

Seri Bermain Bersama Lebih Asyik 1



PERPUSNAS
PRESS

Bermain Oprog

(Lempar Batu)

2024

B3

Redite Kurniawan
Masrur Kusyairi

SERI BERMAIN BERSAMA LEBIH ASYIK 1: BERMAIN OPROG (LEMPAR BATU)

©2024 Perpustakaan Nasional RI

Perpustakaan Nasional RI. Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Seri Bermain Bersama Lebih Asyik 1: Bermain Oprog (Lempar Batu)/Redite Kurniawan dan Masrur Kusyairi—Jakarta: Perpusnas Press, 2024

24 hlm.: 29 × 21 cm

ISBN : 978-623-117-435-2

E-ISBN: 978-623-117-436-9 (PDF)

Penulis : Redite Kurniawan

Ilustrator: Masrur Kusyairi

Penerbit

Perpusnas PRESS

Anggota IKAPI

Jl. Salemba Raya 28 A, Jakarta

Telp (021) 3922746

Surel: press@perpusnas.go.id

Laman: <https://press.perpusnas.go.id>



PERPUSNAS
PRESS

BUKU INI TIDAK UNTUK DIPERJUALBELIKAN



Sore ini cuaca cerah.
Ini waktu yang tepat bagi Adi, Bagus,
Eko, dan Sigit berpetualang.
Mereka berencana bermain
lumpur di sawah.



Tiba-tiba kaki Sigit tersandung
batu. Dia jatuh terjerembab.
Lalu memegang kakinya.



Aduh, sepertinya Sigit tidak bisa melanjutkan perjalanan. Bocah lelaki itu meringis menahan tangis. Namun seluruh teman menenangkannya.



Apakah perjalanan mereka akan dilanjutkan?
Bagus berkata bahwa mereka harus tetap jalan.
Dia sudah tidak sabar menceburkan diri
ke sawah yang berlumpur



Adi dan Eko tidak setuju.
Mereka akan mengantar
Sigit pulang. Kasihan Sigit
yang jalannya pincang.



**Bagus tidak mau pulang.
Dia akan melanjutkan perjalanan.
Menurut Bagus, bermain di sawah
tentu sangat menyenangkan.**



Eko Kemudian meleraikan mereka.
Dia juga merasa lebih baik pulang saja.
Supaya Sigit dapat diobati di rumah.



Lagi pula jika di sawah akan penuh lumpur. Tentu tidak baik untuk kaki Sigit yang terluka. Hanya akan menambah kakinya perih saja.



Eko mencari ide supaya tiga anak ini tetap bersama. Dia ingin menggendong Sigit yang jalannya pincang. Sementara Bagus masih ingin bermain ke sawah.



Tiba-tiba Eko memperhatikan batu yang membuat Sigit tersandung. Aha! Eko langsung tersenyum. Dia sudah mendapat cara agar mereka bisa kembali pulang semua.



Eko lalu mengambil beberapa batu yang ada di tanah. Kemudian menyusun satu per satu batu-batu tersebut ke atas. Kini susunan batu itu membentuk seperti menara



Awalnya ketiga anak lelaki itu
hanya memandangi Eko.
Namun, kini semua anak sudah mengerti.
Mereka akan bermain Oprog lagi



Oprog adalah permainan lempar batu. Permainan ini sungguh seru. Sebab yang kalah harus menggendong yang menang



Namun Eko memberi syarat sebelum permainan dimulai. Siapa yang kalah harus menggendong sampai ke rumah. Tentu saja mereka semua setuju



Bagus yang mulanya ingin ke sawah sekarang tidak jadi. Dia lebih memilih permainan ini. Dia juga mencari gacuk seperti temannya yang lain.



Gacuk adalah batu yang digunakan pemain Obrog untuk melempar menara batu. Mereka harus mencari gacuk yang tepat supaya jitu saat melempar sasaran



Sigit pelan-pelan bangkit. Dia sedikit melupakan kakinya yang sakit. Dia juga ikut bermain obrog bersama yang lain.



Kini mereka mundur dari menara sejauh sepuluh meter. Lalu berancang-ancang untuk melempar gacuknya.





Bagus mendapat giliran pertama
melempar batu. Dia yang meminta giliran
pertama. Namun lemparannya
meleset jauh



Kemudian berurutan Eko dan Adi yang melempar gacuk. Lemparan keduanya juga meleset. Menara batu masih berdiri kokoh.



Sekarang giliran Sigit yang melempar.
Ternyata gacuknya mengenai sasaran.
Oprog! Sigit berteriak karena gacuknya
membuat menara batu tumbang
berhamburan



Sigit menang, dia tentu sangat senang. Lalu dia digendong oleh Bagus menuju jalan pulang. Sedangkan Adi menggendong Eko karena gacuk Eko lebih mendekati sasaran



Mereka mengulangi lagi menyusun
menara batu di sepanjang jalan pulang.
Namun kembali Sigit selalu jitu melemparkan
gacuknya ke sasaran. Dia pun digendong
secara bergantian oleh Bagus,
Adi, dan Eko



Ide Eko memang bagus. Dia sebenarnya tahu kalau Sigit adalah pelempar gacuk yang jitu. Oleh karena itu dia mengajak bermain oprog supaya teman-temannya dapat menggendong Sigit yang kakinya terantuk batu.

Bagus, Adi, Eko, dan Sigit ingin bermain lumpur di sawah. Namun, rencana berubah saat Sigit tersandung batu dan memar. Eko mengusulkan permainan oprog agar Sigit bisa bermain dan digendong teman-temannya. Keceriaan pun hadir saat mereka bermain lempar-menara batu hingga Sigit, yang pandai melempar, berkali-kali menang dan digendong pulang.

Buku ini merupakan alih wahana kreatif yang bersumber dari naskah kuno "Jongenspellen (Permainan Anak Laki-Laki)". Selamat membaca!



PERPUSNAS
PRESS

Diterbitkan oleh

Perpusnas PRESS, Anggota IKAPI

Jl. Salemba Raya 28 A, Jakarta

Telp (021) 3922746

Surel: press@perpusnas.go.id

Laman: <https://press.perpusnas.go.id>

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

 [perpusnas.press](https://www.facebook.com/perpusnas.press)

 [@perpusnas.press](https://www.instagram.com/perpusnas.press)

 [@perpusnas_press](https://twitter.com/perpusnas_press)



ISBN 978-623-117-436-9 (PDF)

