

## **BAB 6**

### **AMALAN PERMAINAN DAN AKTIVITI KESENIAN**

#### **6.1 Pengenalan**

Kehidupan harian manusia dipenuhi dengan pelbagai jenis aktiviti. Aktiviti harian manusia merangkumi pekerjaan, permainan, aktiviti kesenian, aktiviti keagamaan dan kebudayaan. Antara kesemua aktiviti ini, permainan dan aktiviti kesenian merupakan aktiviti-aktiviti yang mengembirakan serta menghiburkan hati manusia. Permainan dan aktiviti kesenian merupakan perlakuan rekreasi sama ada untuk mendapat keseronokan, mengisi masa lapang ataupun bersenam. Bab yang ke-6 ini membincangkan permainan dan aktiviti kesenian yang diamalkan oleh masyarakat Tamil zaman *cangam*.

#### **6.2 Amalan Permainan**

Permainan ialah sesuatu yang dilakukan untuk bersenang-senang atau bersuka-suka. Pada lazimnya, permainan mempunyai peraturan yang perlu diikuti semua pemain. Permainan boleh dibahagikan kepada beberapa jenis:

- Permainan berasaskan kemahiran
- Permainan berasaskan strategi
- Permainan berasaskan nasib

Sesetengah permainan pula menggabungkan dua atau tiga elemen di atas.

Permainan dimainkan dengan menggunakan alat-alat tertentu seperti bola, gasing, guli dan sebagainya. Ada juga permainan yang melibatkan haiwan dan manusia. Pada lazimnya, manusia terlibat dalam permainan untuk menyenangkan dan mengembirakan hati. Kecergasan minda dan tubuh bergantung pada aktiviti permainan. Aktiviti permainan sering kali dikaitkan dengan perasaan, kemahiran dan kebolehan seseorang.

Permainan dikenali sebagai *vilaiyaddu* dalam bahasa Tamil. Permainan merupakan salah satu aktiviti harian yang penting dalam kehidupan manusia dan aktiviti ini mengeratkan perhubungan antara manusia. Permainan juga mencergaskan tubuh badan dan minda serta mengembirakan hati pihak yang terlibat iaitu pemain dan penonton. Masyarakat Tamil zaman *cangam* mengamalkan pelbagai jenis permainan yang melibatkan golongan lelaki dan perempuan. Semua peringkat manusia seperti muda, tua, kaya dan miskin terlibat dalam aktiviti permainan. Manusia memilih permainan berdasarkan pada minat dan kebolehan.

Pada lazimnya, golongan lelaki masyarakat Tamil zaman *cangam* terlibat dalam permainan yang memerlukan keberanian dan kekuatan badan seperti mengejar lembu jantan (*yher taluvutal*), menunggang kuda (*kutirai yhedram*), menunggang gajah (*yaanai yhedram*), permainan kayu panjang (*silambam*) dan permainan meanah (*villeri*). Keselamatan diri adalah tidak terjamin dalam permainan-permainan jenis ini. Kekadang mereka juga bermain permainan kereta roda kecil (*siru ther uruddal*), permainan bola (*pantaaddam*), berjalan di atas tali (*kalai kootu*), permainan bunyi (*kilikili aadal*), menyabung ayam (*kholi phor*), *kabadi* (*sadu-gudu*), memukul kayu kecil (*siddippul*) dan permainan ayun (*oonjal*). Golongan lelaki muda dan tua turut terlibat dalam kesemua permainan ini.

**Jadual 6.1: Permainan Golongan Lelaki**

<b>Bil.</b>	<b>Jenis Permainan</b>	<b>Istilah Bahasa Melayu</b>
1	<i>Yher taluvutal</i>	mengejar lembu jantan
2	<i>Kutirai yherdram</i>	menunggang kuda
3	<i>Yaanaai yherram</i>	menunggang gajah
4	<i>Siru ther uruddal</i>	permainan kereta roda kecil
5	<i>Pantaaddam</i>	permainan bola
6	<i>Kalai koottu</i>	berjalan di atas tali
7	<i>Kilikili aadal</i>	permainan bunyi
8	<i>Kholi phor</i>	menyabung ayam
9	<i>Sadu- gudu</i>	permainan <i>kabadi</i>
10	<i>Siddippul</i>	memukul kayu kecil
11	<i>Silambam</i>	<i>Silambam</i>
12	<i>Oonjal, oosal</i>	permainan ayun

(Sumber: *Viyakka Vaikkum Tamilar Ariviyal*,2005)

Kaum wanita pula terlibat dalam permainan-permainan yang kurang memerlukan kekuatan dan tenaga badan. Pada lazimnya, golongan perempuan terlibat dalam permainan seperti dam (*kalangaaddam*), congkak (*pallaanguli*), catur (*taayam*), gasing (*pamparam*), permainan guli (*gundu aaddam*), permainan layang-layang (*paddam vidutal*), tarik tali (*kayiru iluttal*), permainan bola (*pantaaddam*), permainan air (*neer vilaiyaaddu*), permainan patung pasir (*vandal, sidril*) dan ayun (*oonjal*). Manakala, golongan kanak-kanak suka bermain permainan bola (*pantaaddam*), permainan ayun (*oonjal*), permainan petak (*paandi aaddam*), kereta roda kecil (*siruther uruddal*) dan permainan patung (*pommaai aaddam*).

Pada umumnya, kesemua permainan ini memerlukan tenaga dan kekuatan badan. Di samping itu, kebolehan, kemahiran dan minat merupakan keperluan asas bagi menceburi bidang permainan.

**Jadual 6.2: Permainan Golongan Perempuan**

<b>Bil.</b>	<b>Jenis Permainan</b>	<b>Istilah Bahasa Melayu</b>
1	<i>Kalangaadutal</i>	Permainan dam
2	<i>Pallaangguli</i>	Permainan congkak
3	<i>Taayam</i>	Permainan catur
4	<i>Kayiru iluttal</i>	Permainan tarik tali
5	<i>Pantaaddam</i>	Permainan bola
6	<i>Neer vilaiyaaddu</i>	Permainan air
7	<i>Vandal, sidril</i>	Permainan patung pasir
8	<i>Oonjal</i>	Permainan ayunan

(Sumber: *Viyakka Vaikkum Tamilar Ariviyal*,2005)

Permainan air (*neer aaddam*), bola (*pantaaddam*), ayun (*oonjal*) dan congkak (*pallaangguli*) antara permainan-permainan yang melibatkan golongan lelaki dan perempuan.

Kebanyakan permainan zaman *cangam* melibatkan unsur-unsur alam semula jadi seperti permainan air, permainan patung pasir dan permainan ayun. Di samping itu, terdapat juga beberapa permainan yang melibatkan manusia dan haiwan. Mengejar lembu jantan, menunggang kuda, menunggang gajah dan menyabung ayam merupakan permainan-permainan yang melibatkan manusia dan haiwan.

Masyarakat Tamil zaman *cangam* memberikan kepentingan terhadap bidang permainan. Mereka menyedari kepentingan dan keperluan permainan terhadap diri sendiri dan masyarakat. Kenyataan tentang keperluan dan kepentingan permainan dibincangkan dalam Teori *Tholkaapiyam*.

செல்வம் புலனே புணர்வுவினை யாட்டென  
அல்லல் நீத்த உவகை நான்கே

(*Tholkaapiyam, Meippaddiyal:255*)

*selvam pulane punarvu vilai yaaddena  
allal neeta uvagai naanke*

- *harta benda, anggota badan, perasaan cinta dan permainan merupakan sumber kegembiraan*

*Noorpaa* ini menyenaraikan sumber-sumber yang mengembirakan hati manusia. *Selvam* (harta), *pulan* (anggota badan), *punarvu* (perasaan cinta) dan *vilaiyaaddu* (permainan) merupakan empat jenis sumber yang mengembirakan manusia. Melalui *noorpaa* ini dapat dirumuskan bahawa permainan merupakan salah satu aktiviti utama yang mengembirakan hati manusia. Perhubungan di antara manusia dieratkan melalui amalan aktiviti permainan. Bukti kewujudan permainan pada zaman *cangam* diperkukuhkan oleh *noorpaa Tholkaapiyam* yang ke-23.

கெடரல் பண்ணை ஆயிரண்டும் விளையாட்டு

(*Tholkappiyam, Sollatikaaram, Uriyiyal:23*)

*kedavaral pannai aayirandum vilaiyaaddu*

- *permainan merupakan asas kesihatan badan*

Perkataan *kedavaral* dan *pannai* merujuk kepada permainan. Teks *Tholkaapiyam* memberikan penekanan kepada permainan dan kesihatan badan. Teks *Nadrinai* pula menyarankan kepentingan permainan kepada manusia.

விளையாடு ஆயமொடு ஓரை ஆடாது  
இளையோர் இல்லிடத்து இற்செறித் திருத்தல்  
அறனும் அன்றே ஆக்கமும் தேயம்

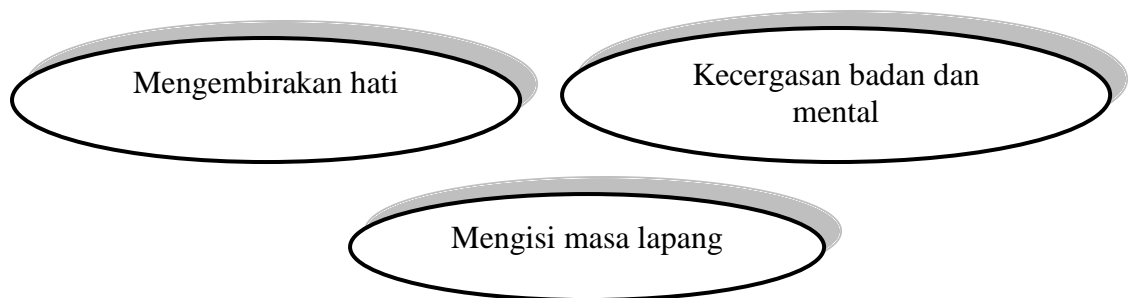
(*Nadrinai, 68:1-3*)

*vilaiyaadu aayamodu orai aadaatu  
ilaiyor illidattu irseri tiruttal  
aranum andre aakkamum teyam*

- *permainan merupakan sumber  
kesihatan dan kecergasan badan*

Masyarakat Tamil zaman *cangam* mementingkan kesihatan dan kecergasan badan dan terlibat dalam aktiviti permainan bagi mengekalkan kecergasan badan (*aakkamum teyam*). Kesemua permainan mempunyai tata cara dan tujuan khas. Perincian tujuan permainan adalah seperti berikut :

**Rajah 6.3: Tujuan Permainan**



Manusia bermain untuk mengembirakan hati, mengisikan masa lapang dan juga untuk menjaga kesihatan badan. Ketiga-tiga elemen ini memberikan pengertian kepada kehidupan manusia.

Permainan dibahagikan kepada dua bahagian besar iaitu permainan perseorangan dan permainan yang melibatkan sekumpulan pemain. Permainan ayun, memburu dan menyelam merupakan beberapa permainan yang dimainkan oleh perseorangan. Manakala, permainan bola, congkak dan tarik tali melibatkan sekumpulan pemain. Kedua-dua jenis permainan ini terkenal dalam kalangan masyarakat Tamil zaman *cangam*.

Permainan dibahagi berdasarkan tiga elemen yang utama iaitu kemahiran, strategi dan nasib. Ketiga-tiga elemen ini mempengaruhi para pemain. Salah satu puisi antologi *Aingkurunuru* membuktikan kenyataan ini.

மாதர் உண்கண் மகன் விளையாட  
காதலித் தழீஇ இனிதிருந்தனனே  
தாதார் பிரசம் ஊதும்  
போதார் புறவின் நாடுகிழவோனே

(Aingkurunuru:406)

*maatar unkan magan vilaiyaada  
kaatali talee initiruntanane  
taataar pirasam ootum  
potaar puravin naadukilavone*

- *ibu dan bapa merasa gembira dan seronok, memandangkan anak kecil bermain di luar perkarangan rumah*

Seorang anak kecil bermain dengan penuh semangat di luar rumah (*magan vilaiyaada*). Ibu dan bapa merasa amat gembira memerhatikan anaknya yang bermain. Mereka sedar bahawa perlakuan ini menjamin kesihatan dan kecerdasan anak. Situasi ini membuktikan bahawa masyarakat Tamil zaman *cangam* memberikan peluang dan galakan kepada anak-anaknya supaya bermain.

Beberapa permainan sangat popular dalam kalangan masyarakat Tamil zaman *cangam*. Mereka memiliki kemahiran dan kebolehan dalam permainan-permainan ini. Permainan air, permainan ayun, permainan mengejar ketam, permainan bola dan permainan memanah merupakan permainan-permainan yang terkenal dalam kalangan masyarakat Tamil. Maklumat tentang permainan-permainan ini dapat diperoleh daripada teks-teks kesusasteraan Tamil klasik.

#### **Permainan air (*Neer vilayaaddu*) :**

இனிநினைந்து இரக்கம் ஆகின்று; திணிமணல்  
செய்வுறு பாவைக்குக் கொய்பூத் தைஇத்

(Purananuru,243:1-2)

*inininaintu irakkam aaindru; tinimanal  
seivuru paavaikku koyboot taiee*

- *memberikan kuntum bunga kepada gadis-gadis yang bermain air*

### Permainan ayunan (*Oonjal*) :

பெருங்கயிறு நாலும் இரும்பனம் பிணையல்  
பூங்கண் ஆயம் ஊக்க ஊங்காள்

(*Nadrinai,90:6-7*)

*perungayiru naalum irumpanam pinaiyal,  
poongan aayam ookka oongkaal*

- *tali diikat pada dahan pokok untuk membuat ayunan*

### Permainan mengejar ketam dan kura-kura (*Ohrayaadal*) :

ஓரை ஆயத்து ஒண்தொடி மகளிர்

(*Purananuru,176:1*)

*oorai aayattu ontodi magalir*

- *gadis-gadis yang mengejar ketam*

### Permainan bola (*Panttaaddam*) :

வான்றோய் மாடத்து வரிப்பந் தசைஇக்

(*Perumpaanarrupadai:333*)

*vaan toi maadattu varippantu asa ik*

- *bermain bola di perkarangan rumah*

### Memamah (*Villerital*) :

குறுந்தொடி கழித்தகைச் சாபம் பற்றி

(*Purananuru,77:4*)

*kuruntodi kalitagai saabam patri*

- *jejaka yang bermain memamah*

Di samping itu, antologi *Akananuru* memaparkan pelbagai maklumat tentang permainan-permainan yang dimainkan oleh masyarakat Tamil zaman *cangam*. Berikut ini adalah perincian tentang amalan permainan masyarakat Tamil zaman *cangam*.

#### 6.2.1 *Pantaaddam* (Permainan Bola)

Permainan bola merupakan salah satu permainan yang tertua di dunia ini. Pada zaman *cangam* permainan bola baling adalah terkenal dalam kalangan masyarakat Tamil.



Permainan ini dikenali sebagai *pantaaddam* ataupun *pantuvilaiyaaddu*. Padang permainan bola dikenali sebagai *pantarkalam* ataupun *pantadimedai*. Permainan bola merupakan salah satu permainan umum yang dimainkan oleh golongan lelaki dan perempuan dan mereka amat berminat terhadap permainan ini.

Beberapa karya kesusasteraan Tamil membuktikan kewujudan permainan bola dalam kalangan masyarakat Tamil zaman *cangam*. Antaranya ialah antologi *Perumpaanaadrupadai*, dalam puisi yang ke-329 memaparkan permainan bola oleh masyarakat Tamil zaman *cangam*.

பைங்காழ் அல்குல் நுண்துகில் நுடங்க  
மால்வரைச் சிலம்பின் மகிழ் சிறந்தாலும்  
பீலி மஞ்சையின் இயலிக்கால  
தமணியப் பொற்சிலம்பு ஒலிப்ப உயர்நிலை  
வாந்தோய் மாடத்து வரிப்பந்து அசைஇக்

(*Perumpaanaadrupadai:329-333*)

*painkaal algul nuntugil nudanga  
maalvarai silambin magil sirantaalum  
peeli manjjaiyin iyalikkaala  
tamaniya porsilambu olippa uyarnilai  
vaantoi maadattu varippantu asaiik*

- *para gadis yang menghiasi diri, lalu bermain bola, mereka kelihatan seperti burung merak yang cantik*

Menurut puisi ini, beberapa orang gadis bermain bola (*vaantoi maadattu varippantu asai*). Semasa bermain bola (*vaantoi maadattu varippantu asai*) mereka memakai barangan perhiasan diri termasuk gelang kaki yang dibuat daripada emas (*tamaniya porsilambu olippa*). Mereka kelihatan seperti burung merak yang cantik (*painkaal algul nuntugil nudanga maalvarai silambin magil sirantaalum*). Puisi ini memaparkan dua perkara, iaitu, amalan memakai gelang kaki emas dan golongan perempuan yang bermain bola.

Di samping itu, antologi *Akananuru* membentangkan beberapa maklumat tentang permainan bola. Puisi *Akananuru* yang ke-17 memaklumkan bahawa seorang gadis dari kawasan *Paalai* bermain bola.

வளம்கெழு திருநகர்ப் பந்துசிறிது எறியினும்  
இளந்துணை ஆயமொடு கழங்குஉடன் ஆடினும்  
'உயங்கின்றி, அன்னை! என்மெய்' என்று அசைஇ

(*Akananuru, 17:1-3*)

*valamkelu tirunagar pantusiritu yeriyinum  
ilantunai aayamodu kalangudan aadinum  
'uyankindru, annai! yenmei' yendru asaiee*

- *gadis comel dari tanah Paalai  
bermain bola baling bersama rakannya, dan  
beliau kelihatan amat letih*

Pujangga *Kayamanaar* memaklumkan bahawa gadis itu kelihatan amat letih (*uyankindru, annai! yenmei*) selepas bermain bola baling (*pantusiritu yeriyinum*) bersama dengan kawan-kawanya. Kenyataan ini memaparkan dua perkara, iaitu :

- Permainan bola merupakan salah satu permainan yang wujud sejak zaman *cangam* dalam kalangan masyarakat Tamil.
- Permainan bola dimainkan oleh golongan lelaki dan juga perempuan.

Seorang ibu dari kawasan *Paalai* mengenangkan anak perempuan yang telah pergi bersama dengan pasangan.

ஓங்குநிலைத் தாழி மல்கச் சார்த்திக்  
குடைஅடை நீரின் மடையினள் எடுத்த  
பந்தர் வயலைப், பந்து எறிந்து ஆடி

(*Akananuru, 275:3*)

*onggunilai taali malga saarti  
kudaiadai neerin madaiyinal yedutta  
pantar vayalai, pantu yerintu aadi*

- *gadis tanah Paalai meninggalkan rumah  
termasuk khemah di bawah pokok  
dan padang permainan bola*

Ibu menyatakan bahawa anaknya telah pergi bersama kekasih dan dia meninggalkan beberapa perkara termasuk khemah di bawah pokok (*pantar vayalai*) yang didirikan olehnya. Padang permainan bola yang amat diminati oleh wirawati turut ditinggalkan (*pantu yerintu aadi*). Kenyataan ini membuktikan kewujudan permainan bola serta padang permainan bola baling. Ini menunjukkan mereka memiliki tempat khas untuk bermain bola.

### 6.2.2 *Vaddaadal* (Permainan Petak)

*Vaddaadal*, *vaddaadaai* atau *valladam* merupakan sejenis permainan petak tradisional yang dimainkan oleh masyarakat Tamil zaman *cangam*. Sejenis dadu kecil digulingkan pada lantai dan perkiraan dilakukan. Pemenang ditentukan melalui perolehan jumlah mata. Antologi *Nadrinai* menyatakan perlakuan budak-budak yang tidak bersekolah bermain *vaddaadal*.

பொரியாரை வேம்பின் புள்ளிநீழல்  
கட்டளை யன்ன வட்டரங் கிறைத்துக்  
கல்லாச் சிறாஅர் நெல்லி வட்டாடும்  
வில்லேருழவர் வேம்புனைச் சீறார்

(*Nadrinai*,3:2-5)

*poriyaarai vembin pullineelal*  
*kaddalai yanna vaddarang kilaittu*  
*kallaa siraar nelli vaddaadum*  
*villerulavar vemmunai seeroor*

- *melakar petak di bawah pokok neem, dan buah cermai digunakan sebagai dadu*

Budak-budak kecil melakar petak permainan di bawah pokok *neem* (*poriyaarai vembin pullineelal*). Buah cermai (*neli*) digunakan sebagai dadu dalam permainan *vaddaadal* (*neli vaddaadum*).

Gambaran tentang permainan *vaddaadal* dipaparkan dalam antologi *Purananuru*.

.....பொதியில்  
நரைமு தாளர் நாயிடக் குழிந்த  
வல்லின் நல்லகம் நிறையப், பல்பொறிக்  
கான வாரணம் ஈனும்

(*Purananuru*:52:13-16)

.....potiyil  
naraimoo taalar naayida kulinta  
vallin nallagam niraiya, palpori  
kaana vaaranam eenum

- golongan tua yang bermain vaddaadal

Menurut puisi ini, permainan *vaddaadal* dimainkan oleh golongan dewasa (*narai mootalar*) sahaja. Rangkaian kata *naayida kulinta* merujuk kepada permainan *vaddaadal* dan *vallin nallagam* pula bermaksud tapak permainan.

Pujangga *Paalai Paadiya Perungkadungoh* menyatakan amalan permainan *vallaadam* melalui suatu gambaran yang menarik.

பளிங்கத் தன்ன பல்காய் நெல்லி  
மோட்டிரும் பாறை ஈட்டுவட்டு ஏய்ப்பு

(*Akananuru*,5:9-10)

*palingga tanna palkaai nelli*  
*moddirum paarai edduvaddu yeippa*

- buah cermi yang segar bertaburan di atas batu besar, lalu berkelihatan seperti tapak permainan

Buah cemar yang segar (*palingga tanna palkaai nelli*) bertaburan di atas sebuah batu besar (*moddirum paarai*). Situasi ini kelihatan seperti tapak permainan *vaddaadal*.

Puisi yang ke-377 pula menggambarkan amalan permainan *vaddaaddam* oleh masyarakat Tamil zaman *cangam*. Menurut puisi ini, permainan *vaddaaddam* dimainkan oleh golongan tua (*naraimoo taalar*).

.....மன்றத்து  
நரைமு தாளர் அதிர்தலை இறக்கிக்  
கவையனத்து இருத்தும் வல்லுவனப்பு அழிய

(*Akananuru*,377:6-8)

..... mandrattu  
naraimoo taalar atirtalai yirakki  
kavaimanattu iruttum valluvanappu aliya

- golongan tua bermain vaddaaddam

Kesemua maklumat ini membuktikan penglibatan masyarakat Tamil zaman *cangam* dalam permainan *vaddaaddam*. Walaupun begitu, mereka mempunyai disiplin dan tata cara tertentu dalam mengamalkan permainan ini. Permainan ini hanya dimainkan oleh golongan tua sahaja.

### 6.2.3 *Kalangu* (Permainan Dam)

Pada zaman *cangam* terdapat sejenis permainan dam yang dikenali sebagai permainan *kalangu*. Permainan ini juga dikenali dengan nama *suddippidittal*. Pada lazimnya, *kalangu* dimainkan oleh golongan perempuan di kawasan koridor rumah atau di bukit pasir. Pemain memutarakan sejenis dadu di lantai dan membuat pengiraan. Permainan ini dipaparkan dalam antologi *Purananuru*.

செறியரிச் சிலம்பின், குறுந்தொடி மகளிர்  
பொலஞ்செய் கழங்கின் தெற்றி யாடும்

(*Purananuru*,36:3-4)

*seriyari silambin, kuruntodi magalir  
polansey kalangin tedri yaadum*

- *para gadis remaja yang memakai gelang kaki dan tangan bermain permainan kalangu*

Para gadis remaja memakai gelang kaki dan gelang tangan emas (*seriyari silambin, kuruntodi magalir, polansey*). Mereka, bermain *kalangu* di bukit pasir (*kalangin tedri yaadum*).

Teks *Perumpaanaadrupadai* memberikan maklumat tentang permainan *kalangu* yang diamalkan oleh masyarakat Tamil zaman *cangam*.

முத்துவார் மணல் பொற்கழங்காடும்

(*Perumpaanaadrupadai*:335)

*muttuvaar manal porkalangaadum*

- *golongan gadis bermain kalangu di pasir*

Antologi *Akananuru* menyatakan beberapa maklumat tentang permainan *kalangu*. Puisi *Akananuru* yang ke-17 dan 66 memaparkan amalan permainan *kalangu* oleh golongan perempuan.

வளம்கெழு திருநகர்ப் பந்துசிறிது எறியினும்  
இளந்துணை ஆயமொடு கழங்குஉடன் ஆடினும்  
உயங்கின்றி, அன்னை! என்மெய் என்று அசைஇ

(*Akananuru,17:1-3*)

*valamkelu tirunagar pantusiritu yeriyinum  
ilantunai aayamodu kalangudan aadinum  
uyangkindru, annai! yenmei yendru asaii*

- *gadis terasa amat letih bermain bola baling dan kalangu*

Pujangga *Kayamanaar* memaklumkan bahawa wirawati kelihatan amat letih (*uyankindru, annai! yenmei*) selepas bermain bola baling dan *kalangu* (*pantusiritu yeriyinum..... kalangudan aadinum*).

Pujangga *Sellor Kosigan Kannanaar* menggambarkan perlakuan kaum *aayar* (pengembala) yang bermain *kalangu* (*kalanguaadu aayattu*). Peristiwa ini dipaparkan dalam puisi yang ke-66.

கழங்குஆடு ஆயத்து அன்றுநம் அருளிய

(*Akananuru,66:24*)

- *para pengembala bermain permainan kalangu*

Pada hakikatnya, kesemua puisi ini membuktikan kewujudan permainan *kalangu* dalam kalangan masyarakat Tamil zaman *cangam*.

#### **6.2.4 Oosal (Permainan Ayunan)**

Permainan ayunan merupakan suatu permainan yang diminati oleh semua golongan masyarakat tanpa mengira jantina dan umur. Golongan dewasa dan kanak-kanak turut meminati permainan ini. Permainan ini dikenali sebagai *oosal* ataupun *oosalaaddam* dalam

kalangan masyarakat Tamil. Pada zaman kini permainan ini lebih dikenali dengan nama *oonjal*.

Permainan ini merupakan salah satu permainan yang unik dan berkaitan dengan alam semulajadi. Pada zaman *cangam* ayun dibuat daripada dahan pokok, buluh besar dan akar pokok.

Pada kebiasaannya, seutas tali yang kuat diikat pada dahan pokok. Pada bahagian hujung tali diikat sejenis alas duduk yang dibuat daripada papan ataupun kayu. Tali diayunkan bersama dengan orang yang duduk di atas alas. Keutuhan dahan dan kekuatan tali diberi keutamaan dalam pembuatan ayun. Golongan raja dan atasan menyediakan *oosal* di dalam rumah ataupun kawasan taman. Lazimnya, ruang tetamu yang luas dihiasi dengan *oosal* yang bercorak menarik.

Pada zaman *cangam* permainan ayunan lebih diminati oleh golongan perempuan dan kanak-kanak. Kekadang pasangan kekasih duduk bersama dan bermain ayunan. Kewujudan permainan ayunan dibincangkan dalam beberapa teks kesusasteraan Tamil klasik.

பெருங்கயிறு நாலும் இரும்பனம் பிணையல்  
பூங்கண் ஆயம் ஊக்க ஊங்காள்

(*Nadrinai*,90:6-7)

*perungkayiru naalum irumpanam pinaiyal*  
*poongkan aayam ookka oonggaal*

- *ayunan diikat dengan tali kukuh*  
*gadis diayun oleh kekasih*

Puisi ini menggambarkan seorang jejaka mengayunkan kekasihnya di atas *oonggaal*. Ayunan ini diikat dengan menggunakan empat utas tali (*perungkayiru naalum irumpanam pinaiyal*). Pujangga memaklumkan, pasangan kekasih merasa amat gembira dan seronok dengan permainan ini.

Teks *Manimekalai* pula menyatakan penggunaan *oosal* oleh masyarakat Tamil zaman *cangam*.

மடவோர்க்கிம் பற்றிய மாமணி யூசல்

(*Manimekalai:45-75*)

*madavhorkkim padriya maamani yoosal*

- *ayunan yang diikat pada dahan pokok*

Perkataan *yoosal* dalam karya *Manimekalai: 45* merujuk kepada permainan ayunan.

Antologi *Akananuru* membentangkan beberapa maklumat tentang permainan ayunan pada zaman *cangam*.

ஞாழல் ஓங்குசினைத் தொடுத்த கொடுங்கழித்  
தாழை வீழ்கயிற்று ஊசல் தூங்கி

(*Akananuru,20:5-6*)

*yaalal ongusinai todutta kodunggali  
taalai veelkayidru oosal toonggi*

- *ayunan diikat pada pokok 'kondrai'  
gadis-gadis bermain ayunan*

Pujangga *Ulocchanaar* menggambarkan gadis-gadis bermain ayunan yang digantungkan pada dahan pokok 'kondrai' (*yaalal ongusinai todutta kodunggali* dan *taalai veelkayidru oosal toonggi*).

Masyarakat di kawasan *Kurinchi* membuat ayunan pada pokok 'asoka' (ara) dengan menggunakan akar yang tebal. Gambaran tentang permainan ayunan oleh masyarakat *Kurinchi* dipaparkan oleh pujangga *Ooddiyaar*.

ஊட்டி யன்ன ஒண்தளிர்ச் செயலை  
ஓங்குசினைத் தொடுத்த ஊசல், பாம்புளன  
முழுமுதல் தூமிய உரும்எறிந் தன்றே

(*Akananuru,68:4-6*)

*ooddi yanna ontalir seyalai  
onggu sinai todutta oosal, paambuyena  
mulumutal tumiya urumyerin tandre*



- *gadis bermain ayunan, dan talinya bagaikan ular*

Pujangga *Ooddiyaar* menyatakan wirawati bermain ayunan dan tali ayunan kelihatan seperti seekor ular (*onggu sinai todutta oosal, paambu yena*).

Pujangga *Madurai Marutanilanaaganaar* menggambarkan perwatakan pemain ayunan dalam puisi yang ke-368.

ஒண்தொடி மகளிர்க்கு ஊசல் ஆக

(*Akananuru,368:4*)

*ontodi magalirkku oosal aaga*

- *gadis teruna yang cantik dan menawan bermain ayunan*

Menurut pujangga, gadis-gadis teruna yang cantik dan menawan, memakai pelbagai barangan perhiasan diri (*ontodi magalirkku*) bermain ayunan.

Pujangga *Paranar* memperincikan tata cara pembuatan ayunan dalam puisi yang ke-372.

இரும்பனைத் தொடுத்த பலராடு ஊசல்

(*Akananuru,372:7*)

*irumbanai todutta palaraadu oosal*

- *ayunan yang dibuat daripada buluh buluhnya keras seperti batu*

Pujangga *Paranar* memaklumkan bahawa, ayunan dibuat daripada buluh besar yang kukuh seperti batu (*irumbanai todutta*). Ayunan ini boleh menanggung muatan yang berat (*palaraadu oosal*) dan oleh yang demikian, ayunan ini selamat digunakan.

Kesemua kenyataan ini membuktikan kewujudan permainan ayunan sejak zaman *cangam*. Permainan ini merupakan sejenis permainan yang ringkas dan berkaitan dengan alam semulajadi. Dahan, akar pokok, papan kayu dan buluh digunakan untuk membuat ayunan.

### 6.2.5 *Vandal* (Patung Pasir)

Masyarakat Tamil zaman *cangam* juga bersuka ria dengan sejenis permainan yang dikenali sebagai *vandal*, *sidril* atau *varimanai*. Permainan ini boleh dinamakan sebagai permainan patung pasir dalam bahasa Melayu. Lazimnya, permainan ini dimainkan di persisiran pantai. Pasir ditimbun dan dicorakkan pelbagai objek seperti patung-patung istana, rumah, muka manusia dan binatang. Permainan ini melibatkan kemahiran halus dan minda kreatif. Patung pasir ini kekal buat sementara waktu sahaja. Lazimnya, ombak laut akan melerahkan patung pasir yang berada di tepi pantai.

Golongan perempuan berminat terhadap permainan *vandal*. Dua orang pujangga iaitu *Kudavaayir Keerattanaar* (*Akananuru:60*) dan *Ammoovanaar* (*Akananuru:370*) memaparkan gambaran tentang permainan *vandal*.

ஊதை ஈட்டிய உயர்மணல் அடைகரை  
கோதை ஆயமொடு வண்டல் தைஇ

(*Akananuru,60:9-10*)

*ootai eeddiya uyarmanal adaikarai,  
kotai aayamodu vandal taiyi*

- *gadis-gadis kawasan Neytal  
bermain patung pasir di persisiran pantai*

வளைவாய்க் கோதையர் வண்டல் தைஇ

(*Akananuru,370:1*)

*valaivaai kotaiyar vandal taiyee*

- *para gadis Neytal bermain patung pasir*

Pujangga *Kudavaayir Keerattanaar* dan *Ammoovanaar* menyatakan para gadis kaum *aayar* (*kotai aayamodu* dan *valaivaai kotaiyar*) dari kawasan *Neytal* bermain *vandal* di persisiran pantai.

Berlaku pertemuan pertama di antara wira dan wirawati, mereka bertemu di tanah *Neytal*. Wirawati membuat sebuah rumah patung dengan menggunakan pasir (*varimanai*). Wira

terpegun dengan hasil kerja tangan ini lalu memuji kebolehan wirawati (*pugalnta*). Maklumat ini digambarkan oleh pujangga *Selloor Keelaar Maganaar Perumpootang Kodranaar* dalam puisi yang ke-250

கொடுஞ்சி நெடுந்தேர் இளையரொடு நீக்கித்  
தாரன், கண்ணியன், சேரவந்து, ஒருவன்,  
வரிமனை புகழ்ந்த கிளவியன் யாவதும்

(*Akananuru, 250:6-8*)

*kodunji nedunter ilaiyarodu neekki  
taara, kanniyan, seravantu, oruvan  
varimanai pugalnta kilaviyan yaavatum*

- *wirawati membuat sebuah rumah patung yang cantik dengan menggunakan pasir wira terpegun dengan kebolehan wirawati, lalu memuji hasil kerja wirawati*

Golongan kanak-kanak turut bersuka ria dengan permainan patung pasir. Pujangga *Mamoolanar* menyatakan bahawa kanak-kanak bermain patung pasir di persisiran pantai.

மூத்தோர் அன்ன வெண்தலைப் புணரி  
இளையோர் ஆடும் வரிமனை சிதைக்கும்

(*Akananuru, 90:1-2*)

*mootor anna ventalai punari  
ilaiyor aadum varimanai sitaikkum*

- *kanak-kanak membuat patung pasir di persisiran pantai ombak laut yang putih bagaikan rambut beruban meleraikan patungnya*

Kanak-kanak membuat pelbagai model patung dengan menggunakan pasir di pantai laut. Model-model pasir ini ditarik masuk ke dalam laut oleh ombak (*ilaiyor aadum varimanai sitaikkum*). Ombak ini berwarna putih seperti rambut yang beruban (*mootor anna ventalai punari*). Pujangga melambangkan ombak sebagai rambut beruban.

### **6.2.6 *Sirushoru Aakkal* (Permainan Masak-masak)**

Permainan masak-masak ialah permainan yang dimainkan oleh golongan muda. Setiap orang akan membawa barang makanan dan mereka memasak serta makan bersama. Ini merupakan salah satu permainan universal yang terdapat dalam kalangan masyarakat dunia.

Pujangga *Phontai Pasalaiyaar* menyatakan, wirawati bermain masak-masak bersama dengan kawan-kawannya. Perlakuan masak-masak ini dipaparkan dalam puisi yang ke-110.

தொடலை ஆயமொடு கடல்உடன் ஆடியும்  
சிற்றில் இழைத்தும், சிறுசோறு குவைஇயும்

(*Akananuru, 110:6-7*)

*todalai aayamodu kadaludan aadiyum  
siddril ilaittum, sirusoru kuvaiyum*

- *para gadis bermandi-manda, lalu  
bermain masak-masak*

Wirawati bermandi-manda bersama dengan kawan-kawannya di laut (*todalai aayamodu kadaludan aadi*). Selepas itu, mereka bermain masak-masak di persisiran pantai (*sirushoru kuvaiyum*).

Permainan ini amat diminati oleh golongan perempuan. Aktiviti ini merupakan peringkat permulaan dalam perlakuan belajar memasak. Golongan perempuan mendapat pengalaman melalui permainan ini.

### **6.2.7 Neer Aaddam (Permainan Air)**

Kawasan perairan seperti laut, sungai, kolam, parit dan air terjun merupakan sumber air dan juga sumber makanan bagi kehidupan di dunia ini. Manusia dan binatang saling bergantung kepada kawasan perairan. Di samping itu, kawasan perairan juga memainkan peranan penting dalam aktiviti rekreasi manusia. Manusia menggunakan kawasan perairan untuk pelbagai jenis permainan seperti berenang, menyelam, bersampan, memandu kapal layar, memandu bot laju, kayak dan berperahu.

Kaum lelaki dan perempuan turut melibatkan diri dalam permainan air. Secara umum, permainan air dikenali sebagai *neer aaddam* ataupun *punalaaddam* dalam bahasa Tamil.

Sampan, kayu panjang, bola dan tali digunakan untuk permainan air. Antologi *Purananuru* menyatakan permainan air seperti berikut:

இனிநினைந்து ரக்கம் ஆகின்ற; திரிமணல்  
செய்வுறு பாவைக்குக் கொய்பூத் தைஇத்  
தண்கயம் ஆடும் மகளிரோடு கைபிணைந்து  
தழுவுவழித் தழீஇத், தூங்குவழித் தூங்கி  
மறைஎனல் அறிய மாயமில் ஆயமொடு  
உயர்சினை மருதத் துறையுறத் தாழ்ந்து  
நீர்நணிப் படிக்கோடு ஏறிச், சீர்மிகக்  
கரையவர் மருளத், திரையகம் பிதிர,  
நெடுநீர்கு குட்டத்துத் துடுமெனப் பாய்ந்து  
குளித்துமணற் கொண்ட கல்லா இளமை

(*Purananuru*,243:1-10)

*ininaintu rakkam aagindru; tinimanal  
seivuru paavaikku koipoo taiit  
tankayam aadum magalirodu kaippinaintu  
taluvuvali taleeit, toonguvali toongi  
maraiyenal ariyaa maayamil aayamodu  
uyarsinai maruta turaiyuru taalntu  
neernani padikodu yeri, seermiga  
karaiyavar marula, tiraiyagam pitira  
neduneergu kuddattu tudumena paaintu  
kulittumanar konda kallaa ilamai*

- *para gadis bermain patung pasir, dan beberapa orang membuat patung pasir yang cantik dan comel di perkarangan kolam patung-patung diceriakan dengan pelbagai hiasan yang cantik di samping itu mereka bermandi-manda, dan beberapa gadis teruna memanjat pokok lalu terjun ke dalam air, lalu mereka menyelam ke dalam kolam*

Golongan perempuan bermain di persisiran pantai dan membuat patung pasir. Patung-patung diceriakan dengan pelbagai hiasan (*tinimanal seivuru paavaikku koipoo taiit*). Di samping itu, mereka juga bermandi-manda di tepi perairan. Beberapa orang perempuan pula memanjat pokok yang tinggi lalu terjun ke dalam air (*uyarsinai maruta turaiyuru taalntu*). Mereka menyelam ke dasar laut dan membawa gengaman pasir lalu ditunjukkan kepada kawan-kawan yang berada di sekeliling kolam (*tiraiyagam pitira neduneer kuddattu tudumena paaintu*). Puisi ini membuktikan kemahiran golongan perempuan dalam permainan air.

Antologi *Akananuru* memaparkan banyak maklumat tentang permainan air yang diamalkan oleh masyarakat Tamil zaman *cangam*. Pada suatu petang seorang gadis menghabiskan masa lapang dengan berenang di tepi laut dan bermain patung pasir di persisiran pantai. Selepas ini, gadis dan kawan-kawannya bermain masak-masak di tepi pantai. Peristiwa ini dipaparkan oleh pujangga *Phontai Pasaalaiyaar* dalam puisi yang ke-110.

.....கானல் (Akananuru,110:5-7)  
தொடலை ஆயமொடு கடல்உடன் ஆடியும்  
சிற்றில் இழைத்தும், சிற்சோறு குவைஇயும்

..... kaanal  
totalai aayamodu kadaludan aadiyum  
siddril ilaittum, sirusoru kuvaiyum

- *para gadis berenang di tepi pantai laut  
bermain patung pasir dan bermain masak-masak*

Puisi ini menjelaskan pelbagai aktiviti riadah yang diamalkan oleh golongan perempuan kawasan *Neytal* di antaranya ialah berenang di laut (*kaanal totalai aayamodu kadaludan aadi*), bermain patung pasir di persisiran pantai (*siddril ilaittu*) dan bermain masak-masak (*sirusoru kuvaiyum*).

Di kawasan *Marutham* seorang jejaka menghabiskan masa bersama dengan gundik. Mereka berdua terlibat dalam aktiviti riadah. Peristiwa ini disindir oleh pujangga *Paranar* dalam puisi yang ke-116.

எ.:குடை எழில்நலத்து ஒருத்தியொடு நெருந  
வைகுபுனல் அயர்ந்தனை (Akananuru,116:9-10)

yekudai yelilnalattu oruttiyodu nerunai  
vaigupunal ayarntanai

- *jejaka bersama dengan seorang gundik  
mereka menghabiskan masa dengan  
berenang dan membuat patung pasir*

Wira ini meninggalkan kekasihnya seketika lalu pergi bersama dengan gundik (*oruttiyodu nerunai*). Mereka menghabiskan masa dengan berenang di tepi pantai dan membuat patung pasir di persisiran pantai (*vaigu punal ayarntanai*).

Segala maklumat ini membuktikan permainan air yang diamalkan oleh masyarakat Tamil zaman *cangam*. Kawasan perairan bukan sahaja menyumbangkan makanan kepada kehidupan di dunia ini malah, ia juga menjadi sumber kegembiraan dan keseronokkan bagi manusia. Memandangkan kepentingannya, maka kawasan perairan dihormati dan disanjung oleh masyarakat Tamil kawasan *Neytal*. Mereka mengadakan perayaan menghormati laut (*kadal pooja*) setiap tahun.

#### **6.2.8 Kesimpulan**

Permainan dan aktiviti riadah amat penting untuk kesihatan tubuh badan dan minda manusia. Masyarakat Tamil zaman *cangam* melakukan pelbagai aktiviti permainan dan riadah seperti permainan bola (*pantaaddam*), permainan judi (*vaddaadal*), permainan dam (*kalangu*), permainan ayun (*oosal*), permainan patung pasir (*vandal*), permainan masak-masak (*sirushoru aakkal*) dan permainan air (*neer aaddam*). Mereka mahir menggunakan sumber alam semula jadi untuk membentuk pelbagai jenis permainan dan aktiviti riadah. Semua golongan masyarakat Tamil terlibat dalam permainan dan aktiviti riadah tanpa mengira bangsa, agama, jantina, usia dan status perkahwinan.

#### **6.3 Amalan Kesenian**

Aktiviti kesenian adalah sesuatu yang melibatkan daya kreativiti yang tinggi. Setiap karya seni mempunyai peraturan dan tatacara tersendiri. Karya-karya seni menyampaikan sama ada kepercayaan, idea, rasa, perasaan seseorang. Terdapat pelbagai jenis aktiviti kesenian di dunia ini, di antaranya ialah muzik, tarian, nyanyian, ukiran, lukisan dan sebagainya. Pada

zaman *cangam* masyarakat Tamil terlibat dalam beberapa aktiviti kesenian seperti seni melukis, menari dan menyanyi.

### 6.3.1 *Ohviam Teeddal* (Melukis)

Seni lukisan merupakan salah satu kesenian yang unggul dan ideal. Lukisan ialah sejenis karya seni yang proses pembuatannya dilakukan dengan menggunakan pelbagai warna, berus, kertas, daun, kanvas, dinding, tanah liat dan kulit haiwan. Lukisan memainkan peranan sebagai alat penyampaian maklumat yang terawal di dunia ini. Jika dibanding dengan tulisan, lukisan merupakan alat komunikasi yang lebih terawal. Pada zaman kini lukisan dianggap sebagai salah satu seni halus yang penting. Pada hakikatnya, manusia melukis untuk menunaikan beberapa tujuan.

- Kepuasan diri - gembira menghasilkan karya seni
- Menyampaikan maklumat - menyampaikan sesuatu mesej
- Pekerjaan - suatu bidang pekerjaan
- Mengisikan masa lapang - mengisi masa lapang

Pada zaman *cangam* masyarakat Tamil melukis untuk menyampaikan mesej dan mengisi masa lapang. Mereka melukis gambar-gambar haiwan, burung, pokok dan unsur-unsur alam semula jadi pada dinding kuil, gua, rumah, batu-bata, kulit pokok dan juga pada kain (*tuniseelai*). Beberapa karya kesusasteraan Tamil klasik membuktikan penglibatan masyarakat Tamil dalam bidang seni lukisan. Lukisan digelar sebagai *ohviam* manakala perlakuan melukis pula disebut sebagai *ohviam teeddal*.

Dinding menjadi bahan utama dalam perlakuan melukis gambar. Mereka melukis pada dinding gua, kuil, istana, bangunan dan rumah. Memandangkan kepentingan bidang lukisan, maka wujud beberapa peribahasa yang berkaitan dengan dinding dan lukisan.



சுவரை வைத்துநான் சித்திரம் வரைய வேண்டும்  
*suvarai vaitutaan sittiram varaiya vendum*

- *dinding merupakan bahan asas bagi melukis gambar*

சுவரில்லாதச் சித்திரம் பாழ்  
*suvarillaata sittiram paal*

- *tidak wujud lukisan tanpa dinding adalah*

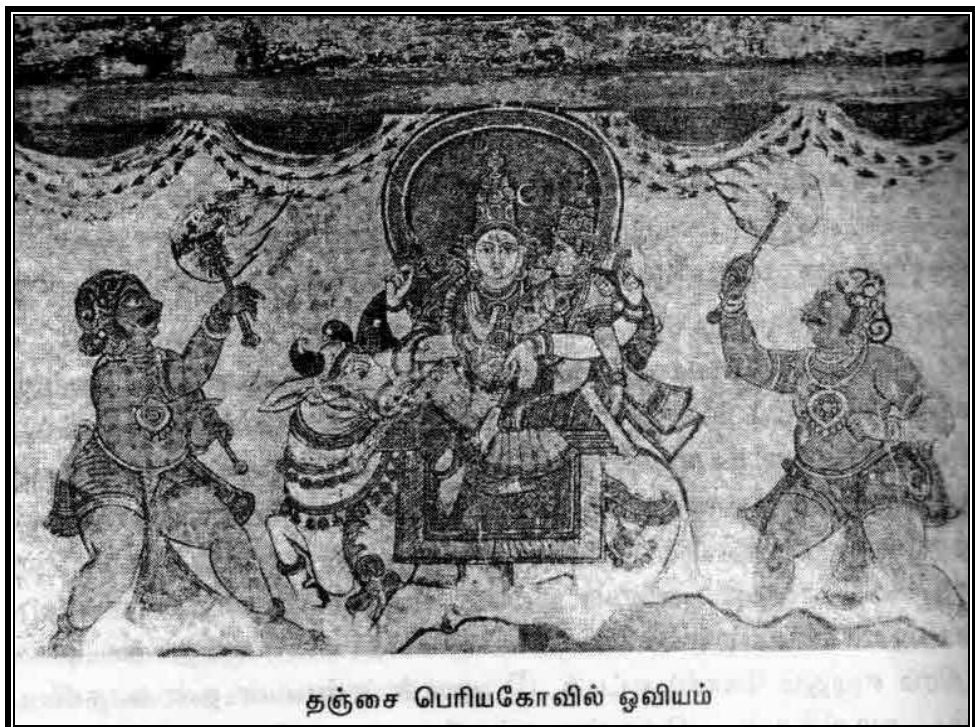
சித்திரமும் கைப்பழக்கம் செந்தமிழும் நாபழக்கம்  
*sittiramum kaipalakkam shentamilum naapalakkam*

- *kemahiran melukis diperoleh melalui latihan yang berterusan*

Perkataan *suvar* bermaksud dinding manakala *sittiram* bermaksud lukisan dan kesemua peribahasa ini menekankan kepentingan dinding dalam proses melukis gambar.

Manakala, peribahasa *sittiramum kaipalakkam sentamilum naapalakkam* menyatakan bahawa kemahiran melukis diperoleh melalui latihan yang berterusan. Latihan

### **Rajah 6.3: Lukisan Pada Dinding Kuil Tanjavor**



(Viyakka Vaikkum Tamilar Ariviyal,2005)

Para pujangga sering kali menghayati rumah yang cantik dan kemas. Oleh yang demikian mereka melambangkan keindahan rumah sebagai lukisan yang cantik. Beberapa karya kesusasteraan Tamil membuktikan kenyataan ini.

Karya *Patidrupattu:61* dan *Purananuru:251* menggambarkan keindahan rumah masyarakat Tamil zaman *cangam*. Kedua-dua puisi ini mengkagumi keindahan rumah yang cantik dan kemas. Menurut pujangga, rumahnya kelihatan seperti sebuah lukisan yang amat cantik (*ovattanna idanudai varappu*).

ஓவத்தன்ன இடநுடை வரப்பு

(*Patidrupattu:61*)

*ovattanna idanudai varappu*

- *rumah yang cantik bagaikan sebuah lukisan*

ஓவத் தன்ன இடனுடை வரைப்பிற்

(*Purananuru,251:1*)

*ova tanna idanudai varaippir*

- *rumah yang cantik bagaikan sebuah lukisan*

Kesenian melukis melibatkan pelbagai medium seperti dinding, daun dan kertas. Masyarakat Tamil zaman *cangam* melukis pada dinding rumah dan ini dapat diketahui melalui puisi yang ke-98.

ஓவத் தன்ன வினைபுனை நல்இல்  
பாவை அன்ன பலர்ஆய் மாண்கவின்

(*Akananuru,98:11-12*)

*ova tanna vinaipunai nalil  
paavai anna palaraai maankavin*

- *rumahnya kelihatan seperti  
sebuah lukisan yang cantik*

Pujangga *Veri Paadiya Kaamakkanniyaar* menyatakan bahawa rumah yang diduduki oleh wirawati bagaikan sebuah lukisan yang amat cantik (*ohva tanna vinaipunai nalil*). Manakala, Pujangga *Ammoovanaar* menggambarkan rumah-rumah di negeri *Idaiyaaru* seperti berikut:

*punaivinai nalill pullum paanggina*

- *rumah-rumah di negeri Idaiyaaru dihias cantik dengan pelbagai lukisan*

*Idaiyaaru* merupakan sebuah negeri yang dimiliki oleh Raja *Karikaal Valavan*. Rumah-rumah di negeri *Idaiyanaar* dihiasi dengan corak dan lukisan yang menarik (*punaivinai nalill pullum paanggina*).

**Rajah 6.4: Lukisan Pada Dinding Kuil Tanjavor**



(Viyakka Vaikkum Tamilar Ariviyal,2005)

Memandangkan kesemua maklumat ini, dapat dirumuskan bidang seni lukis merupakan salah satu bidang yang penting dalam kalangan masyarakat Tamil zaman *cangam*. Masyarakat Tamil zaman *cangam* aktif melibatkan diri dalam bidang kesenian melukis.

### 6.3.2 *Sirpam Vadittal* (Mengukir Patung)

Mengukir patung merupakan sejenis seni halus yang memerlukan kemahiran tinggi. Ukiran patung digelar sebagai *sirpam* dalam bahasa Tamil. Pengukir patung pula dikenali sebagai *sirpi* dalam kalangan masyarakat Tamil.

Pada lazimnya, masyarakat Tamil zaman *cangam* menggunakan logam, batu, kayu, manik, tanah liat dan siput untuk mengukir patung. Perlakuan mengukir patung dianggap sebagai suatu kegiatan masa lapang. Mereka mengukir pelbagai patung seperti patung Tuhan, Dewa, manusia, haiwaan dan tumbuhan.

Mengukir patung Dewa pada batu merupakan suatu amalan penting bagi masyarakat Tamil zaman *cangam*. Patung-patung Dewa digunakan untuk perlakuan ibadat dan upacara keagamaan. Manakala, patung-patung haiwan dan tumbuhan diukir sebagai penghayatan pada alam semulajadi. Maklumat tentang pengukiran patung dipaparkan dalam teks *Manimekalai*:

வடிவறு மரனும் மண்ணும் கல்லும்

எழுதிய பாவையும் பேசாவென்பது

(*Manimekalai*,21:115-116)

*valuvaru maranum mannum kallum*

*yelutiya paavaiyum pesaavenbatu*

- *patung diukir dengan menggunakan kayu, tanah dan batu*

மண்ணினும் கல்லினும் மரத்தினும் சுவரினும்

கண்ணிய தெய்வதம் காட்டுநர் வகுக்க

(*Manimekalai*,21:125-126)

*manninum kallinum marattinum suvarinum  
kanniya teivatam kaaddunar vagukka*

- *patung diukir pada dinding  
dengan menggunakan pelbagai medium*

Menurut puisi ini, patung dibuat daripada kayu (*valuvaru maram*), tanah (*man*) dan batu (*kal*). Mereka mengukir patung Dewa pada dinding (*kanniya teivatam kaaddunar*). Kenyataan ini membuktikan penglibatan masyarakat Tamil zaman *cangam* dalam bidang seni pengukiran. Hampir kesemua kuil masyarakat Tamil dihiasi dengan pelbagai patung. Patung-patung ini mempunyai nilai sejarah yang mendalam. Kesemua patung yang terdapat pada dinding kuil menyampaikan sesuatu maklumat ataupun peristiwa. Patung-patung ini melambangkan kemahiran dan bakat masyarakat Tamil zaman *cangam* dalam bidang kesenian.

**Rajah 6.5: Patung Pada Dinding Kuil Kumbakonam**



(Viyakka Vaikkum Tamilar Ariviyal, 2005)

Patung-patung Dewa merupakan lambang Tuhan bagi masyarakat Tamil. Mereka berdoa kepada Tuhan dengan menggunakan patung-patung Dewa. Masyarakat Tamil menyanjung dan menghormati patung Dewa bagaikan Tuhan. Negara India merupakan salah sebuah negara yang terkenal dengan patung-patung Dewa. Negara ini digelar sebagai Tanah Tuhan (*Kadavul Man*).

Antologi *Akananuru* memaparkan perlakuan mengukir patung Dewa pada batu. Raja *Cheran* memiliki sebuah bukit yang dikenali sebagai Bukit *Kolli* (*Kolli Malai*). Bukit ini kaya dengan sumber alam semulajadi. Raja *Cheran* mengukir patung Dewi *Paavai* di Bukit *Kolli*. Patung Dewi ini digelar dengan nama *Kolli Paavai*. Pujangga *Paranar* menerangkan peristiwa yang menarik ini seperti berikut:

கன்றுகெழு தானைப் பொறையன் கொல்லி  
ஒன்றுநீர் அடுக்கத்து வியல்அகம் பொற்பக்  
கடவுள் எழுதிய பாவையின்

(*Akananuru*,62:13-15)

*kalirukelu taanai poraiyan kolli  
oliruneer adukkattu viyalagam porpa  
kadavul yelutiya paavaiyin*

- *tenteranya dilengkapi angkatan gajah  
Raja Cheran mengukir patung Dewi Kolli  
di Bukit Kolli*

*Cheran* merupakan seorang raja yang berwibawa dan baginda memiliki angkatan tentera gajah yang kuat (*kaliru kelu taanai poraiyan*). Bukit *Kolli* pula dikelilingi oleh unsur-unsur alam semulajadi yang indah (*oliru neer adukkattu viyalagam*). Maka, untuk mengindahkan lagi kawasan sekitarnya beliau telah mengukir patung Dewi *Kolli* (*kadavul yelutiya paavaiyin*).

Kesenian mengukir patung memerlukan kemahiran dan disiplin yang tinggi. Ia melibatkan penelitian dan penghayatan mendalam. Masyarakat Tamil zaman *cangam* giat terlibat dalam kesenian mengukir patung. Amalan mengukir patung ini masih terdapat dalam kalangan

masyarakat Tamil zaman kini. Kuil-kuil dan tempat ibadat masyarakat Tamil dihiasi dengan pelbagai patung Dewa.

### 6.3.3 *Vilanggu Valarttal* (Memelihara Haiwan)

Memelihara haiwan kesayangan merupakan salah satu perlakuan riadah bagi manusia sejagat. Perhubungan antara manusia dan binatang wujud sejak zaman klasik. Manusia memelihara binatang untuk beberapa tujuan yang berikut:

- Makanan – rusa, ayam dan burung
- Kerja – lembu, keldai dan anjing
- Hobi – rusa, tupai dan burung nuri
- Pertandingan – lembu, kuda dan ayam

Masyarakat Tamil zaman *cangam* turut terlibat dalam aktiviti pemeliharaan haiwan kesayangan. Mereka yang tinggal di negeri *Urantai Purangadu* memelihara ayam dan anjing. Maklumat ini dipaparkan oleh pujangga *Paranar*:

அரவாய் குமலி மகிழாது மடியின்

(*Akananuru, 122:9*)

*aravaai yamali magilaatu madiyin*

- *anjing kesayangan menjaga kampung*

இல்எலி வல்சி வலவாய்க் கூகை

(*Akananuru, 122:13*)

*ilyeli valsi valvaai kookai*

- *ayam kesayangannya menangkap tikus*

விளியறி குமலி குரைப்ப.....

(*Akananuru, 140:9*)

*viliyari yamali kurappa.....*

- *nyalakan anjing peliharaan*

Puisi *Akananuru* yang ke-122 dan 140 menyatakan bahawa anjing dipelihara bagi tujuan mengawal kampung dan rumah. Anjing peliharaan ini menunaikan tanggungjawabnya dengan sempurna. Manakala, puisi *Akananuru* yang ke-122 menyatakan ayam yang dipelihara turut menyumbang bakti kepada manusia. Ayam peliharaan ini menangkap dan memakan tikus yang hidup disekitar tempat tinggal manusia (*ilyeli valsi*). Masyarakat tempatan dapat mengatasi masalah tikus dengan bantuan ayam peliharaan.

Memelihara haiwan peliharaan adalah hobi yang popular di seluruh dunia. Pada zaman klasik peliharaan binatang menjadi hobi yang penting. Hobi ini mempengaruhi minda dan akhlak seseorang serta mengajar manusia agar bersifat tanggungjawab dan kasih sayang.

#### **6.3.4 Kesimpulan**

Masyarakat Tamil zaman *cangam* kaya dengan pelbagai aktiviti kesenian. Kegiatan kesenian menjadi sehati dalam kehidupan harian mereka. Mereka mempunyai kemahiran dan disiplin yang tinggi dalam penghasilan karya-karya kesenian. Antologi *Akananuru* menggambarkan pelbagai maklumat tentang kegiatan kesenian. Mereka mengamalkan kegiatan kesenian seperti berikut:

Melukis (*Ohviam teeddal*)

Mengukir patung (*Sirpam vadittal*)

Memelihara haiwan (*Vilangu valarttal*)

Pada asasnya, kesemua aktiviti kesenian yang diamalkan oleh mereka berdasarkan pada kemahiran dan minat. Aktiviti-aktiviti ini mencerminkan ketamadunan dan kematangan masyarakat Tamil zaman *cangam*.