Glosari

<i>ajung</i>	perahu kecil
<i>bedaun</i>	berdaun
<i>bertanung</i>	meneka
<i>ekong</i>	ekor
<i>hangus</i>	tidak kira/tidak aci
<i>kembayau</i>	sejenis buah tempatan, berwarna ungu
<i>lepas</i>	lepas
<i>lauk</i>	ikan
<i>limut</i>	tangguh
<i>membenteh</i>	menjatuhkan
<i>menguyung</i>	mengejar
<i>pebaik</i>	membawa maksud tidak apa-apa
<i>salam</i>	selam
<i>usin balahan</i>	benda leper atau pecahan tembikar berbentuk bulat atau persegi.