Petak Umpet

Tidak ada yang pernah menyangka, bahwa permainan Petak Umpet yang semula dimainkan untuk sekedar iseng saja, ternyata menjadi Malapetaka Tragis. Bahkan sejarah hitam permainan ini pun seperti kembali bangkit.

Lima remaja terjebak dalam permainan maut berdarah Petak Umpet. Bayangan sebuah permainan seru, berubah menjadi permainan berdarah. Ketegangan memacu adrenalin, memaksa para pemain untuk dapat menyelesaikan permainan ini atau nyawa mereka yang diselesaikan!!

- Prolog
- Seandainya Ada Keajaiban

Prolog

Si pemuda menatap kosong, ditangannya tergenggam sebuah boneka kayu setinggi dua jengkal telapak orang dewasa. Berdiri dalam simbahan air hujan, menangis sesal tanpa bisa berucap apa-apa. Dalam situasi seperti ini, terkadang guliran air yang menyapu seluruh tubuh dan wajahnya memang sangat dibutuhkan, seakan menghanyutkan seluruh kesedihan dan tangis air matanya ke hamparan tanah kosong persawahan.

Dia sendiri, bediri lelah di tepian pagi.

Di perbatasan desa ini, dia sengaja mematung. Menatap kosong atap rumah-rumah desa yang terlihat berundak-undak di kejauhan. Dia sengaja membiarkan dirinya diguyur dan kuyup, seolah ingin mencuci bersih semua kedukaan ditubuhnya.

Kemarin tempatnya berdiri ini masih kering kerontang, tandus dan gersang. Puluhan bulan ratusan hari, tidak ada setetes air pun yang jatuh dari langit. Bahkan embun pagi pun seolah enggan menampakan wajahnya di pucuk dedaunan pagi. Entah apa masalahnya, desa tempat tanah kelahirannya ini seolah dijauhi gumpalan awan-awan kelam. Yang ada hanya kekosongan langit lepas, sehingga cahaya matahari dapat masuk tanpa penghalang.

Ternak banyak mati, tanaman menggugurkan diri, busung lapar menghinggapi, kering kerontang menyergapi, sumur dan mata air pun terkalahi. Setelah bertahan sekuat menahan, akhirnya pertahanannya pun bobol juga. Mata air tak lagi meneteskan airnya, sumur tak lagi bergenang, haus dan kering kerongkongan seolah menawarkan diri untuk menjadi sahabat semua penduduk saat itu.

Si pemuda ingat betul, saat dia tidak sanggup melihat apa yang terjadi dengan para penduduk desanya, para kerabat, sahabat dan saudara-saudaranya, dia mengucilkan diri di pedalaman hutan.

Awal langkahnya sebenarnya tanpa tujuan, namun sekumpulan anak panah dan busur yang dibawanya mengindikasikan kalau kepergiannya ini adalah untuk berburu. Jauh berjalan, terus ke pedalaman hingga sulit diterka berapa langkah yang sudah dilaluinya.

Tap tap tap....

Yang bisa diingatnya adalah, bagaimana mendapatkan buruan, menemukan mata air, atau apa pun yang bisa dipergunakannya untuk keselamatan para penduduk desanya. Namun waktu-waktu berlalu, tidak ada seekor buruan, mata air, buah-buahan atau apa pun yang ditemukannya. Hutan ini seolah kosong, tanpa penghuni dan tidak ada kehidupan. Kemana mata memandang, yang ada hanya dahan pohon, dedaunan dan semak belukar.

Mimpi tetap terjaga, harapan tetap membuai, semoga yang diangankan teraih. Setidaknya itu yang ada di benak si pemuda dipenghujung lelah langkahnya. Dalam keeadaan peluh kering di badan,

kumal, nafas senin kemis, si pemuda terduduk di bibir gua yang ditemuinya. Entah dibagian hutan sebelah mana dirinya berada saat ini, yang jelas dia lelah dan ingin membaringkan tubuhnya sejenak.

Kering kerontang, tandus, tanpa makan dan minum, ternak habis, sumur dan mata air berpuasa diri, lelah dan segala macam permasalahan hidup seolah melambai-lambai dalam pikirannya. Tidak heran kalau akhirnya akar dan dahan masalah-masalah itu kini menjelma menjadi bunga tidur.

Si pemuda bermimpi...

Sesosok suara berkumandang dalam kegelapan, meenawarkan sebuah permainan kecil, namun bisa menjadi solusi segala macam permasalahan si pemuda saat ini. Kekeringan, kelaparan, kehausan, ternak, mata air, sumur, ladang dan lain sebagainya, dapat terselesaikan. Syaratnya adalah, harus memenangkan sebuah permainan kecil ini...

Permainan Petak Umpet...

Yang jaga adalah sosok yang mengaku dirinya bernama Sorog ini, yang sembunyi adalah para pesertanya. Permainan dilakukan tengah malam, si pemain harus sembunyi dari si Sorog sambil mencari boneka kayu yang dipergunakan sebagai alat permainan. Jika boneka kayu itu ditemukan atau jika matahari pagi datang, maka permainan selesai dan para pemain menang. Namun jika keberadaan mereka ditemukan si Sorog, maka mereka akan ditelan si Sorog untuk menemaninya dalam kegelapan.

Peraturan permainan yang mudah!

Hanya sembunyi, sambil mencari boneka atau sampai fajar datang. Setelah itu semua permintaan pun akan terpenuhi. Sama sekali tidak ada hal yang rumit.

Si pemuda terbangun dari mimpinya dan melihat sebuah boneka kayu ada di pangkuannya. Walau bingung dan merasa mustahil, namun dalam keadaan seperti ini, seolah-olah tidak ada pilihan lain.

Pulang ke desa dan mengabarkan semuanya, sambutan para warga yang sedang berada di penghujung asa, tentu saja riuh dan hangat. Walau terdengar mustahil, namun tidak ada salahnya mencoba. Ujar-ujar orangtua bilang, ketika kita sedang hanyut di arus deras, apa pun akan kita lakukan untuk membantu kita lepas dari keadaan. Rumput yang akarnya tidak seberapa dan tidak akan sanggup menahan bobot tubuh kita pun, tetap akan kita tarik. Apa pun akan kita lakukan pada saat terdesak, selama itu bisa memberikan harapan walau pun kecil.

Dan para lelaki di desa, dengan daya yang tersisa, berkumpul dan memainkan permainan Petak Umpet. Yang jaga adalah makhluk bernama Sorog. Tugas mereka adalah sembunyi sambil mencari boneka kayu, atau menunggu sampai pagi datang.

Mudahh saja...

Upacara seperti yang diarahkan dalam mimpi pun dilakukan. Semua orang lelaki pergi ke perbukitan di belakang desa, sementara perempuan dan anak-anak diam menunggu di rumah. Lalu

para lelaki ini mengelilingi boneka dan mengumandangkan lantunan mantera yang diajarkan si pemuda.

"Maraaa Sorog... Maraaa Soroog... Maaraaaa Sorog... Dalane Alooonn... Goleek kamii... Goleek kamii... Goleek kamii... Sadurung Padhang... (*datang Sorog... datang Sorog... datang Sorog... Jalannya pelan... Cari kami... Cari kami... Cari kami... Sebelum terang...*)"

Setelah mantera dibacakan dalam kekhusyuan, secara mengejutkan boneka kayu sepanjang dua jengkal itu hilang. Si pemuda dan para warga bisa merasakan kalau ini artinya, permainan sudah dimulai. Dan... mereka pun harus sembunyi.

Petak Umpet...

Sesosok makhluk tahu-tahu hadir dan mencari-cari para pemain yang bersembunyi. Perbukitan di belakang desa ini menjadi saksi bisu, bagaimana leluasanya makhluk bernama Sorog ini mencari dan mencari para pemainnya. Sementara yang dicari pun sibuk sembunyi sambil mencari-cari boneka kayunya.

Malam serasa panjang, satu persatu jerit menyayat hati terdengar. Hingga akhirnya boneka kayu pun berhasil ditemukan si pemuda. Namun sayangnya, saat boneka ini ditemukan, semua pemain telah tiada. Mereka semua telah dimakan oleh Sorog, ditelan masuk ke dalam kegelapan. Rupanya pemain tersisa hanya si pemuda saja. Longlongan jerit kematian mereka, seperti suara jangkrik malam, riuh terdengar selama permainan tadi.

Si pemuda terhenyak, orang-orang yang mau diselamatkannya malah lenyap. Para penduduk, sahabat, kerabat dan sanak saudara, hilang ditelan kegelapan. Dan memang, janji itu benar adanya. Apa yang diminta si pemuda pun terkabul. Hujan turun dengan derasnya, mengguyur seluruh hutan dan perkampungan. Seolah-olah langit ingin mencurahkan seluruh air yang dimilikinya diatas sana.

Entah harus berucap apa?

Si pemuda terpaku diam, menatap kosong dibawah siraman hujan yang maha dahsyatnya. Di desanya sana, para perempuan dan anak-anak menyambut gembira, mereka bernyanyi dan menari. Tanpa mereka tahu, suami, ayah dan anak-anak lelaki mereka tidak kembali. Hujan yang mereka nikmati, sebenarnya adalah air mata kesedihan langit, air mata kedukaan pelepasan nyawa-nyawa tanpa dosa. Andai saja mereka tahu yang sebenarnya terjadi, pastilah mereka pun akan merasakan sesaknya kesedihan seperti yang si pemuda rasakan saat ini. Air mata kesedihan yang membaur bersama derasnya hujan.

Air mata Petak Umpet.

Si pemuda hanya bisa menggenggam erat boneka kayu di tangannya. Ini benda yang berbahaya dan dia akan memusnahkannya. Atau kalau tidak bisa dimusnahkan, dia harus menyembunyikannya. Kejadian malam tadi, hanya boleh terjadi sekali dan tidak boleh terulang lagi. Cukup sekali ini saja...

Sorog... sudah cukup makan banyak nyawa malam ini.

Seandainya Ada Keajaiban

Mobil sedan merah menelusuri lekak lekuk jalan pegunungan. Lenggang, sendirian tanpa ada kendaraan lain yang melaju searah. Kalau pun ada yang berpapasan, paling-paling hanya mobil kol bak terbuka, mobil sayuran atau angkutan warga sekitar. Itu pun tidak banyak, hanya sesekali saja dan jarang-jarang.

Di dalam mobil ini berisikan lima remaja, dua perempuan dan tiga lelaki. Sopirnya adalah Bimo Sunggan, pemuda penuh lemak dan gemuk luar biasa. Saking gemuknya, mungkin pihak puskesmas kelurahan pun sampai tidak rela kalau pemuda ini menimbang berat badan di tempatnya. Sukar dilukiskan, kegemukannya jauh melebihi gemuknya sapi kurban yang biasanya tulang-tulang iganya terlihat karena jarang makan.

Sepintas lalu memang tidak terlihat, namun bila diperhatikan dengan seksama, bagian roda mobil sampai melesak ke bawah. Indikasi ini tentunya karena berat bobot si penumpang yang sudah diluar batas kewajarannya. Mungkin kalau mobil ini bisa mengeluh, dia pasti menyesal kenapa dia yang harus dipilih Bimo, sementara di dealer mobil banyak mobil-mobil lainnya.