

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga tradisional atau permainan tradisional merupakan bagian dari budaya lokal yang diwariskan secara turun temurun dari leluhur. Dalam konteks budaya, tidak ada istilah olahraga. Yang lazim disebut atau digunakan istilah “permainan”. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang dimiliki oleh setiap anggota masyarakat dalam suatu komunitas tertentu. Permainan tradisional dalam konteks budaya mengajarkan tentang nilai-nilai moral yang di dalamnya terdapat nilai spiritual, nilai kerbersamaan, rekreasi dan karena itu permainan tersebut dijaga dan dilestarikan sampai saat sekarang ini. Dalam perkembangan selanjutnya, permainan tradisional dijadikan sebagai sarana rekreasi dan hiburan sekaligus promosi wisata yang sangat diandalkan pemerintah khususnya Pemerintah Propinsi Nusa Tenggara Timur (NTT).

Dalam teori permainan dikenal permainan tradisional dan juga permainan modern. Permainan sendiri berasal dari kata “main“ yang berarti melakukan suatu kegiatan untuk menyenangkan hati baik itu menggunakan alat sebagai medianya maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan masyarakat pada umumnya mulai dari anak-anak sampai kepada orang dewasa. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan juga kelompok. Jenis permainan, jumlah peserta, lamanya permainan, tergantung

pada kesepakatan. Kesepakatan tersebut bisa jadi sudah merupakan suatu peraturan yang permanen yang diwariskan secara turun temurun. Ada juga kesepakatan yang sifatnya fleksibel atau berubah-ubah yang dibuat oleh para peserta yang bermain.

Permainan tradisional yang diwariskan secara turun temurun memiliki banyak sekali manfaatnya disamping melestarikan budaya dan sebagai karakter bangsa, juga untuk kesenangan bermain bagi pemainnya, selain itu pula bermanfaat bagi perkembangan psikologis, meningkatkan kreativitas, kelincahan, motivasi, dan juga sebagai sarana olahraga untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

Permainan tradisional sebagai kekayaan khasanah budaya lokal yang merupakan hasil pemikiran, kreativitas, prakarsa dan hasil olah budi para pendahulu, seharusnya didukung oleh berbagai pihak baik masyarakat maupun pemerintah, muda atau tua sehingga berbagai macam kearifan local yang menjadi warisan leluhur tidak punah.

Dalam perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Karena itu pelaksanaan permainan itu dapat dilakukan baik secara rutin maupun mengikuti musim-musim tertentu yang sudah ditetapkan sejak dahulu kala. Tujuan dari pelaksanaan permainan itu selain mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, tetapi sebagai sebuah ritual adat. Ada berbagai macam tujuan pelaksanaan ritual

adat. Sebagai contoh ritual adat untuk mengusir hama, ritual adat untuk meminta berkat, ritual adat orang yang meninggal, ritual adat untuk mengungkapkan perasaan syukur dan berbagai macam ritual adat lainnya.

Permainan tradisional *Peluru Djuru* sebagai rencana penelitian ini, merupakan sebuah permainan tradisional yang telah dilaksanakan secara turun temurun oleh masyarakat Rajua sebagai warisan leluhur. Permainan ini khas budaya Rajau dan hanya satu-satunya permainan yang ada di Rajua. Permainan ini dilaksanakan pada bulan April setiap tahun, pada malam hari selama dua malam berturut-turut.

Ketika melakukan prapenelitian dikisahkan secara singkat tentang mitologi *peluru djuru*. Nenek moyang suku Rajua bernama Lodo Ae. Ia memiliki seorang anak gadis namanya "Hana". Hana kemudian dinikahi oleh "Madja". Belis yang diberikan adalah "*djuru*" (duyung). Bagaimana *Madja* mendapatkan "*djuru*". Untuk mendapatkan *djuru*, maka *Madja* harus berkelahi, berguling-gulingan selama tiga malam di dalam laut dengan *djuru*. Perkelahian tersebut dimenangkan oleh *madja*. Dan segera setelah itu, *madja* membawa *djuru* dan memberikannya kepada Lodo Ae sebagai belis untuk memperistrikan Hana putrinya.

Mitos tersebut menjadi sebuah kisah yang diceritakan secara turun temurun khususnya di kalangan masyarakat Rajua untuk mengenang bagaimana hebatnya *madja* mengalahkan *djuru*. Cerita mitos ini mengandung makna bagaimana orang Rajua berjuang dalam mempertahankan hidup, khususnya masyarakat Rajua menghadapi kondisi alam yang kering, tandus,

dan hanya mengandalkan sumber daya alam laut, pada bulan-bulan tertentu dalam setiap tahun, masyarakat berkumpul sekedar untuk refreking tetapi juga untuk mengenang sebuah peristiwa dan pesta rakyat yang disebut “*Peluru Djuru*”.

Peluru Djuru yang menjadi satu-satu permainan tradisional yang hanya terdapat di Raijua, seharusnya menjadi potensi unik bagi daerah tersebut. Tetapi dalam pengamatan sementara, pertama bahwa generasi sekarang kurang paham sejarah awal terjadinya *peluru djuru*. Yang dimaksudkan bahwa generasi muda kurang paham akan sejarah awal permainan tradisional ini, karena sejatinya permainan tradisional ini memiliki arti historis sangat kaya karena menceritakan tentang asal usul suku Lodo Ae. Suku tersebut merupakan suku tertua dan terbesar di wilayah Raijua. Karena itu, permainan tradisional yang dilaksanakan beraneka ragam. Untuk mengenang kebaikan jasa dan kebaikan Lodo Ae maka mereka mengadakan tarian Ledo yang diiringi gong dan tambur, permainan olah raga *peluru djuru*, hole, sabung ayam dan permainan kecil lainnya. Permainan-permainan tersebut di atas, menggambarkan bagaimana masyarakat Raijua memberi hormat kepada leluhur mereka.

Berdasarkan pikiran-pikiran di atas maka penulis ingin memperdalam konsep *Peluru Djuru* sebagai media olahraga tradisional yang tetap dilestarikan sampai sekarang dengan judul penelitian yaitu ***PELURU DJURU MEDIA REKREASI KABUPATEN SABU RAIJUA.***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam rencana penelitian ini adalah permainan tradisional *peluru djuru*, sebagai media rekreasi sepenuhnya belum dipahami maknanya oleh masyarakat Raijua. Bahkan tujuan yang sesungguhnya dari *peluru djuru* terkadang dibelokkan menjadi ajang permainan judi yang dengan sendirinya makna dan tujuan dari permainan tradisional *peluru djuru* menjadi kabur.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah Olah raga tradisional *Peluru Djuru* sebagai media Rekreasi Masyarakat Kabupaten Sabu Raijua.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi dan Batasan masalah, maka rumusan masalah dari rencana penelitian ini adalah: Bagaimanakah *Peluru Djuru* sebagai media Rekreasi masyarakat Kabupaten Sabu Raijua?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan permainan *peluru djuru* sebagai media rekreasi di Kabupaten Sabu Raijua.

1. Sebagai kontribusi bagi masyarakat Raijua untuk tetap melestarikan Olahraga *pelurudjuru* sebagai media rekreasi.

2. Kontribusi bagi generasi muda agar memahami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *pelurudjuru*.
3. Sebagai rujukan dalam menambah daftar Pustaka tentang olahraga tradisional ditinjau dari berbagai aspek.

F. Manfaat Penelitian

1. Pelestarian merupakan salah satu bentuk perhatian terhadap suatu situasi yang di dalamnya terindikasi kepunahan.
2. Olahraga tradisional merupakan permainan rakyat untuk mengisi waktu luang yang tidak membutuhkan banyak biaya.
3. *Peluru djuru* merupakan nama sebuah permainan tradisional yang khas dan hanya terdapat di wilayah kecamatan Rajua.