

SOSIOBUDAYA MASYARAKAT ORANG ASLI



- Masyarakat Pribumi atau lebih dikenali sebagai Orang Asli /Orang Asal adalah masyarakat yang mempunyai susur galur dengan zaman Paleolitik dan Mesolitik.
- Mempunyai falsafah kehidupan sendiri dalam sistem mitos, adatistiadat, sistem kepercayaan, sistem kosmologi dan pantang larang.



Photo from 1905

- Hampir kesemua berfahaman Animisme yang menyatakan bahawa “setiap objek disekitar mempunyai semangat tertentu yang mempengaruhi kehidupan”. Menekankan hubungan yang mesra dengan alam semesta. Kehidupan yang harmoni antara alam semesta dengan manusia adalah kunci kesejahteraan dan kebahagiaan.

KEPERCAYAAN : ANIMISMA

Edward Burnett Tylor, 1871

Definisi animisme menurut etimologi berasal daripada bahasa Latin yang bermaksud jiwa, roh atau kehidupan

Graham Harvey, 2006

Istilah Animisme merujuk kepada kepercayaan manusia purba atau primitif kerana asas kepercayaan manusia primitif adalah percaya kepada roh dan makhluk halus. Kesan daripada kepercayaan ini, manusia seharusnya menghormati entiti tersebut agar semangat itu tidak akan mengganggu manusia



Kamus Dewan, 2005

Terminologi Animisme adalah kepercayaan bahawa setiap sesuatu yang wujud di muka bumi ini seperti batu, kayu, angin dan lain-lain mempunyai jiwa atau roh.

■ Negrito:

- *Kensiu*
- *Kintak*
- *Lanoh*
- *Jahai*
- *Mendriq*
- *Bateq*



JABATAN KEMAJUAN ORANG ASLI (JAKOA)
KEMENTERIAN PEMBANGUNAN LUAR BANDAR DAN WILAYAH



■ Senoi:

- Temiar
- Semai
- Semoq Beri
- Jahut
- Mahmeri
- Che Wong



■ Melayu Proto

- Orang Kuala
- Orang Kanaq
- Orang Seletar
- Jakun
- Semelai
- Temuan



Terdapat kira-kira 140,000 Orang Asli di Malaysia, kebanyakannya bertumpu di Semenanjung Malaysia.



Aktiviti Mencari Hasil Hutan

1. Memburu
2. Menyumpit
3. Menjerat binatang
4. Menangkap ikan

Memburu

Tombak
Parang
Anjing
3 hingga 5 orang



Asap
Parang
5 hingga 7 orang



Getah pokok
terap (campur
susu getah)
Parang

Menyumpit

1. Buluh sumpit
2. Tabung sumpit
 - i) Rabuk
 - ii) Anak sumpit beracun
3. Bekas bawa barang
 - i) Parang
 - ii) Botol air
 - iii) Bahan nyala api
 - iv) Makanan



Damak



Tabung Damak



Racun Pokok Ipoh
(Tiada ubat untuk merawat
keracunan getah pokok ipoh)



Menyumpit



Buluh Sumpit

Menjerat Binatang

1. Tali
2. *Umpan (ubi kayu/buah hutan dll)
3. Parang
4. Bekas bawa barang
5. Makanan
6. Air
7. Bahan nyala api



Jerat burung, denak, kancil
dan binatang-binatang
kecil



Jerat rusa, kijang, pelanduk, napuh dan binatang-
binatang besar



Menangkap Ikan



Akar Tuba



Memancing



Pasang taut, bubu dan jaring

ADAT PERBURUAN

- Dapat lauk kongsi dengan keluarga
- Tak boleh berebut tempat memburu
- Tidak boleh membunuh binatang tanpa sebab
- Buat tanda arah (takut sesat)
- Isteri tak boleh berhias diri semasa suami keluar memburu
- Barang keperluan memburu

Perkara Dilarang Semasa di Hutan

- Tidur di pertemuan aliran sungai/anak sungai
- Tidur berdekatan sungai
- Membuat bising
- Bercerita/berbual perkara yang berkaitan alam lain
- Busut / pokok / batu jangan diusik
- Tebang pokok tanpa keperluan penting
- Membuang sampah



PERKARA DILARANG

- Kurung binatang (burung / ikan)
- Dera binatang (pukul / tak beri makanan)
- Lawan cakap orang tua
- Marah budak tak beradab
- Sikap tak suka kepada orang lain
- Tidak hormat orang tua



Pantang Larang Semasa Kematian

- Sentiasa ada orang jaga mayat
- Tak boleh kebumi waktu malam
- Tidak digalakkan masuk hutan atau buat kerja yang boleh mendatangkan kecederaan semasa ada orang meninggal
- Ibu-ibu yang mengandung/mempunyai anak kecil tidak boleh menghampiri mayat dikhuatiri anak terkena Kenan (badi) orang mati
- Kanak-kanak dilarang menghampiri mayat memandangkan ruwai (semangat) mereka yang lemah.
- Tak boleh masak daging. Hanya ikan yang boleh masak
- Kebumi kepala menghala matahari jatuh



Pantang Larang Semasa Kematian (Samb)

- Kebumi kepala menghala matahari naik
- Bekalan kubur : pakaian, peralatan harian. Setengah tempat disertakan wang (syiling)
- Lepas siap kebumi seorang ahli keluarga akan berpesan kepada si mati
- Masa balik dari kubur jalan tak boleh tengok belakang
- 7 hari keluarga melawat kubur
- Selama 7 hari, roh si mati akan berada dikawasan rumah/kampong
- Unggun api dinyalakan selama seminggu dikubur diletakkan dengan makanan
- 100 hari buat upacara terakhir untuk si mati

2.2 Mencari Jodoh

Pada masa dahulu jarak di antara satu perkampungan dengan satu perkampungan sangat jauh. Perjalanannya memakan masa di antara 4 hingga 6 hari berjalan kaki.

Seorang teruna yang ingin mencari jodoh akan merantau ke tempat lain. Setelah bertemu gadis idaman hati yang sesuai untuk dijadikan teman hidup, maka ia pun akan bermalam di situ setelah mendapat persetujuan orang tua gadis tersebut. Biasanya kehadiran pemuda itu amat difahami oleh ketua keluarga tersebut.

a) Pelawaan

Apabila senja menjelang, si bapa akan menyuruh anak gadisnya membentangkan tikar di tempat tidurnya. Kemudian teruna tersebut akan dipelawa oleh bapa gadis tadi untuk memilih tempat tidur yang disukainya.

b) Persetujuan Pemuda

Sekiranya si teruna berkenaan dan bersetuju untuk menjadikan gadis tersebut sebagai teman hidupnya, maka beliau akan terus memilih tempat yang disediakan oleh gadis tersebut. Pada masa itu juga mereka akan tidur bersama dan disahkan sebagai suami isteri.



b) Persetujuan Pemuda

Sekiranya si teruna berkenaan dan bersetuju untuk menjadikan gadis tersebut sebagai teman hidupnya, maka beliau akan terus memilih tempat yang disediakan oleh gadis tersebut. Pada masa itu juga mereka akan tidur bersama dan disahkan sebagai suami isteri.

c) Tidak Setuju

Jika si teruna tidak bersetuju dengan gadis berkenaan ia akan memilih tempat tidur yang jauh di satu ruang yang berasingan dari tempat yang telah disediakan oleh gadis berkenaan. Walau bagaimanapun si teruna akan memberi alasan-alasan yang munasabah agar tidak menimbulkan salah faham di pihak gadis.

d) Jika Anak Gadis Lebih Dari Seorang

Sekiranya ia mempunyai anak gadis lebih dari seorang, seperti biasa apabila senja menjelma, si bapa akan menyuruh anak-anaknya menyediakan dan membentangkan tikar tempat tidur mereka masing-masing. Kemudian ia akan menjemput teruna tersebut memilih tempat tidur. Sekiranya pemuda tersebut berkenaan kepada salah seorang anak gadis itu, ia akan memilih tempat tidur gadis pilihannya. Kalau kesemuanya tidak sesuai, pemuda berkenaan akan tidur di ruang tamu.

e) Dipertemukan (kahwin)

Upacara persandingan tidak dilangsungkan. Perkahwinan kedua-duanya tidak memerlukan waris. Bapa si gadis adalah bertanggungjawab sebagai wali dan ibu mas.



f) Kriteria Menantu Lelaki

- * Rajin dan kuat bekerja seperti menebang pokok dan membuka ladang buka.
- * Pandai membina rumah untuk diri sendiri dan kedua-dua ibubapa.
- * Rajin dan pandai membuat jerat binatang dan menangkap ikan dengan bubu dan sebagainya.
- * Murah rezeki apabila berburu atau menangkap ikan, (beryas, bersenglug).
- * Pandai menganyam nyiru dan juga pandai membuat "perdah" (mengikat rotan dan payu beliung).
- * Mempunyai ilmu, jika tidak menjadi bomoh pun tetapi boleh menjampi, dan mengasap kemenyan anak sendiri apabila demam.
- * Mempunyai tingkah laku yang baik.

g) Kriteria Menantu Perempuan

- * Rajin ke ladang menggali ubi dan mengutip sayuran.
- * Rajin mengambil air dan mencari kayu api.
- * Rajin memasak nasi atau ubi kayu dan lain-lain.
- * Pandai menganyam tikar.
- * Menjamu tetamu yang singgah sementara.
- * Mengagih-agihkan makanan yang diperolehi suami kepada mentua.
- * Pandai menampi padi
- * Pandai menjaga suami dan mengasuh anak-anak.

PERUBATAN TRADISIONAL

Mandi Pancur (Mandi Bunga)

- Buluh 7
- Setiap buluh 7 ruas
- 7 Belanga
- 7 Bunga
- Dekorasi dengan inai, rotan berukir, kapur pinang, daun selboq
- Pinang dan sireh
- Ukiran objek
- Air dimandi setiap awal pagi (5 hingga 6 pagi)



GELARAN DALAM MASYARAKAT SEMAI

HALAK

- Orang tua yang berilmu (Berpendapat)
- Mempunyai sahabat / pendamping
- Menuntut / belajar
- Mengetuai upacara berubat

Pawang

- Orang tua yang berilmu (Berpendapat)
- Menentukan tarikh raya kampung
- Sempadan dipisahkan oleh sungai/anak sungai
- Mengetuai upacara ancak (memberi makanan kepada penjaga tanah)
- Diwarisi / ada keistimewaan diri

Nyenang

- Nyenang adalah tuhan
- Nyenang adalah kuaSa yang tertinggi
- Boleh memohon pada nyenang untuk kebaikan

Guniq

- Kawan atau sahabat kepada Pawang atau Bomoh
- Diperlukan dalam kerja mengubat, sebagai pengawal, pendamping dan penjaga

Nyaniik

- Hantu
- Nyaniik baik dipercayai bersikap baik
- Tetap mengancam keselamatan manusia sekiranya manusia melakukan kesalahan terhadap mereka (Contoh : tak dibela, tak dipuja, langgar pantang)

JENIS-JENIS MUSIBAH YANG BERKAITAN DENGAN KEPERCAYAAN

Tenghaak

Konsep tenghaak (berdusa“)

- merujuk kepada ahli-ahli masyarakat yang melakukan kesalahan
- dikaitkan dengan pembalasan oleh Nyenaang (Tuhan)
- Pembalasan diterima semasa hidup
- gila, lumpuh, kemalangan-kemalangan, tidak ada rezeki, sakit dan demam
- Konsep tenghaak menjauhkan ahli-ahli masyarakat dari melakukan kesalahan, walaupun perbuatan tersebut tidak diketahui oleh ahli-ahli masyarakat yang lain
- Kesalahan-kesalahan ini bukan terbatas sesama manusia sahaja tetapi keseluruhan makhluk yang ada di dunia

Contoh : Sepak binatang

Srenglook

- bencana yang berlaku akibat daripada mungkir janji
- bencana alam, kemalangan dan seumpamanya
- mengancam keselamatan orang-orang yang dimungkir janji
- konsep ini digunakan bertujuan untuk mengelakkan perbuatan menipu daripada peringkat kanak-kanak lagi

Puhnan

- bencana yang menimpa seseorang yang gagal memenuhi hasrat atau kehendaknya (Contoh lain, tidak dapat makan makanan yang diinginkan dan kemudian perlu berjalan jauh
- berbentuk kemalangan-kemalangan yang melibatkan pertumpahan darah seperti terluka, ditimpa oleh kayu, diserang oleh binatang-binatang buas, dipatuk ular dan boleh juga menyebabkan kematian

Terlail

- merujuk kepada satu bentuk denda yang dilakukan oleh Engku“ (guruh/petir)
- Kesalahan mempersendakan atau mentertawakan binatang-bintang (Rama-rama, cacing, pepatung, beruk dan lain-lain binatang yang dibuat main dan anayai)
- Yang bersalah mesti meminta maaf seperti mencabut dan membakar 7 helai rambut sendiri
- Sekiranya tidak dilakukan, keselamatan seluruh penduduk dan juga kampung akan terancam

Sumoq

- sumbang muhrim
- pasangan yang ingin berkahwin tidak dibenarkan yang mempunyai pertalian darah yang rapat seperti adik-beradik dan sepupu terdekat
- Melanggar pantang larang ini akan menyebabkan pasangan atau anak akan diserang penyakit (Anak cacat dll)

Tarok / Tercok

- terbahagi kepada dua iaitu Tarok terkena dan Tarok perbuatan orang
- Tarok terkena adalah bencana yang timbul akibat tingkahlaku manusia seperti kencing di atas sarang semut atau anai-anai
- Juga menimpa seseorang sekiranya air kencing ataupun air yang disimbahkan bertakung di dalam satu bekas
- air-air yang bertakung, seperti pada pokok-pokok kayu, tin kosong, tempurung dan seumpamanya, tidak ditumpahkan, akan terkena Tarok
- kudis, bengkak, kembung perut dan seumpamanya

Ngooi

- merujuk kepada penyakit yang timbul akibat hantu dapat ngooi (bau) manusia
- Nyaniik (hantu) ngooi adalah bersifat binatang seperti kerbau, gajah, babi dan lain-lain
- terlupa sesuatu barang yang dipakainya seperti baju, kain, kasut, parang dan seumpamanya didalam hutan.
- sakit-sakit tulang, urat, sendi dan sebagainya
- melarang sidai kain di luar rumah pada waktu malam, membiarkan barang-barang yang tertinggal di hutan tanpa diambil kembali dan seumpamanya boleh menyebabkan penyakit ngooi.