

**PERMAINAN TRADISI *BAKUIT* MASYARAKAT DUSUN TATANA:  
DOKUMENTASI TEKNIK BERMAIN  
TRADITIONAL *BAKUIT* GAME: TECHNICAL DOCUMENTATION  
OF THE DUSUN TATANA GAME**

**Mohd Akmal bin Mat Salleh<sup>1</sup>  
Humin Jusilin  
Hj Baharudin bin Mohd Arus**

*Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah  
akmal\_matsalleh@yahoo.com, zumin@ums.edu.my, baharudin@ums.edu.my  
Tarikh dihantar: 5 Februari 2018 / Tarikh diterima: 3 Ogos 2018*

---

**ABSTRAK**

Permainan tradisi merupakan satu warisan yang diturunkan dari generasi ke generasi. Inti patinya mengandungi nilai dan makna yang bermanfaat kepada individu, masyarakat dan alam. Sesuatu permainan mempunyai medium, peraturan dan kategori yang pelbagai. Penyelidikan ini bertujuan mendokumentasi secara visual berkaitan dengan permainan tradisi yang dimiliki oleh suku kaum Dusun Tatana yang berada di daerah Kuala Penyu, Sabah. Fokus utama dalam penyelidikan ini adalah mengenal pasti teknik bermain permainan tradisi *bakuit*. Menerusi hasil daripada penelitian, dapat dirumuskan bahawa permainan tradisi *bakuit* mempunyai keunikannya yang tersendiri. Oleh hal yang demikian, warisan ini harus diperkenalkan dengan lebih berkesan agar masyarakat khususnya generasi muda tahu akan kewujudan permainan tradisi *bakuit*.

**Kata kunci:** Permainan tradisi, Dusun Tatana, *bakuit*, visual, Kuala Penyu, warisan.

**ABSTRACT**

*Traditional games are a legacy handed down from generations to generations. The essence of traditional games contain values and meanings that are beneficial to the individual, society and nature. Every traditional game has its own medium, regulations and categories. The focus of this study is to visually document the information related to the 'bakuit', a traditional game of the ethnic Dusun Tatana who live in the district of Kuala Penyu, Sabah. The main objective of this study is to identify the techniques to play the game. The study concludes that the 'bakuit' has its own uniqueness pertaining to the culture and identity of the people. As such, this legacy must be preserved so that people especially the younger generation of the Dusun Tatana's will remember and know the existence of the traditional game called 'bakuit'.*

**Keywords:** Traditional games, Dusun Tatana, *bakuit*, Kuala Penyu, heritage.

## PENGENALAN

Dusun Tatana merupakan kumpulan manoriti bagi subetnik Kadazandusun, Penempatan utama kumpulan Dusun ini adalah di sekitar daerah Kuala Penyu. Perkataan ‘tatana’ dalam bahasa Dusun Tatana bermaksud tanah. Suku kaum ini dikatakan asal usul nenek moyang mereka adalah daripada lubang tanah. Sejarah di sebalik cerita itu bermula apabila kaum Dusun Tatana ini diserang oleh suku kaum Bisaya. Serangan itu menyebabkan mereka terpaksa menggali lubang tanah untuk bersembunyi dan berlindung. Apabila keadaan sudah selamat mereka keluar dari lubang tersebut. Melalui peristiwa itulah subetnik Dusun ini dikenali sebagai Dusun Tatana (Low Kok On, 2005, p. 178–179).

Setiap bangsa mempunyai keunikan adat dan budaya yang tersendiri dalam pelbagai aspek dan permainan tradisi turut tidak terkecuali dalam aspek ini. Menurut Soon Slew Fuang (1990, p. 4), permainan tradisi tersebut telah diturun dan disampaikan secara lisan iaitu dari mulut ke mulut melalui satu generasi ke satu generasi lain.

Mohd Taib Osman (1976, p. 4), pula menyatakan bahawa tradisi lisan atau *oral tradition* adalah istilah yang merangkumi tradisi-tradisi yang terdapat dalam sesuatu budaya yang dipersambungkan melalui jalan lisan, baik dari segi masa, iaitu daripada generasi kepada generasi yang lebih muda, ataupun dari segi ruang, iaitu daripada seorang anggota masyarakat kepada yang lain dalam bidang masa yang sama.

Permainan juga merupakan antara satu bahagian penting dalam semua budaya dan salah satu bentuk tertua interaksi sosial manusia. Ismail Hamid (1988, p. 191), menyatakan bahawa permainan rakyat adalah satu aspek daripada kehidupan manusia dan merupakan satu fenomena yang tumbuh dalam semua kebudayaan. Dalam tradisi lisan, permainan ini dikenali juga sebagai permainan masa lapang atau sukan rakyat termasuk dalam kategori *folk games*. Permainan tradisi bukan sahaja berfungsi sebagai alat hiburan tetapi juga berperanan dalam aktiviti sosial untuk menyerikan majlis keramaian, perkahwinan dan sebagainya.

Permainan membolehkan manusia berfikir melangkaui luar imaginasi dan melakukan aktiviti fizikal secara langsung. Abdul Samad Ahmad (1990, p. 29–30), menjelaskan bahawa permainan sebagai suatu kegiatan budaya, dalam pelbagai bentuk terutamanya permainan masa lapang dan mempunyai fungsi tertentu dalam masyarakat. Justeru, permainan merupakan suatu aspek kehidupan dan ia dapat menjalin rasa persahabatan antara anggota masyarakat.

## **Permainan *Bakuit***

Artikel ini ditulis berdasarkan tinjauan awal di beberapa buah kampung yang didiami oleh masyarakat Dusun Tatana di daerah Kuala Penyu, Sabah. Kebanyakan informan yang ditemu bual memberitahu bahawa permainan *bakuit* agak popular satu ketika dahulu. Namun, pada masa kini permainan tersebut semakin kurang diamalkan oleh masyarakat setempat.

### **PERMAINAN TRADISI *BAKUIT***

Permainan tradisi ini menggunakan tempurung kelapa sebagai medium permainan. Tempurung kelapa tersebut mempunyai lubang pada permukaan bahagian atas (Rajah 1). Lubang tersebut adalah sebagai tanda dan menjadi identiti kepada permainan *bakuit*.

Menurut informan, permainan tradisi ini dimainkan satu acara perlawanan atau persembahan. Dalam permainan yang berorientasikan perlawanan terbahagi kepada dua, iaitu secara individu dan berkumpulan. Permainan ini menggunakan tempurung kelapa dan dimainkan secara satu lawan satu atau dua lawan dua (*Etnik Dusun Tatana*, 2016, p. 71). Permainan kategori individu memerlukan dua orang pemain untuk bersaing, manakala permainan kategori kumpulan memerlukan empat orang pemain, iaitu terdiri daripada dua orang pemain yang bertentangan. Permainan ini memerlukan pasukan pemenang. Permainan *bakuit* dalam persembahan pula tidak semestinya memerlukan pemenang kerana disesuaikan dengan fungsinya sebagai persembahan atau permainan.

Secara keseluruhannya, seseorang pemain akan melalui enam peringkat atau langkah dalam permainan. Peringkat yang pertama dikenali sebagai *langkup*, kedua *kuit*, ketiga *tuju*, keempat *latuk*, kelima *sangoi* dan yang keenam dikenali sebagai *pata*. Dalam permainan ini, istilah *main* dan *pasang* adalah gelaran untuk setiap pemain. Gelaran *main* akan diberikan kepada pemain yang memulakan permainan, manakala gelaran *pasang* pula diberikan kepada pemain yang akan memasang tempurung kelapa. Gelaran ini dibuat untuk mengenal pasti pemain yang bermain dan pemain yang memasang. Setiap pemain mesti melepasi setiap cabaran atau peringkat yang ditetapkan bagi meneruskan permainan ke peringkat seterusnya.

Dalam perlawanan kategori individu, pemain yang gagal melepasi mana-mana peringkat, maka pemain yang digelar *main* akan bertukar kepada gelaran *pasang* dan demikian juga sebaliknya. Pertukaran gelaran dalam permainan akan

berterusan di setiap peringkat permainan sehinggalah pemain berjaya melepasi kesemua peringkat permainan.

Dalam kategori berkumpulan, jika pemain pertama gagal melepasi mana-mana peringkat, maka pemain kedua menggantikan pemain untuk melepasi peringkat tersebut. Seterusnya, jika pemain kedua juga turut gagal, maka kumpulan pemain yang *main* akan bertukar kepada gelaran *pasang* atau sebaliknya. Permainan akan berterusan sehingga terdapat kumpulan *pemain* melepasi semua peringkat permainan. Biasanya, mana-mana pemain atau kumpulan yang berjaya melepasi semua peringkat permainan akan dikira sebagai pemenang.

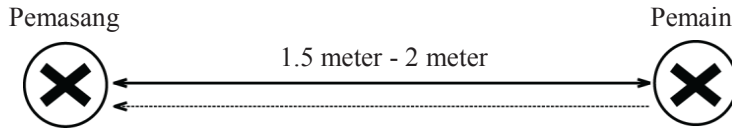
Permainan tradisi *bakuit* lazimnya dimainkan sewaktu perayaan dan majlis perkahwinan. Bagaimanapun, ia turut dimainkan pada masa lapang. Permainan ini memerlukan satu kawasan yang lapang dan permukaan tanah yang rata. Jarak antara pemain dan tempurung kelapa *pemasang* adalah sekitar 1.5 meter sehingga dua meter panjang (Rajah 2).

Dalam sesebuah majlis perkahwinan, acara permainan *bakuit* ini harus dimulakan terlebih dahulu untuk menyerikan lagi majlis tersebut. Biasanya pengantin lelaki dan perempuan akan menghantar wakil sama ada secara individu ataupun kumpulan untuk bersaing. Pihak yang kalah dalam permainan ini akan dikenakan denda. Denda yang dikenakan dikenali sebagai *binti*, iaitu pihak yang menang akan *membinti* pihak yang kalah sebanyak sekali.

Pada masa dahulu, permainan *bakuit* diadakan bagi tujuan hiburan dan persembahan dalam majlis perkahwinan. Sebaik sahaja persembahan *bakuit* selesai, baharulah majlis perkahwinan tersebut dilangsungkan.



**Rajah 1** Medium permainan *bakuit*



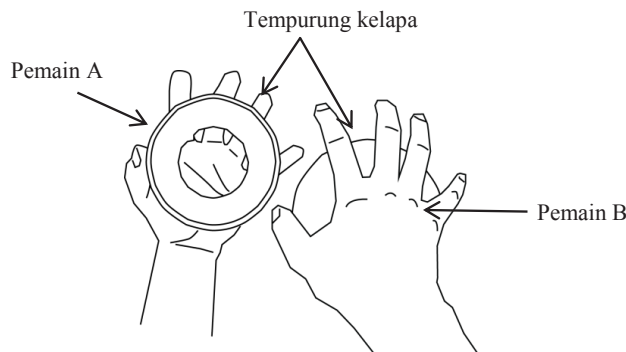
**Rajah 2** Jarak antara tempurung kelapa, *pemain* dan *pemasang*

### TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *LANGKUP*

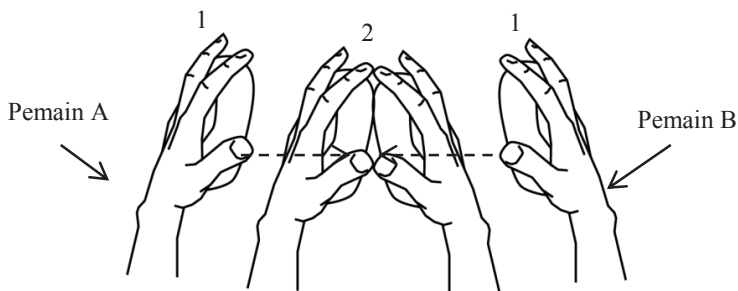
*Langkup* merupakan peringkat pertama dalam permainan *bakuit*. Peringkat ini merupakan peringkat permulaan bagi menentukan pemain atau kumpulan yang akan memulakan gelaran *main* dan *pasang*. Kedua-dua pemain dikehendaki mengangkat tempurung kelapa masing-masing dengan menggunakan salah satu tangan pada ketinggian di antara paras bahu ke muka. Kemudian, kedua-dua tempurung tersebut ditemukan dengan daya yang tidak terlalu perlahan dan tidak terlalu laju (Rajah 3, 4 dan 5).

Setelah tempurung kelapa ditembungkan, pemilik tempurung kelapa yang dalam keadaan *tiarap* akan memulakan permainan dan gelaran *main* akan diberikan kepadanya. Sementara itu, pemilik tempurung kelapa yang berada dalam keadaan *melaya* akan diberi gelaran *pasang* (Rajah 6).

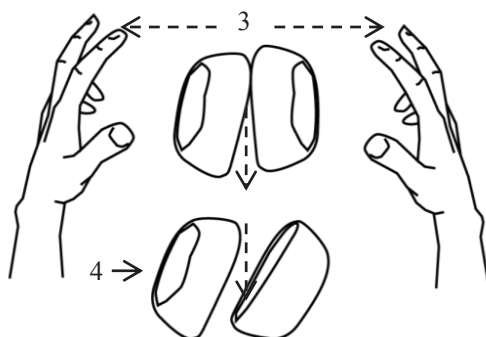
Jika kedua-dua tempurung tersebut berada dalam keadaan *melaya* ataupun *tiarap*, maka *langkup* akan dilakukan semula. Dalam perlawanan kategori kumpulan, pemain kedua akan berganti main *langkup* jika belum ada tempurung kelapa yang berada dalam keadaan *tiarap* atau *melaya*. Sebagai contoh, pemain pertama akan menggantikan pemain *langkup*. Proses ini berterusan sehinggalah dapat menghasilkan sekurang-kurangnya satu tempurung kelapa dalam keadaan *tiarap* atau *melaya*.



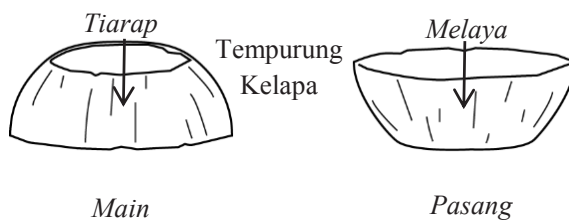
**Rajah 3** Posisi tangan dan tempurung kelapa pemain di peringkat *langkup*



**Rajah 4** Temukan kedua-dua tempurung kelapa



**Rajah 5** Tempurung kelapa dibiarkan jatuh ke bawah



**Rajah 6** Tempurung kelapa *tiarap* dan *melaya*

### TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *KUIT*

Permainan di peringkat *kuit* dimulakan setelah permainan *langkup* selesai. Seperti biasa, dimulai dengan mengenal pasti pemain atau kumpulan yang memulakan gelaran *main* dan *pasang*. *Kuit* merupakan peringkat kedua dalam permainan tradisi ini. Bagi melepasi peringkat ini, pemain atau kumpulan yang bergelaran *main* dikehendaki menyasarkan tempurung kelapa miliknya ke tempurung kelapa *pasang* menggunakan kaki.

Bagi memulakan peringkat ini, pemain dikehendaki berkaki ayam. Setelah itu, pemain akan berdiri di kedudukan tempurung kelapanya dengan membelakangkan kedudukan tempurung *pemasang*. Tempurung kelapa diletakkan di bahagian bawah, iaitu selari dengan tumit kaki pemain. Pada masa ini, tempurung mestilah berada dalam keadaan *tiarap* dan diapit pada kedua-dua bahagian tumit kaki (Rajah 7).

Seterusnya, pemain perlu menggerakkan dan menolak salah satu kaki ke belakang agar tempurung tersebut bergerak dan berputar menuju ke tempurung *pemasang* (Rajah 8). Jika tempurung tersebut tidak menyentuh tempurung *pemasang*, maka percubaan sekali lagi akan diberikan kepada pemain. Pemain akan *kuit* sekali lagi di kedudukan tempurung kelapanya berada. Keadaan dan teknik yang sama dilakukan untuk menyasarkan tempurung *pemasang* (Rajah 9). Pada peringkat ini, setiap pemain akan diberikan dua kali percubaan untuk menyasarkan tempurung *pemasang*.

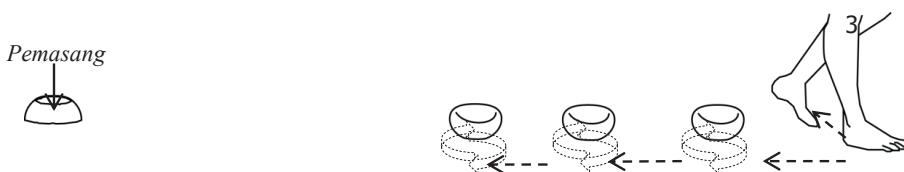
Jika pemain gagal pada kedua-dua percubaan tersebut, maka pemain tersebut akan digantikan oleh pemain lawan. Gelaran *pemasang* akan bertukar kepada *pemain*, dan gelaran *pemain* pula akan bertukar kepada *pemasang*.

Dalam permainan kategori kumpulan apabila ahli kumpulan pertama gagal pada kedua-dua percubaan, maka ahli kumpulan yang kedua akan menggantikan giliran untuk bermain. Jika ahli kedua pemain turut tidak berjaya dalam kedua-dua percubaan, maka pemain lawan pula akan mengambil tempat untuk bermain. Gelaran kumpulan *pemasang* akan bertukar kepada kumpulan *pemain* dan seterusnya gelaran *pemain* akan bertukar kepada kumpulan *pemasang*.

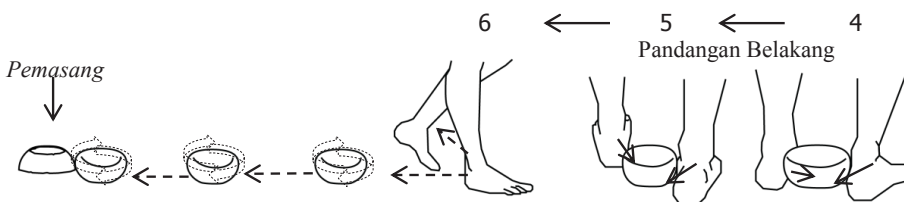
Pemain yang berjaya menyasarkan tempurung *pemasang* pada percubaan pertama atau kedua, maka pemain atau kumpulan tersebut akan meneruskan ke peringkat seterusnya. Pemain atau kumpulan yang gagal pula akan kekal di peringkat ini. Mereka berganjak ke peringkat seterusnya apabila berjaya melepasi peringkat ini.



**Rajah 7** Keadaan tempurung kelapa dan posisi kedua-dua kaki pemain di peringkat *kuit*



**Rajah 8** Teknik memutarakan tempurung kelapa dan kedudukan tempurung kelapa *pemasang*



**Rajah 9** Proses yang sama digunakan untuk menyasarkan tempurung kelapa *pemasang*

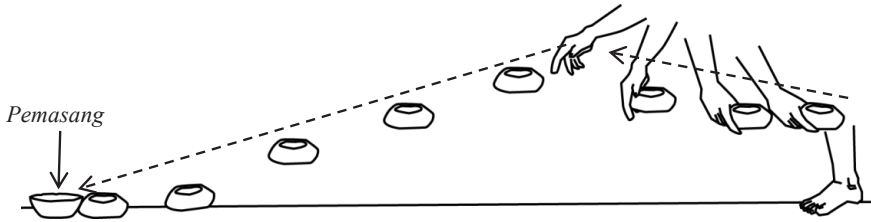
### TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *TUJU*

*Tuju* merupakan peringkat ketiga dalam permainan tradisi ini. Pemain akan menyasarkan tempurung kelapa *pemasang* dengan menggunakan salah satu tangan. Pemain berdiri di kedudukan tempurung kelapa pemain berada. Bagi memulakan peringkat ini, badan pemain mestilah berada dalam posisi condong sedikit ke hadapan. Tempurung kelapa akan dipegang menggunakan salah satu tangan. Pemain hendaklah mengangkat tempurung kelapa di antara paras paha ke perut. Kemudian, pemain perlu menyasarkan tempurung yang dipegang ke tempurung kelapa *pemasang* (Rajah 10).

Setiap pemain atau kumpulan hanya diberikan peluang sekali percubaan dalam peringkat ini. Jika tempurung tersebut terkena pada tempurung *pemasang*, pemain atau kumpulan tersebut berjaya mara ke peringkat seterusnya. Pemain yang gagal akan memasang tempurung kelapa dan akan bermain di peringkat yang belum dilepasi.

Dalam permainan kategori kumpulan, jika ahli kumpulan pertama gagal dalam peringkat ini, maka ahli kumpulan kedua akan menggantinya untuk terus bermain. Namun, jika pemain tersebut turut tidak berjaya, maka kumpulan pihak lawan akan mengganti untuk terus bermain di peringkat yang belum dilepasi. Pemain atau kumpulan yang berjaya menyasarkan tempurung *pemasang* akan meneruskan permainan ke peringkat seterusnya. Pemain atau kumpulan akan ke peringkat seterusnya apabila mereka berjaya melepasi peringkat *tuju*.





**Rajah 10** Teknik bermain di peringkat *tuju*

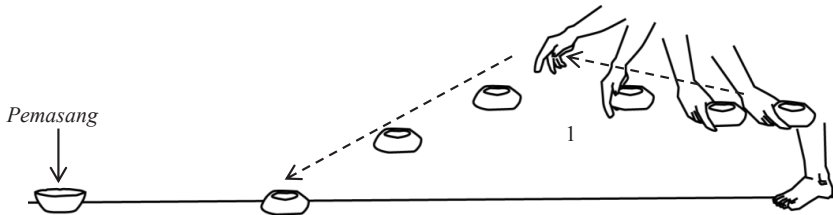
### **TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *LATUK***

*Latuk* merupakan peringkat keempat dalam permainan *bakuit*. Pada peringkat ini, pemain dikehendaki untuk mengetuk atau menyentuh tempurung yang dimiliki oleh pihak *pemasang*. Seperti biasa, pemain akan berdiri pada kedudukan tempurung kelapanya. Kemudian, pemain akan mencondongkan sedikit badan ke hadapan sambil memegang tempurung kelapa dengan menggunakan salah satu tangan. Seterusnya, pemain harus melontarkan tempurung kelapa tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang* (Rajah 11).

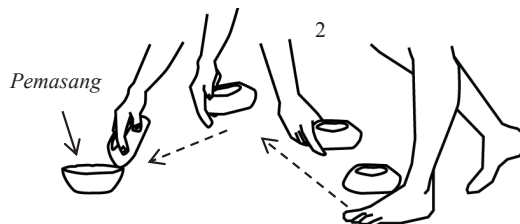
Selepas itu, pemain akan mengambil dan memegang tempurung kelapa tersebut dan berdiri tepat di atas kedudukan tempurung kelapa yang dilontar tadi. Seterusnya, pemain perlu mengetuk atau menyentuh tempurung kelapa *pemasang* dengan menggunakan tempurung kelapa yang dimilikinya (Rajah 12). Jika lontaran tersebut terkena pada tempurung kelapa *pemasang*, maka pemain itu akan dikenakan denda. Pemain tersebut dikehendaki melontarkan tempurung kelapa ke tempurung kelapa *pemasang* dengan menggunakan salah satu kaki. Pemain akan berdiri di kedudukan tempurung kelapanya sambil menghadap ke tempurung kelapa *pemasang*. Pemain berdiri dengan menggunakan salah satu kakinya. Satu kaki lagi digunakan untuk menahan tempurung kelapa (Rajah 13). Dalam posisi yang sama, pemain dikehendaki melontarkan tempurung tersebut tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang* dengan hanya sekali percubaan (Rajah 14).

Seterusnya, pemain mengambil dan memegang tempurung kelapa tersebut dan berdiri pada kedudukan tempurung kelapa yang dilontar tadi. Kemudian, pemain perlu mengetuk atau menyentuh tempurung kelapa *pemasang* dengan menggunakan tempurung kelapa yang dimilikinya (Rajah 15). Pemain yang gagal akan memasang tempurung kelapa dan diganti dengan pihak lawan.

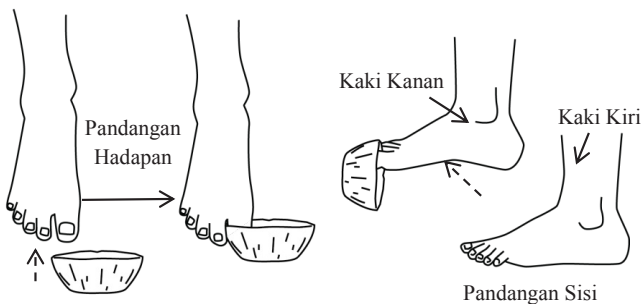
Dalam kategori kumpulan apabila pemain kumpulan pertama gagal dalam peringkat *latuk*, maka ahli kumpulan kedua menggantikan giliran bermain. Namun, jika pemain tersebut turut tidak berjaya, maka kumpulan pihak lawan mengambil tempat dan bermain di peringkat yang belum dilepasi. Kumpulan yang berjaya menyasarkan tempurung *pemasang* akan meneruskan permainan ke peringkat seterusnya. Sesebuah kumpulan mara ke peringkat seterusnya apabila mereka berjaya melepasi peringkat ini.



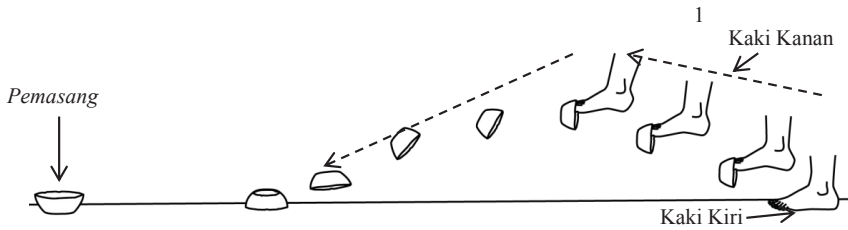
**Rajah 11** Melemparkan tempurung kelapa tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang*



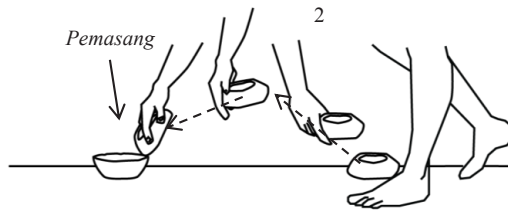
**Rajah 12** Menyentuhkan tempurung ke tempurung kelapa *pemasang*



**Rajah 13** Teknik bermain di peringkat denda



**Rajah 14** Teknik melemparkan tempurung kelapa di peringkat denda



**Rajah 15** Menyentuhkan tempurung ke tempurung kelapa *pemasang*

### TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *SANGOI*

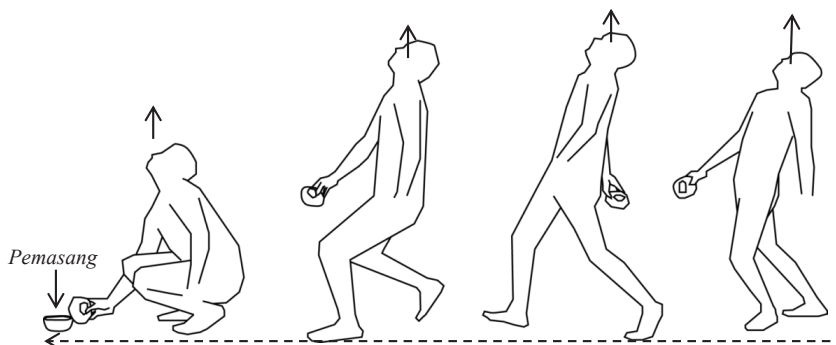
*Sangoi* merupakan peringkat kelima dalam permainan tradisi ini. Bagi memulakan permainan di peringkat ini, pemain dikehendaki mendongak dan memegang tempurung kelapa dengan menggunakan salah satu tangan. Seterusnya, dalam posisi yang sama, pemain perlu berjalan ke hadapan menuju ke tempurung *pemasang*.

Setelah pemain mengagak kedudukan tempurung *pemasang* pemain dikehendaki menundukkan sedikit posisi badan. Pada masa yang sama posisi kepala pemain mestilah dalam keadaan mendongak dan dikehendaki untuk menghayun tempurung kelapa yang dipegang ke arah bahagian bawah, iaitu ke lokasi tempurung kelapa *pemasang* (Rajah 16).

Tempurung kelapa pemain yang terkena atau menyentuh tempurung kelapa *pemasang* akan layak ke peringkat yang terakhir. Pada peringkat ini, pemain hanya diberikan sekali percubaan sahaja. Sekiranya pemain gagal, maka mereka diganti dengan pihak lawan.

Dalam kategori permainan kumpulan, pemain pertama yang gagal dalam peringkat *sangoi* akan diganti oleh pemain kedua. Bagaimanapun, jika pemain tersebut turut tidak berjaya, maka kumpulan pihak lawan

akan mengambil tempat untuk bermain di peringkat yang belum dilepasi. Kumpulan yang berjaya menyasarkan tempurung  *pemasang* akan meneruskan permainan ke peringkat seterusnya.



**Rajah 16** Teknik bermain di peringkat *sangoi*

### **TEKNIK BERMAIN DI PERINGKAT *PATA***

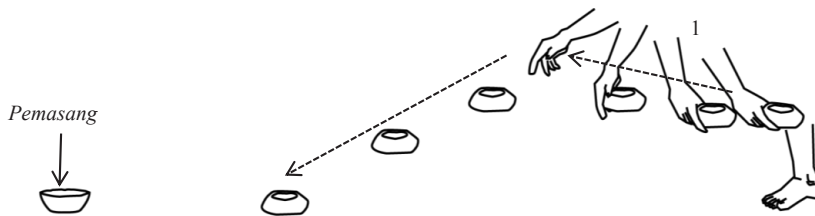
*Pata* merupakan peringkat terakhir dalam permainan tradisi *bakuit*. Pemain perlu berdiri pada kedudukan tempurung kelapanya. Kemudian, pemain akan mencondongkan sedikit badan ke hadapan sambil memegang tempurung kelapa dengan menggunakan salah satu tangan. Seterusnya, pemain harus melontarkan tempurung kelapa tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang*. Pemain hanya perlu mendekatkan jarak tempurung kelapa pemain dengan tempurung kelapa *pemasang* (Rajah 17).

Jika lontaran tempurung kelapa *pemain* terkena pada tempurung kelapa *pemasang*, maka pemain tersebut dikira gagal. Seterusnya, pemain dikehendaki untuk mengambil dan memegang tempurung kelapa tersebut sambil berdiri di atas kedudukan tempurung kelapa yang dilontar tadi. Badan pemain hendaklah berada dalam posisi membelakangkan tempurung kelapa *pemasang*. Ketika ini, pemain dikehendaki memegang tempurung kelapa dengan menggunakan salah satu tangan dan meletakkan posisi tempurung kelapa itu di atas kepala. Badan pemain haruslah dibengkokkan sedikit ke belakang.

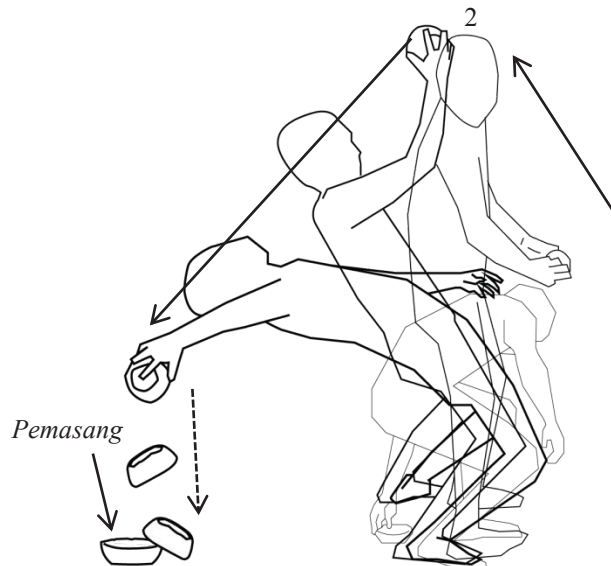
Selepas itu, pemain dikehendaki untuk menyasarkan tempurung kelapa *pemasang* dengan melepaskan tempurung kelapa pemain tanpa melihat tempurung *pemasang* (Rajah 18). Pemain atau kumpulan yang berjaya mengenakan tempurung kelapa *pemasang* dikira sebagai pemenang dalam permainan *bakuit*.

Pemain yang gagal pula akan digantikan oleh pemain lawan untuk bermain di peringkat yang belum dilepasi.

Sekiranya ahli kumpulan pertama gagal dalam peringkat *pata*, maka ahli kumpulan kedua akan menggantikan giliran untuk bermain. Pemain atau kumpulan yang berjaya menyasarkan tempurung *pemasang* mereka akan dikira sebagai pemenang bagi permainan tradisi *bakuit*. Pemain atau kumpulan akan kekal di peringkat ini jika mereka gagal. Secara keseluruhannya, permainan akan dihentikan apabila ada pemain atau kumpulan yang berjaya melepasi peringkat terakhir dalam permainan tradisi ini.



**Rajah 17** Melemparkan tempurung kelapa tanpa mengenakan tempurung kelapa *pemasang*



**Rajah 18** Teknik bermain di peringkat *pata*

## KESIMPULAN

Hasil daripada penelitian dapat dirumuskan bahawa permainan tradisi ini memaparkan nilai kesabaran, kesungguhan dan kerjasama untuk berjaya dalam permainan. Nilai ini amat mustahak dalam masyarakat Dusun Tatana sebagai salah satu tanda jati diri di sebalik aktiviti dan tradisi yang diturunkan oleh nenek moyang.

Pada masa kini, permainan tradisi ini tidak seperti waktu dahulu, iaitu permainan ini dimainkan pada waktu lapang dan majlis tertentu. Permainan tradisi ini juga dimainkan oleh semua golongan bagi mengeratkan hubungan antara satu dengan yang lain. Kini, permainan tradisi tersebut sukar untuk ditemui dalam masyarakat Dusun Tatana di daerah Kuala Penyu kerana berlakunya krisis asimilasi budaya. Keadaan ini menyukarkan permainan tradisi untuk terus dimartabatkan oleh generasi muda. Oleh hal yang demikian, warisan ini haruslah diperkenalkan dengan menghidupkan aktiviti tradisi ini dengan lebih berkesan agar generasi muda dapat mengenali budaya dan warisan turun-temurun.

## NOTA

- <sup>1</sup> Adat merujuk kepada undang-undang atau hukum adat yang merangkumi bidang sosial, politik, dan ekonomi.
- <sup>2</sup> Budaya merupakan seluruh cara hidup sesuatu masyarakat atau seluruh aspek pemikiran dan tingkah laku manusia yang diwarisi dari satu generasi ke generasi yang lain melalui proses pembelajaran.
- <sup>3</sup> *Bakuit* merupakan perkataan yang digunakan oleh suku kaum Dusun Tatana di daerah Kuala Penyu sebagai perlambangan kepada satu jenis permainan tradisional yang menggunakan tempurung kelapa sebagai alat permainan.
- <sup>4</sup> Anjut bin Junti. 66 tahun. Kampung Purun, Kuala Penyu. Wakil Ketua Anak Negeri (WKAN). 6 Februari 2016.
- <sup>5</sup> Perkataan *main* akan diberikan kepada pemain yang akan bermain.
- <sup>6</sup> Perkataan *pasang* akan diberikan kepada pemain yang akan memasang tempurung kelapa.
- <sup>7</sup> Tawin Buga. 81 tahun. Kampung Kalabu, Kuala Penyu. Ketua Kampung. 9 April 2016.
- <sup>8</sup> *Bebinti* merupakan permainan tradisional suku kaum Dusun Tatana di daerah Kuala Penyu yang menggunakan salah satu kaki sebagai medium permainan.
- <sup>9</sup> Rujuk Rajah 6.
- <sup>10</sup> Rujuk Rajah 6.

## RUJUKAN

- Abdul Samad bin Ahmad. (1990). *Siri bunga rampai kebudayaan Malaysia: Seni lagu dan permainan tradisi*. Kuala Lumpur: Penerbit Associated Education Distributors (M) Sdn Bhd.
- Inventori Budaya Etnik Negeri Sabah. (2016). *Etnik Dusun Tatana*. Kota Kinabalu: Lembaga Kebudayaan Negeri Sabah, Kementerian Pelancongan, Kebudayaan dan Alam Sekitar.
- Ismali Hamid. (1988). *Masyarakat dan budaya Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka dan Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Low Kok On. (2005). *Membaca mitos dan legenda Kadazandusun*. Selangor: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mohd Taib Osman. (1976). *Panduan pengumpulan tradisi lisan Malaysia*. Kuala Lumpur: Kementerian Kebudayaan, Belia dan Sukan.
- Soon Siew Fuang, B.A. (1990). *Koleksi permainan tradisi kanak-kanak Malaysia*. Kuala Lumpur: Kementerian Kebudayaan, Kesenian dan Pelancongan Malaysia.

## INFORMAN

- Anjut bin Junti. 66 tahun. Kampung Purun, Kuala Penyu. Wakil Ketua Anak Negeri (WKAN). 6 Februari 2016.
- Tawin Buga. 81 tahun. Kampung Kalabu, Kuala Penyu. Ketua Kampung. 9 April 2016.

