



PERMAINAN GASING DI SAMBAS

Tendi Saprima

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
Tendisaprimasafari@gmail.com

Etriadi

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
Etriadi81@gmail.com

Nasrullah

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
Nasrh.006@gmail.com

ABSTRACT

The top game is a traditional game that has been carried out from generation to generation by the Sambas people. Top games can be done individually or in groups. Gasing is an activity that is often played in spare time, precisely after the rice harvest is complete. The game is held on the home page or a special place that is prepared to play a top. Apart from being a tradition, the game of top is also used as a competition.

Keyword: *Gasing, Traditional Games, Play, Tradition*

ABSTRAK

Permainan gasing merupakan permainan tradisional yang telah dilakukan secara turun temurun oleh masyarakat Sambas. Permainan gasing dapat dilakukan secara perorangan maupun berkelompok. Gasing merupakan kegiatan yang sering dimainkan pada waktu senggang, tepatnya setelah panen padi selesai. Permainan itu dilaksanakan pada halaman rumah atau tempat khusus yang memang dipersiapkan untuk memainkan gasing. Selain menjadi tradisi, permainan gasing juga dijadikan sebagai sebuah kompetisi.

Kata Kunci: Gasing, Permainan tradisional, Main, Tradisi

PENDAHULUAN

Gasing adalah nama mainan anak-anak yang berputar dan dapat mengeluarkan suara yang mendesing. Ananda (2006; 128). Permainan gasing biasanya dimainkan oleh masyarakat sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang ketika aktifitas kerja telah selesai. Gasing merupakan mainan yang bisa berputar pada poros dan berkeseimbangan pada suatu titik. DISPORABUDPAR (2013;24). Selain merupakan mainan anak-anak dan orang dewasa, gasing juga digunakan untuk berjudi dan ramalan nasib. Hayatul Ismi (2010;5).

Sejumlah daerah memiliki istilah berbeda untuk menyebut gasing. Masyarakat Jawa Barat dan DKI Jakarta menyebutnya *Gangsing* atau *Panggal*. Masyarakat Lampung menamainya *Pukang*, warga Kalimantan Timur menyebutnya *Begasing*, sedangkan di Maluku disebut *Apiong* dan di Nusa Tenggara Barat dinamai *Maggasing*, masyarakat Jambi, Bengkulu, Sumatera Barat, Tanjung Pinang dan Kepulauan Riau yang menyebut *Gasing*. Nama *Maggasing* atau *Aggasing* juga dikenal masyarakat bugis di Sulawesi Selatan. Sedangkan masyarakat Bolaang Mangondow di daerah Sulawesi Utara mengenal Gasing dengan nama *Paki*. Orang Jawa timur menyebut gasing sebagai *Kekehan*, sedangkan di Yogyakarta, gasing disebut dengan dua nama berbeda, jika terbuat dari bambu disebut *Gangsingan*, dan jika terbuat dari kayu dinamai *Pathon*. Hayatul Ismi (2010; 6).

Gasing memiliki beragam bentuk, tergantung daerahnya. Ada yang bulat lonjong, ada yang berbentuk seperti jantung, kerucut, silinder, juga ada yang berbentuk seperti piring terbang. Gasing terdiri dari bagian kepala, bagian badan dan bagian kaki (paksi). Namun, bentuk, ukuran dan bagian gasing, berbeda-beda menurut daerah masing-masing. Gasing di Ambon (apiong) memiliki kepala dan leher. Namun umumnya, gasing di Jakarta dan Jawa Barat hanya memiliki bagian kepala dan paksi yang tampak jelas, terbuat dari paku atau logam. Sementara paksi gasing natuna, tidak Nampak. Hayatul Ismi (2010;6).

Bagi masyarakat Sambas, Gasing merupakan kegiatan yang sering dimainkan pada waktu senggang, tepatnya jika tidak ada kegiatan atau pada saat musim panas. Permainan gasing dilaksanakan pada halaman rumah atau tempat khusus yang memang dipersiapkan untuk memainkan gasing. Selain menjadi tradisi, permainan gasing juga dijadikan sebagai sebuah cara untuk memperlambat tali silaturahmi. Gasing merupakan salah satu kekayaan seni budaya, perlahan-lahan mulai ditinggalkan oleh masyarakat terutama anak-anak muda. Permainan gasing tidak lagi menjadi permainan yang diminati oleh kaum muda baik ditingkat kampung maupun di kota. Permainan gasing berubah bentuk menjadi *industry capital* dengan mengganti bahan baku alamiah dengan plastik yang mudah pecah dan dipastikan merusak lingkungan. Tidak hanya pengaruh dari permainan-permainan yang sudah menjadi bagian *industry capital*, namun juga penghancuran yang dilakukan oleh pemerintah yang tidak memiliki konsep dalam mempertahankan, melestarikan, mengembangkan dan memajukan seni budaya. Arpan (2009;1).

Peneliti tertarik untuk mengangkat dan menggali kembali permainan gasing, mengingat begitu besar fungsi permainan tersebut dalam kehidupan sosial dan budaya, maka diperlukan adanya upaya yang mengarah kepada pelestarian permainan gasing, sehingga para generasi penerus bangsa secara turun-temurun mempunyai kesadaran dan rasa memiliki terhadap permainan tradisional sehingga eksistensinya tetap terjaga serta tidak hilang karena kemajuan arus globalisasi.

Peneliti memfokuskan Sambas sebagai lokasi penelitian dengan berbagai pertimbangan karena masyarakat Sambas masih sering memainkan gasing, pembuat gasing juga masih banyak, setiap tahun sering diadakan event-event atau kompetisi gasing dan sering menjadi tempat pelaksanaan pertandingan gasing. Selain itu, pemain gasing dari Sambas sering mewakili Kabupaten Sambas untuk bertanding gasing antar Kabupaten bahkan mewakili Provinsi Kalimantan Barat untuk tingkat Nasional

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gasing Sebagai Permainan Tradisional dan Warisan Budaya

Istilah permainan berasal dari kata main, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata main adalah melakukan sesuatu untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Suharso (2008;304). Jadi main adalah kata kerja, sedangkan permainan merupakan kata benda jadian untuk memberi sambutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku.

Hans Daeng berpendapat bahwa permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. dari pengertian tersebut maka permainan bagian mutlak dari manusia terutama anak karena permainan merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian anak. Aprilia Pertiwi (2006;45). Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). Di lingkungan yang masih terlihat keakraban antar anggota masyarakat, banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak dan remaja secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah. Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban.

Andang Ismail menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan pencarian menang-kalah. Sementara Kimpraswi mendefinisikan permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran atau olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Monks (2006;54). Dari pengertian di atas permainan merupakan usaha olah diri baik dari pikiran maupun dari segi fisik. anak juga perlu diberikan olah diri untuk memotivasi dirinya sendiri. Dari berbagai pengertian yang telah dikemukakan di atas mengenai pengertian permainan maka dapat peneliti simpulkan bahwa permainan adalah suatu aktivitas yang merupakan salah satu bagian kehidupan manusia dengan melibatkan pikiran maupun fisik yang bertujuan untuk memberikan kesenangan, menghabiskan waktu luang, serta alat untuk memotivasi orang yang bermain tersebut.

Istilah tradisional berasal dari kata tradisi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata tradisi adalah adat kebiasaan yang turun temurun dan masih dijalankan di masyarakat atau penilaian/anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. Suharso (2008;304). Adat adalah aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim diturut atau dilakukan sejak dahulu kala. Kebiasaan adalah sesuatu yang biasanya dilakukan. Namun adat berarti pula wujud gagasan kebudayaan yang terdiri atas nilai-nilai budaya, norma, hukuman, dan aturan-aturan yang satu dengan yang lainnya berkaitan menjadi satu sistem. Tradisional mempunyai arti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh kepada norma-norma dan adat kebiasaan secara turun temurun.

Namun tradisional mempunyai arti pula menurut tradisi. Maka permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dalam masyarakat pendukungnya dan dapat memberikan rasa puas atau kesenangan bagi pelakunya.

Danandjaja mengungkapkan bahwa permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. James Danandjaja (2007;30). Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-sekali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dan lain-lain. Aprilia Pertiwi (2006;45).

Sementara Sukirman menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Sejalan dengan hal tersebut, Nurlan Kusmaedi berpendapat bahwa permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat. Mayke S. Tedjasaputra (2005;53-56)

Dari berbagai definisi di atas mengenai apa yang dimaksud dengan permainan tradisional maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan yang berkaitan erat dengan unsure-unsur kebudayaan dan adat kebiasaan dari kalangan masyarakat tertentu dan biasanya dimainkan dengan bahan dan alat-alat sederhana. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Pengalaman dan pengetahuan tradisional tersebut meliputi segala aspek hidup dan penghidupan manusia yang dimiliki oleh setiap etnis, persebarannya cukup luas dan beragam jenisnya. Permainan rakyat memiliki keunikan tersendiri, sebab antara satu daerah dengan daerah lainnya meskipun berbeda nama serta bahan-bahan yang dipergunakan, namun secara teknis, ruang dan waktu serta aturan memainkannya tetap memiliki kemiripan.

Adanya penamaan atau sebutan yang berbeda, sangat dipengaruhi oleh bahasa daerah masing-masing masyarakat pendukungnya. Terdapat pula komponen pada suatu permainan yang telah ada sejak dulu sampai sekarang. Komponen tersebut bukan bagian dari suatu permainan, namun lebih bersifat pendahuluan yang harus dilakukan, agar permainan menjadi lancar, seperti; cara mengundi untuk menentukan pihak-pihak yang memulai permainan. Permainan tradisional dari berbagai cara mengundi yang sangat sederhana dan unik namun pengaruhnya dalam pelaksanaan permainan sangat menentukan bagi kelancarannya.

Ditinjau dari sifatnya, maka permainan tradisional dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yakni permainan yang sifatnya untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*games*). James Danandjaja (2007;30). Perbedaan antara keduanya, adalah jenis permainan yang sifatnya hanya untuk bermain, lebih bersifat mengisi waktu luang atau

menghibur diri semata. Sedangkan jenis permainan bertanding, memiliki sifat khusus, antara lain: lebih terorganisir, kompetitif, dimainkan paling sedikit oleh dua orang, memiliki kriteria untuk menentukan antara yang kalah dan menang serta mempunyai peraturan yang telah disepakati oleh semua pihak yang bermain termasuk pengundian tadi.

Selain itu, ada juga sifat atau ciri dari permainan tradisional adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan oleh manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. James Danandjaja (2007;45). Untuk semua jenis dan sifat permainan tradisional tersebut, maka bagi pihak-pihak yang terlibat dalam suatu permainan tertentu, harus memahami atau mengetahui atauran bermain termasuk kriteria apa saja yang harus diperankan, strategi apa yang harus diperhitungkan, langkah apa saja yang harus dijalankan dan lain sebagainya. Umumnya permainan tradisional kebanyakan dilakukan oleh golongan anak-anak sampai usia remaja meskipun ada pula beberapa jenis permainan tradisional yang dapat dilakukan oleh orang dewasa.

Permainan tradisional dilakukan setiap saat namun bersifat tetap misalnya pagi, siang, sore, atau malam hari sesuai kebiasaan. Sifat permainan itu antara lain permainan yang memerlukan kekuatan fisik dan penerangan cukup adalah cocok dilakukan di pagi hari atau sore hari; permainan yang tidak memerlukan kekuatan fisik dapat dilakukan setiap saat, bahkan di malam hari. Bahkan, ada permainan yang bersifat musiman karena berhubungan dengan sesuatu hal yang berkaitan dengan kepercayaan dan lain-lain.

Indonesia tercatat sebagai salah satu negara yang menyimpan begitu banyak pusaka budaya (*cultural heritage*). Salah satu bentuk permainan rakyat yang cukup membudaya di berbagai daerah yang ada di Indonesia adalah permainan gasing. Permainan gasing merupakan sebuah permainan tradisional yang banyak digemari oleh kalangan anak-anak dan juga pada kalangan orang dewasa. Pada kalangan orang dewasa, permainan ini juga menjadi media untuk mempererat hubungan silaturahmi antara sesama pemain atau komunitas penyuka permainan gasing. Kegiatan silaturahmi pada komunitas penyuka permainan gasing ini dengan melibatkan beberapa regu dan dapat terjadi dalam bentuk pertandingan atau dalam bentuk main bersama (*sparing partner*) yang diselenggarakan secara berpindah-pindah lokasi di berbagai desa atau daerah, sehingga lebih tepatnya lagi kalau dikatakan bahwa keberadaan permainan gasing ini dapat menjadi sebagai alat pemersatu bangsa. (Wawancara dengan Rajali pada tanggal 16 Januari 2017)

Sebagai salah satu permainan tradisional, gasing termasuk kedalam warisan budaya lokal, sebab gasing sudah ada sejak dahulu dan dimainkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Permainan gasing termasuk permainan rakyat karena dilestarikan secara lisan. Semua orang dapat memainkannya, termasuk anak-anak, laki-laki maupun wanita. gasing umumnya permainan yang dilakukan secara individu dan kelompok. Gasing termasuk kedalam katagori permainan olahraga sebab permainan ini memerlukan ketangkasan, kekuatan dan strategi yang baik agar dapat mengalahkan lawan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta derasnya produk budaya global, banyak pusaka budaya yang terancam kelestariannya. Pelestarian warisan budaya lokal memberi kesempatan untuk mempelajari dan mempertahankan kearifan lokal dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapi di masa lalu, sekarang dan masa akan datang. Masalah kearifan lokal tersebut seringkali diabaikan, dianggap tidak ada relevansinya dengan masa sekarang apalagi masa depan. Dampaknya adalah banyak warisan budaya yang lapuk dimakan usia, terlantar, terabaikan, dilecehkan bahkan akan hilang. (Wawancara dengan Rajali pada tanggal 16 Januari 2017)

Generasi muda sebagai pewaris pusaka budaya lebih tertarik kepada permainan modern sebagai produk asing yang banyak dijumpai di berbagai arena tempat hiburan. Produk-produk budaya global yang mengalir ke berbagai negara yang sedang berkembang termasuk Indonesia telah memberikan dampak yang besar terhadap permainan gasing. Permainan gasing tidak lagi menjadi permainan yang diminati oleh kaum muda baik ditingkat kampung atau desa maupun di kota. Permainan gasing berubah bentuk jadi *industry capital* dengan mengganti bahan baku alamiah dengan plastik yang mudah pecah dan dipastikan merusak lingkungan. Tidak hanya pengaruh dari permainan-permainan yang sudah menjadi bagian *industry capital*, namun juga penghancuran yang dilakukan oleh Negara dalam hal ini pemerintah yang tidak memiliki konsep dalam mempertahankan, melestarikan, mengembangkan dan memajukan seni budaya. Arpan (2009; 2)

Hampir seluruh permainan anak-anak saat ini menggunakan sistem komputerisasi dalam pengoperasiannya. Adanya perkembangan teknologi dari waktu ke waktu menyebabkan pembaharuan terus-menerus pada permainan, menjadikan kecenderungan anak-anak mengikuti tren permainan yang dimiliki. perkembangan zaman yang tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga membawa perubahan dalam berbagai hal, terutama hilangnya permainan tradisional. Perubahan permainan ini lebih cenderung mengutamakan permainan modern dan canggih yang menggunakan teknologi sehingga anak-anak lebih menyukai permainan modern daripada permainan gasing.

Namun demikian memelihara kelestarian permainan gasing sebagai pusaka budaya adalah sebuah komitmen yang harus dibangun oleh para pewarisnya. Jika hal ini mengalami kegagalan, dikhawatirkan dalam beberapa tahun mendatang akan banyak jenis permainan gasing warisan leluhur yang akan punah.

Periodisasi Permainan Gasing di Sambas

Periodisasi atau pembabakan waktu adalah salah satu proses strukturisasi waktu dalam sejarah dengan pembagian atas beberapa babak, zaman atau periode peristiwa-peristiwa masa lampau yang begitu banyak dibagi-bagi dan dikelompokkan menurut sifat, unit, atau bentuk sehingga membentuk satu kesatuan waktu tertentu. Periodisasi atau pembagian babakan waktu merupakan inti cerita sejarah. Rentang waktu masa sejak manusia ada hingga sekarang merupakan rentang yang sangat panjang sehingga para ahli sejarawan sering mengalami kesulitan untuk memahami masalah-masalah yang muncul dalam sejarah kehidupan manusia. Periodisasi dalam sejarah adalah tingkat perkembangan masa dalam sejarah. Periodisasi dibuat dengan tujuan agar dapat diketahui ciri khas atau karakteristik

kehidupan manusia sehingga mudah dipahami, dengan kata lain Periodisasi adalah pembabakan waktu yang berurutan sesuai dengan waktu kejadian.

Masa Kerajaan Hingga Terbentuknya Kesultanan Sambas

Proses perpindahan penduduk dari daratan Asia yang kini disebut provinsi Yunan, Cina Selatan berlangsung antara tahun 3000-1500 Sebelum Masehi. Alexander Adelaar (2005; 1). Kelompok tersebut mengembara hingga sampai di pulau Kalimantan dengan rute perjalanan melewati Hainan, Taiwan, Filipina kemudian menyeberangi Laut Cina Selatan menuju Kalimantan Barat. Pada saat itu perpindahan penduduk dari pulau satu ke pulau lain tidaklah begitu sulit karena pada zaman es permukaan laut sangat turun akibat pembekuan es di kutub Utara dan Selatan sehingga dengan hanya menggunakan perahu kecil bercadik yang diberi sayap dari batang bambu kelompok pengembara dengan mudah menyeberangi selat Karimata dan laut Cina Selatan menuju Kalimantan Barat.

Para imigran dari daratan Cina masuk ke Kalimantan Barat dalam waktu yang berbeda, kelompok pertama datang sekitar tahun 3000-1500 Sebelum Masehi termasuk dalam kelompok ras Negroid dan Weddoid kelompok tersebut diperkirakan meninggalkan Kalimantan dan sebagian punah. Kemudian sekitar tahun 500 sebelum Masehi berlangsung lagi arus perpindahan penduduk yang lebih besar dan kelompok inilah yang diperkirakan menjadi cikal bakal penduduk tanah Sambas. Setelah adanya arus perpindahan penduduk dari Yunan terjadilah percampuran penduduk karena perkawinan. Alexander Adelaar (2005; 1).

Namun teori lain menyebutkan bahwa penduduk Melayu purba berasal dari Taiwan, lalu pindah ke Filipina, dan selanjutnya pindah ke Kalimantan melalui jalur Filipina di bagian utara. Menurut perkiraan dari Bellwood, perpindahan tempat tersebut terjadi sekitar 2500 atau 1000 Sebelum Masehi. Peter Bellwood (2000; 143). Berdasarkan dugaan dari Bellwood tersebut, diperkirakan bahwa daerah pertama yang ditempati oleh Melayu purba di Nusantara adalah Kalimantan bagian barat. Pernyataan Bellwood tersebut dipertegas oleh Collins sebagai pakar linguistik bahwa Melayu purba yang terletak di Kalimantan bagian barat tersebut berasal dari keturunan Bahasa Austronesia Purba. Hasil-hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa tempat asal usul, penutur asli bahasa Melayu Purba, dan nenek moyang semua dialek bahasa Melayu yang sudah punah maupun masih ada, umumnya menempati daerah rawa, tanah basah, delta atau pantai dari sistem sungai di Kalimantan Barat. Daerah rawa atau tanah yang basah tersebut dalam terjemahan buku karya Collins adalah tanah yang penuh dengan air. Jika melihat asal kondisi tanah yang ada di wilayah Kalimantan bagian barat pada masa lalu, memang rata-rata kondisi tanahnya adalah rawa atau tanah yang digenangi oleh air. James T. Collins (2005; 9).

Dari Kalimantan bagian barat selanjutnya berpindah ke arah barat melewati Tambelan dan Riau menuju Sumatera, lalu dilanjutkan ke semenanjung Malaysia. Migrasi Melayu purba berikutnya diarahkan ke bagian barat pulau Kalimantan dan menyebar ke sepanjang pantai utara Kalimantan menuju selatan. Proses migrasi terus berlanjut ke pulau Luzon sampai ke Maluku, sementara migrasi di bagian barat Kalimantan tetap berlangsung ke selatan menyeberangi selat Karimata ke Belitung dan Bangka di bagian selatan Sumatera, khususnya daerah sungai Musi dan pantai barat Jawa, termasuk Jakarta sekarang ini. Menurut prediksi Collins, bahwa proses terjadinya migrasi dari para penutur Melayu purba dari Kalimantan

bagian barat tersebut sudah bermula sejak abad ke 2 M atau sekitar tahun 100 M. James T. Collins (2005; 10).

Migrasi, interaksi dan asimilasi yang dilakukan oleh Melayu purba terus berlanjut dan interaksinya diduga semakin bertambah intensif pada abad ke 4 M dengan ditemukannya beberapa manik, batu akik dan gendang gangsa. Pada abad ke 5-7 M, diduga telah berdiri sebuah kerajaan di wilayah sungai Sambas, karena wilayah tersebut berhampiran dengan selat Malaka yang menjadi jalur lalu lintas dunia. Namun belum diketahui nama raja dan kerajaannya, tetapi diperkirakan kerajaan tersebut berdiri bersamaan dengan Kerajaan Batu Laras di hulu Sungai Keriau sebelum berdirinya Kerajaan Tanjungpura. Dalam Pupuh XII dan XIV, pada abad ke 7 M terdapat pula kerajaan Sambas, dan dalam sumber lain menyatakan bahwa pada abad ke 7-9 M, Sambas berada dalam sebuah kerajaan yang bernama Kerajaan Wijaya Pura, terletak di muara Sungai Rajang yang saat ini berada di Serawak-Malaysia. Ansar Rahman (2001; 10). Panjang Sungai Rajang ini mencapai 563 Km dari Banjaran Iran di tengah pulau Kalimantan sampai ke Laut Cina Selatan bagian barat.

Pada abad 10-12 M, belum ditemukan sumber yang menjelaskan tentang keberadaan kerajaan di Sambas. Lalu pada abad ke 13-14 M, telah diketahui bahwa kerajaan yang ada di Sambas bernama Kerajaan Nek Riu. Keberadaan Kerajaan Nek Riu secara otentik tercatat dalam kitab *Negarakertagama* karya Prapanca pada zaman Majapahit tahun 1365 M. Dalam tulisan J.U. Lontaan disebutkan bahwa pada abad ke 13 M telah ada tata pemerintahan dan hukum-hukum yang mengatur masyarakat Sambas, dan rajanya merupakan salah satu dari 405 cabang suku Dayak yang bernama Nek Riu. Kerajaan Nek Riu berada di bawah Kerajaan Bakulapura (bawahan Singhasari). Tanjung Dato menjadi wilayah perbatasan mandala kerajaan Tanjungpura atau Sukadana dengan wilayah Borneo (Brunai)..

Setelah Kerajaan Nek Riu berakhir, abad ke 15 didirikan sebuah kerajaan bernama Kerajaan Tan Unggal. Kerajaan Tan Unggal adalah penerus Bakulapura yang menjadi provinsi Majapahit di Kalimantan. Tan Unggal dikenal raja yang kejam dan bengis, karena kekejamannya tersebut sehingga raja tersebut mengubur hidup-hidup anaknya yang bernama Bujang Nadi dan Dare Nandong akibat fitnah dari pejabat istana. Akibat kekejamannya tersebut, rakyat Sambas mengukudeta rajanya dan akhirnya Tan Unggal wafat secara tragis, dimasukkan ke dalam peti, lalu peti tersebut dibuang ke sungai Sambas. Akibat dari kekejaman Raja Tan Unggal, rakyat Sambas menjadi trauma dan selama puluhan tahun tidak mau mengangkat raja. J.U. Lontaan (1987; 132-133)

Pada abad ke 16 M (1530 M) datang serombongan bangsawan (lebih dari 500 orang) yang beragama Hindu dari Majapahit. Rombongan bangsawan tersebut melarikan diri karena ditumpas oleh pasukan Kesultanan Demak di bawah Sultan Demak ke-3 yaitu Sultan Trenggono. Rombongan ini awalnya berlabuh di Pangkalan Jambu (sekarang dikenal dengan nama Jawai), lalu bergerak maju ke hulu dan akhirnya menetap di Kota Lama. Pada saat kedatangannya, pesisir Sungai Sambas telah dihuni orang Melayu yang telah berasimilasi dengan orang Dayak pesisir. Kemudian rombongan ini mendirikan sebuah panembahan yang dipimpin seorang Pangeran Adipati bernama Ratu Gipang. Setelah Ratu Gipang meninggal, lalu digantikan oleh anaknya yang bernama Ratu Timbang Paseban. Tidak lama memerintah, Ratu Timbang Paseban meninggal dan digantikan oleh adiknya yang bernama Ratu Sepudak. Ansar Rahman (2001; 13-15).

Kejayaan daerah Sambas sebagai sebuah kerajaan telah mansyur sampai pemerintah Ratu Sepundak pada awal abad ke-15. Pada pertengahan abad ke-15, pusat kerajaan keturunan Majapahit berpindah dari paloh ke kota Lama di Benua Bantan-Tempapan di Kecamatan Teluk Keramat. Raja-Raja Sambas waktu itu disebut dengan gelar Ratu. Seperti gelar raja-raja di Majapahit. Ratu Sepudak dengan saudaranya Timbung paseban berkusa sejak tahun 1550 di kota Lama. Pada tahun 1570, Kerajaan Sambas di kota Lama berada dibawah Kerajaan Johor. Setelah runtuhnya Kerajaan Majapahit, maka kerajaan johor telah menganut Islam menguasai sultan-sultan di pantai Barat Kalimantan seperti Brunei, Serawak, Sambas, Mempawah, Sukadana/Matan, Sejak itu agama Islam mulai dianut orang di kesultanan Sambas. Ansar Rahman (2001; 15).

Ratu Sepudak sebagai raja Sambas di Kota Lama adalah raja beragama Hindu yang melakukan kontak dagang dengan Belanda pada tanggal 1 oktober 1609. Ansar Rahman (2001; 20). perusahaan dagang Belanda telah menjalankan interversi dagang ketika Belanda memaksakan Ratu Sepundak menandatangani perjanjian dagang atau kontrak dengan Sambas, tetapi sampai 210 tahun sejak perjanjian tahun 1609 pemerintah Hindia Belanda belum menduduki kerajaan Sambas. Sejak tahun 1819 Belanda mengatur kesultanan Sambas dan ikut mengatur penambangan emas di Sambas, Bengkayang, Singkawang dan Pemangkat. Kedudukan Belanda semakin kuat ketika Sultan Sambas terpaksa meminta bantuan Belanda untuk memadamkan pemberontakan kongsi-kongsi Cina pada tahun 1850. Taktik pemerintah Belanda dalam menjalankan kekuasaannya bahwa Belanda tetap mengakui kekuasaan para Sultan tetapi pergantian Sultan dilakukan dengan surat keputusan Gubernur Jenderal Hindia Belanda. Ansar Rahman (2001; 22).

Dengan sejarah yang panjang tersebut, Sambas merupakan salah satu kerajaan dan Kesultanan tertua di Kalimantan Barat. Negeri Sambas sudah terkenal sejak zaman kemasyhuran Majapahit, bahkan Sambas sudah tumbuh dan berperan sebagai salah satu integritas kekuasaan politik, sosial, dan ekonomi di kawasan Nusantara dan Asia Tenggara. Sejarah masa lampau Sambas dipenuhi kejayaan dan kemasyhuran sejak berabad-abad yang lalu. Sambas juga terkenal dengan daerah kaya hasil hutan dan tambang emas sehingga para pedagang dan bangsa lain datang ke Sambas untuk melakukan perdagangan maupun tinggal menetap. Dengan letak yang strategis membuat budaya-budaya asing dapat dengan mudah masuk ke wilayah Sambas, baik yang dibawa langsung oleh para pedagang maupun melalui proses akulturasi, asimilasi dan difusi dalam waktu yang panjang. Karena Sambas merupakan sebuah kesultanan tentu dalam pergantian sultan biasanya selalu diadakan pesta besar-besaran saat seorang pangeran akan dilantik menjadi sultan. Pelantikan tersebut biasanya diadakan pesta yang dihadiri oleh para pembesar kerajaan maupun rakyat biasa, dalam pesta tersebut ditampilkan berbagai pertunjukan baik berupa kesenian, kebudayaan maupun adat-istiadat yang beraneka ragam.

Kesultanan sambas sebuah negeri yang terbesar dengan luas 20.940 km² (brunei 5.765 km²). Pada tahun 1915 berpenduduk 123.000 jiwa, terdiri dari 100 orang Eropa, 26.000 orang dayak, 67000 orang melayu, jawa bugis, 30.000 orang cina, 270 orang arab timur asing lainnya. Ansar Rahman (2001; 11). Letak Sambas yang strategis ditengah-tengah lalu lintas Asia Tenggara menjadikan Sambas menjadi tempat persinggahan dan tempat pertemuan para pedagang dan pelayar dari Cina, Filipina, Melaka, Singapura, Siam, India, Arab serta dari

kerajaan-kerajaan dari Nusantara seperti, Sumatera, Riau, Palembang, Banten, Cirebon, Semarang, Geresik, dan Banjarmasin sehingga membuat Sambas mengalami akulturasi, asimilasi maupaun difusi baik bahasa, kepercayaan, politik, maupun kebudayaan salah satunya adalah permainan gasing.

Data pasti mengenai permainan gasing pada masa kerajaan hingga masa kesultanan Sambas sangat sulit di telusuri bahkan hampir tidak ada. Tetapi menilik kembali dengan apa yang telah disebutkan oleh Anthony Reid dalam bukunya yaitu gasing digunakan di Nusantara pada abad ke 15 terlihat dari aneka ragam istilah dan sebutan yang digunakan oleh penduduk, walau bukti-bukti langsung dari masa tersebut tidak ada. Permainan gasing di banyak tempat selalu dikaitkan dengan siklus tani, sebab permainan gasing dipandang sebagai suatu keharusan guna untuk mempercepat ranumnya padi. Anthony Reid (2014; 225). Selain itu adu jago di Asia Tenggara juga telah menyebar dari masyarakat bawah ke atas. Anthony Reid juga menyebutkan manusia di Asia Tenggara sebagai *homo ludens* yakni, manusia yang bermain-main, diperlihatkan bahwa masyarakat melakukan pesta-pesta dan menggunakan waktu santai. Karena iklim yang lunak dan makanan pokok seperti beras, ikan, serta buah-buahan tersedia secara lebih sepanjang musim maka orang di Asia Tenggara mempunyai keuntungan alamiah untuk bebas dari perjuangan untuk bertahan hidup masyarakat Asia Tenggara mempunyai waktu senggang untuk melakukan pesta di sela-sela kesibukan membanting tulang. Anthony Reid (2014; 225). Pesta-pesta selalu diadakan saat ada acara-acara besar seperti penobatan raja, perkawinan, penguburan dan ritus memasuki usia dewasa (sunatan) pesta keramaian untuk menjamin kesuburan dan kesejahteraan negeri, bahkan penerimaan duta-duta dari luar negeri atau kerajaan yang dilakukan dengan arak-arakan besar dan hiburan umum.

Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masyarakat Asia Tenggara selalu mengadakan hiburan di sela-sela kesibukan bekerja dengan melakukan pesta-pesta seperti teater, permainan dan tari-tarian. Hal tersebut ternyata juga terjadi di Sambas, sebab Sambas merupakan salah satu kerajaan besar di wilayah Asia Tenggara. Sebagian besar penduduk negeri Sambas adalah bercocok tanam karena memang sebagian besar wilayah Sambas merupakan daerah rawa yang cocok untuk berladang. Kemungkinan besar bahwa setelah selesai melakukan kegiatan berladang masyarakat Sambas tempo dulu menghibur diri dengan melakukan berbagai pertunjukan kebudayaan seperti tarian, nyanyian, dan permainan yang salah satunya adalah bermain adu *pangkak* gasing.

Masa Kependudukan Jepang

Masa pendudukan Jepang di Sambas bisa dikatakan sangat singkat namun memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan masyarakat, sebab Jepang terkenal akan kekejaman yang luar biasa sehingga menimbulkan trauma yang mendalam bagi masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Sambas. Pasukan Jepang masuk ke Sambas pada masa pemerintahan Sultan Muhammad Mulia Ibrahim. Sultan Muhammad Mulia Ibrahim kemudian menjadi salah seorang korban keganasan pasukan Jepang, yaitu bersama dengan sebagian besar raja-raja lainnya yang ada di wilayah Borneo Barat dibunuh pasukan Jepang di daerah Mandor. Ansar Rahman (2001; 105).

Kedadaan masyarakat Sambas pada masa pendudukan Jepang mengalami kemunduran dan ketakutan yang luar biasa. Kehidupan sangat berat sebab bahan makanan

sulit di dapat karena Jepang memaksa masyarakat untuk mengumpulkan bahan makanan dan kekayaan yang dimiliki oleh masyarakat harus diserahkan kepada Jepang untuk kepentingan perang. Masyarakat menjadi takut untuk pergi ke ladang, ke kebun atau beraktifitas keluar karena Jepang yang sering melakukan penindasan dan penyiksaan sehingga kelaparan dan kemiskinan menjangkit dimana-mana. Ansar Rahman (2001; 106).

Kemunduran politik, ekonomi, sosial dan budaya di Sambas pada masa Jepang dapat dilihat dari banyaknya masyarakat Sambas yang dibunuh secara massal baik dari kalangan keluarga kerajaan, kaum terpelajar, pegawai negeri, tokoh agama, maupun pemuda dan para pejuang. Pembunuhan tersebut dilakukan hanya berdasarkan kecurigaan Jepang terhadap golongan dan orang-orang yang dapat membahayakan kedudukan dan kekuasaan Jepang. Ansar Rahman (2001; 106). Dengan penangkapan-penangkapan yang dilakukan oleh Jepang terhadap pemuda dan orang-orang yang mencurigakan menjadikan kehidupan masyarakat menjadi terlantar sehingga menimbulkan kemelaratan dan kemiskinan. Rakyat terpaksa harus hidup menderita, makan apa adanya, pakaian compang camping dan waktu untuk bermain hampir tidak ada karena masyarakat takut untuk beraktifitas diluar rumah kegiatan politik, ekonomi, sosial dan budaya lumpuh total.

Namun dibalik kekejaman dan kebengisan Jepang, terdapat sebuah kisah menarik yang berkembang di masyarakat Sambas. Kisah tersebut cukup terkenal, sering menjadi cerita jenaka dan pelipur lara, yakni kisah tentang orang-orang Jepang yang kagum terhadap kemampuan masyarakat Sambas dalam melakukan kegiatan sehari-hari yaitu pada saat *mengkisar* padi, melihat *rehal*, dan bermain *gasing*. Diceritakan bahwa:

"Pade suatu ari tentare jappang we keheranan waktu meliat gasing beputar, ditunggueknye lah gaye ii, karne penasaran ngape gasing iye bise beputar lamak lalu lah gasing iye di balahnye pakai samurai, dikirenye b gasing ye pakai masen ape gaye, gasaknye jak daan pakai ape-ape. Gaye juak dengan kisaran padi dimasokkan padi lalu keluar barras penasarran juak akhirnye diballahnye juak, gasaknye sean ape-ape di dalam kisaran iye, pun same juak dengan alat untuk melattakan al-qur'an tau rehal ye diputar-putarnye gimane urrang buatnye karne keibohan lalu lah di ballahnye juak". (wawancara dengan sidur pada 15 Februari 2017).

Terlepas dari benar atau tidak kisah tersebut, namun kisah tersebut sangat populer diseluruh wilayah Sambas. Esensi dari kisah tersebut adalah bagaimana kearifan lokal suatu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pada saat berkembangnya *kisaran*, *gasing*, dan *rehal* dalam masyarakat sebenarnya telah berkembang teknologi mutakhir masyarakat melayu. Pada masa pendudukan Jepang dunia sebenarnya telah memasuki era baru yakni perkembangan teknologi modern walaupun sebenarnya cikal bakal kemunculan teknologi modern telah ada sejak masa Revolusi Industri di Inggris sejak abad ke-17. Mulai saat itu cara berpikir terutama dunia barat telah mengalami pergeseran dan melihat perkembangan-perkembangan dalam masyarakat melalui alat-alat yang canggih/modern.

Pada aspek lain, hal tersebut dapat diamati sebagai benturan pemikiran dan peradaban dalam melihat suatu kearifan lokal masyarakat yakni pengekanan terhadap kebebasan berbudaya sebab pada masa Jepang berkuasa di Sambas kehidupan sosial dan budaya seperti permainan *gasing* mengalami kemunduran sebab Jepang hanya memfokuskan pendidikan militer kepada masyarakat Sambas khususnya para pemuda dan para pelajar

untuk dijadikan tentara yang siap berperang melawan Sekutu dengan menanamkan pengaruh politik *fasisme* dengan memberi pelajaran bahasa dan kebudayaan Jepang bahkan dididik dan dilatih kemiliteran.

Dengan demikian pada masa Jepang berkuasa di Sambas, permainan gasing mengalami kemunduran karena masyarakat takut untuk memainkan gasing yang akan menimbulkan kecurigaan dari pihak Jepang sebab permainan gasing dapat memancing keramaian atau membuat orang berkumpul karena sudah pasti dalam permainan gasing orang-orang akan ramai menyaksikan dan menikmati permainan tersebut. Pihak Jepang tidak segan-segan akan menangkap atau membubarkan masyarakat yang bermain dan menyaksikan permainan gasing sebab Jepang sangat melarang berkumpul lebih dari dua orang. Jepang juga memberlakukan jam malam dan setiap malam menangkap orang-orang yang dicurigai dengan diangkat menggunakan truk dan ditutup dengan kain hitam bahkan jika ada yang membangkang akan dieksekusi di tempat.

Masa Kemerdekaan Sampai Masa Reformasi

Dengan di bomnya dua kota penting di Jepang yaitu Hiroshima dan Nagasaki oleh tentara Sekutu, membuat Jepang menyerah kalah dan menandakan bahwa perang dunia ke dua sudah berakhir. G. Mooedjanto (1988; 66). Para pejuang kemerdekaan kemudian memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945 lalu menyebarkan berita tersebut keseluruh wilayah Nusantara. Namun karena sarana komunikasi sangat minim, maka beberapa daerah diluar pulau Jawa belum mengetahui bahwa Indonesia telah merdeka. Berita proklamasi kemerdekaan Indonesia diketahui oleh beberapa penduduk di Sambas melalui siaran radio Sarawak. Karena tentara Jepang masih berkuasa di Sambas, berita penting tersebut belum dapat menyebar secara luas. Penduduk masih merasa takut terhadap tindakan tentara Jepang yang kejam dan sadis apabila mendengar rakyat melakukan pergerakan. Rakyat Sambas mendapatkan kepastian bahwa Indonesia telah merdeka tanggal 17 Agustus 1945, Tatkala pemuda Sambas Zainudin Nawawi dan Gifani Ismail yang bermukim di Pontianak datang ke Sambas. Ansar Rahman (2001; 117).

Tersebarnya berita bahwa Indonesia telah merdeka yang terbebas dari belenggu penjajah, membuat semangat masyarakat Sambas dan para pejuang semakin berkobar untuk melepaskan diri dari penjajah dan menegakkan proklamasi kemerdekaan serta mempertahankannya dengan segenap jiwa dan raga. Walaupun dalam perjalanan mempertahankan kemerdekaan, masyarakat Sambas harus melawan tentara Nica yang datang kembali untuk berkuasa, lalu menghadapi Dwikora dan konfrontasi Malaysia tahun 1963-1966, pemberontakan G.30.S/PKI tahun 1965, dan menumpas gerombolan PGRS/PARAKU tahun 1966-1973. Ansar Rahman (2001; 117). Dengan banyaknya rintangan dan tantangan yang dihadapi oleh Sambas pada saat awal kemerdekaan sampai masa reformasi membuat pembangunan menjadi terhambat baik politik, perekonomian sosial maupun budaya.

Pembangunan di Sambas mengalami titik terang sejak Sambas menjadi Kabupaten pada 15 Juli tahun 1999. Kota Sambas telah kembali bangkit menjadi ibukota Kabupaten Sambas. Sebelumnya, hanya menjadi ibukota kecamatan, salah satu kecamatan dalam kabupaten Daerah Tingkat II sambas yang beribukota di Singkawang (sejak tahun 1957-1999). Ansar Rahman (2001; 120). Pemerataan pembangunan dapat dilihat dari peningkatan

ketahanan pangan, penciptaan lapangan kerja, pemberdayaan masyarakat dan peningkatan kesadaran akan pelestarian kebudayaan. Pembangunan kebudayaan di Sambas di tandai dengan dibentuknya MABM (Majlis Adat Budaya Melayu). Wilayah sambas dihuni sebagian besar oleh suku melayu, memiliki adat tradisi dan budaya yang sangat beragam mulai dari upacara-upacara peringatan, sistem pengobatan tradisional, tari-tarian dan permainan rakyat salah satunya adalah permainan gasing. permainan tersebut sangat populer dikalangan seluruh masyarakat Sambas. Hampir semua kalangan di setiap daerah memainkan permainan gasing, bahkan gasing juga dimainkan oleh orang dayak. Wawancara dengan Rajali pada tanggal 15 Februari 2017

Sebelum teknologi dan informasi berkembang pesat seperti sekarang, permainan gasing menjadi hiburan menarik yang ramai disaksikan oleh orang dan sering menjadi kegiatan rutin setelah kegiatan bercocok tanam selesai dilakukan. Seringkali saat berada *pangkak* gasing, masyarakat menggunakan ilmu-ilmu mistis agar bisa menang. Permainan gasing memiliki pengaruh yang besar bagi gaya hidup masyarakat Sambas, sebab pada saat permainan tersebut dimainkan harus dilapangan atau gelanggang yang cukup luas yang memungkinkan orang beramai-ramai menyaksikan dan menonton permainan gasing tersebut sehingga terjadi pertukaran informasi, kegiatan perekonomian (dalam keramaian biasanya banyak pedagang yang berjualan) dan ajang untuk menunjukkan kekuatan masing-masing (biasa dijadikan ajang untuk mencari jodoh), bahkan untuk meletakkan gasing harus diperhatikan dan disimpan ditempat khusus agar gasing tidak berat sebelah.

Permainan gasing pada tahun 70-an hingga awal tahun 2000-an mengalami perkembangan yang pesat sebab sering diadakan pertandingan-pertandingan gasing dalam rangka memperingati hari-hari bersejarah atau peringatan khusus seperti peringatan hari kemerdekaan Indonesia, keagamaan dan sebagainya yang disponsori dan diadani oleh pemerintah. Perkembangan permainan gasing pada masa tersebut mendapat pengaruh yang besar dari pemerintah Sambas, sebab memang kebijakan-kebijakan kebudayaan selalu dipengaruhi oleh pihak yang berkuasa untuk kepentingan-kepentingan politik atau untuk melegitimasi kekuasaan. Tod Jones (2015; 12). dengan kata lain bahwa efek kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah secara tidak langsung dapat membuat komunitas-komunitas pecinta gasing terbentuk walau pun hanya bersifat spontan.

Permainan gasing tampak sebagai sebuah acara-acara keramaian yang begitu populer dikalangan masyarakat Sambas. Besarnya keterlibatan pemerintah dalam perkembangan permainan gasing dapat dilihat dari kebijakan-kebijakan yang dilakukan seperti pengadaan pelatihan dan pemberian bantuan mesin bubut serta diberikan penghargaan bagi para pegasing yang berprestasi. Hal ini dilakukan pemerintah untuk mendapat dukungan dari masyarakat untuk menyelenggarakan pemerintahan. Entah kebetulan atau tidak, pada saat menjelang pemilu atau pemilihan pemimpin daerah, orang yang mencalonkan diri untuk maju di pilkada sering berlomba-lomba mengadakan event-event pertandingan gasing, seperti bupati cup, Sendoyan cup, Sekuduk cup dan sebagainya, mungkin bertujuan untuk menarik suara dan moment tersebut juga dijadikan kesempatan oleh masyarakat untuk mengukur kemampuan, keahlian dan ketangkasaan bermain gasing.

Permainan gasing di Sambas bahkan dijadikan sebagai salah satu pertandingan yang diadakan pada saat acara FSBM (Festival Seni Budaya Melayu) se-Kal-Bar, LAMS (Lembaga

Adat Melayu Serumpun), ulang tahun kota Sambas bahkan ditandingkan sampai tingkat nasional. Dengan demikian permainan gasing menjadi permainan rakyat yang digemari sampai saat ini oleh orang yang meminati permainan tersebut khususnya untuk daerah Sambas.

PENUTUP

Perkembangan permainan gasing di Sambas mengalami pasang surut dengan sejarah yang panjang di mulai dari masa kerajaan, masa kedudukan Jepang hingga masa sekarang. Pada masa kerajaan perkembangan gasing di mainkan oleh masyarakat setelah kegiatan bercocok tanam selesai dilakukan. Pada masa kedudukan Jepang perkembangan permainan gasing mengalami kemunduran bahkan bisa dibilang menjadi era kegelapan karena jepang menginvasi dan melakukan teror-teror terhadsap masyarakat Sambas. Namun pada masa kemerdekaan permainan gasing mengalami peningkatan yang cukup pesat. Pada masa sekarang hampir diseluruh daerah di Sambas mengalami kemunduran. Namun walau begitu permainan gasing di Sambas masih tetap ada dan masih dimainkan oleh pecinta gasing, terutama anak-anak dan remaja walaupun permainan gasing tidak dimainkan setiap waktu. Gasing tetap menjadi permainan primadona anak-anak di Sambas, minat masyarakat Sambas untuk memainkan gasing masih sangat besar walaupun di era globalisasi permainan modern yang canggih terus mengalami perkembangan dan pembaharuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelaar, Alexander, (2005). *The Austronesian Languages of Asia and Madagascar*, New York & London: Routledge
- Arpan, (2009). *Saprahan: Adat Budaya Melayu Sambas*, Sambas: Dewan Pengurus Daerah, MABM Kab Sambas
- Bellwood, Peter, (2000). *Prasejarah Kepulauan Indo-Malaysia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama,
- Danandjaja, James, (2007). *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*, Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti
- Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata, (2013). *Budaya Sambas Gemilang Tempo Dulu*, Sambas: DISPORABUDPAR
- Ismi, Hayatul, (2010). *Nilai Strategis Permainan Gasing Sebagai Salah Satu Kebudayaan Melayu, (Kajian Terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual)*, Riau: Lembaga Penelitian Universitas Riau, Tidak Terbit
- Jenks, Chris, (1993). *Culture: Studi Kebudayaan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar,
- Jones, Tod, (2015). *Kebudayaan dan Kekuasaan di Indonesia: Kebijakan Budaya Selama Abad ke-20 Hingga Era Reformasi*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Lontaan, J.U, (1978). *Sejarah Hukum Adat dan Adat Istiadat Kalimantan Barat*, Pontianak: Pemda Tingkat 1 Kal-Bar
- Moedjanto, G, (1988). *Indonesia Abad Ke-20*, Yogyakarta: Kanisius
- Rahman, Ansar, dkk, (2001). *Kabupaten Sambas Sejarah Kesultanan dan Pemerintahan Daerah*, Sambas: Dinas Pariwisata PEMDA Kabupaten Sambas
- Reid, Anthony, (2014). *Asia Tenggara dalam Kurun Niaga 1450-1680*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Suharso, (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang, Widya Karya
- T. Collins, James, (2005). *Bahasa Melayu Bahasa Dunia*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia,
- Wawancara dengan Rajali pada tanggal 16 Januari 2017
- Wawancara dengan Sidur pada tanggal 15 Februari 2017