

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Folklor merupakan sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun menurun, diantara kolektif secara rakyat dalam versi yang berbeda baik dalam bentuk lisan maupun contoh disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Danadjaja, 2002: 2). Tiap-tiap suku bangsa memiliki kebudayaan berbeda yang berperan sebagai alat pengontrol kehidupan dan sekaligus merupakan ciri khas suatu kolektif. Kebudayaan yang dimiliki tertuang dalam bentuk lisan ataupun tulisan. Salah satu bentuknya adalah folklor.

Penyebaran folklor melalui tutur kata dari mulut ke mulut secara turun-temurun. Folklor merupakan bentuk kebudayaan tradisional masyarakat yang terdiri dari folklor lisan (*verbal folklore*) adalah folklor yang bentuknya memang murni lisan folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*) adalah folklor yang bentuknya merupakan campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan, dan folklor bukan sebagian lisan (*nonverbal folklore*) adalah folklor yang bentuknya bukan lisan, walaupun pembuatannya diajarkan secara lisan. Folklor merupakan suatu bentuk kebudayaan berupa ciri khas bagi sekelompok masyarakat yang menjadi pembeda dengan kelompok lain dan diwariskan secara turun-temurun. Salah satu folklor yang masih berfungsi dalam masyarakat Indonesia adalah permainan rakyat yang merupakan salah satu jenis folklor sebagian lisan.



Permainan rakyat dapat memstimulasi dalam mengembangkan kerjasama, membantu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain (Nur, 2013). Permainan rakyat yang melibatkan banyak peserta dengan intensitas yang dapat dibedakan antara lain, permainan rakyat yang hanya diikuti oleh rakyat, remaja atau orang dewasa tanpa membedakan kelompok sosial tertentu.

Dengan zaman yang sudah semakin canggih membuat permainan rakyat tidak di kenal lagi oleh mereka generasi milenial, meskipun demikian dengan banyaknya hal baru yang membuat permainan rakyat jarang terlihat lagi ternyata permainan rakyat ini masih memiliki peminat yang menganggap permainan ini lebih seru dimainkan ketimbang permainan online.

Masyarakat sebenarnya harus mampu mempertahankan permainan rakyat ini. karena Permainan rakyat bukan semata-mata permainan saja, didalamnya terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus terus dilestarikan (Yudiwinata dan Handoyo, 2014). Permainan rakyat juga merupakan sebuah peninggalan budaya untuk generasi penerus di lingkungan masyarakat, mengandung nilai sosial dan moral dalam hidup bermasyarakat. Keterampilan saling membantu juga penting adanya untuk membina serta sebagai sarana untuk sosialisasi antara masyarakat khususnya generasi muda.



Permainan menurut sifatnya, dibagi menjadi 2 yaitu permainan untuk hiburan dan permainan untuk perlombaan. Perbedaan permainan untuk hiburan dan perlombaan dapat dilihat dari fungsi permainan tersebut. Misalnya permainan bersifat hiburan lebih berfokus mengisi waktu senggang dan rekreasi, sedangkan permainan yang bersifat perlombaan hampir memiliki lima sifat khusus seperti : (a) terorganisasi, (b) perlombaan, (c) dimainkan paling sedikit oleh dua orang peserta, (d) mempunyai kriteria menentukan siapa yang menang dan kalah, (e) mempunyai peraturan permainan yang telah disepakati bersama oleh para pesertanya (Danandjaja, 2002: 171).



Permainan rakyat yang ada di Nagari Sungai Nanam, Kecamatan Lembah Gumanti, Kabupaten Solok termasuk kedalam tradisi sebagian lisan yang menarik untuk dikaji. Salah satu diantaranya permainan rakyat *sipak tekuang*. Permainan *sipak tekuang* merupakan permainan rakyat dan remaja di Nagari Sungai Nanam, permainannya dilakukan bersama minimal jumlah pemain 3 orang. Cara bermain diawali dengan suit siapa yang kalah akan menjaga *tekuang* yang telah disediakan, *tekuang* disini bisa dari kayu atau benda lainnya yang aman untuk di *sipak* (tendang), dan sipenjaga akan berdiri sampingnya. Sijenjaga nantinya akan menutup mata dan berhitung sampai 10 untuk waktu pemain bersembunyi.

Permainan *sipak tekuang* ini kurang lebih sama dengan petak umpat namun bedanya terletak di *tekuang* itu tadi, pada permainan *sipak tekuang* jika si penjaga sudah menemukan pemain yang bersembunyi, mereka akan saling berpacu untuk

*menyipak tekuang* (mendang tekuang). Siapa berhasil menendang dialah yang menang. Peraturan permainan *sipaktekuang* ada dua yaitu, pertama jika yang berhasil menendang pertama kali si penjaga, maka pemain yang ditemukan tadi kalah, dan penjaga kembali mencari pemain lain. Kedua jika pemain yang ditemukan pertama tadi berhasil menendang *tekuang* duluan, maka pemain lain selamat dan permainan diulang kembali dengan si penjaga tadi tetap menjadi penjaga *tekuang* untuk mencari pemain yang bersembunyi.

Dalam permainan *sipak tekuang* yang menjadi penjaga diharapkan memiliki sifat sabar dan ikhlas, karena jika kalah dalam permainan dia harus menjadi penjaga kembali. Permainan ini biasanya dilakukan di waktu luang, seperti pulang sekolah untuk mengisi waktu menjelang sore, atau juga ketika libur sekolah rakyat biasa lebih banyak menghabiskan waktu bermain bersama. Selain untuk hiburan semata permainan juga memiliki sifat mendidik dalam kekompakan dan rasa kebersamaan, melatih mental dan sekaligus fisik.



Perubahan zaman sangat pesat sehingga membuat permainan rakyat mengalami kemunduran, juga mengakibatkan rakyat tidak lagi mengenal permainan-permainan rakyat. Permainan rakyat mengajarkan sisi pendidikan dan sosial. Kurangnya yang meminati permainan rakyat membuat generasi sekarang lebih menjadi seseorang yang individualistis sehingga tidak merasakan nilai pendidikan seperti kecerdasan, sosial, dan tata krama dari permainan rakyat yang ada.

Uraian di atas menjelaskan bahwa kajian ini sangat penting untuk dibahas, jika tidak segera didokumentasikan bisa hilang oleh perkembangan zaman yang sangat cepat berkembang. Generasi selanjutnya juga tidak ada lagi yang menegetahui permainan rakyat. Oleh sebab itu, pendokumentasian diharapkan menjadi langkah awal untuk melakukan deskripsi permainan rakyat di Nagari Sungai Nanam .

Berdasarkan keterangan diatas alasan melakukan penelitian yaitu permainan rakyat sudah mulai tertinggal akibat perkembangan zaman, membuat masyarakat menjadi seseorang yang individualistis. Penelitian ini bertujuan menjaga, mempertahankan, dan mengarsipkan serta lebih mengenal kembali permainan rakyat yang tertinggal, serta menjadikan lokasi penelitian bahan pertimbangan untuk para pecinta budaya, dan mengenal agar tertarik melakukan penelitian lainnya di Nagari Sungai Nanam, maka dari itu penelitian diberi judul Dokumentasi dan Deskripsi Permainan Rakyat di Nagari Sungai Nanam Kabupaten Solok. Adapun alasan lainnya dalam pemilihan tempat atau lokasi, daerah yang dipilih merupakan sebuah nagari terluas di Kabupaten Solok, memiliki Jorong paling banyak yaitu 15 Jorong dengan gaya hidup yang beragam. Nagari Sungai Nanam merupakan daerah yang belum pernah menjadi lokasi penelitian mengenai *folklore*, khususnya permianan rakyat.

## 1.2 Rumusan Masalah

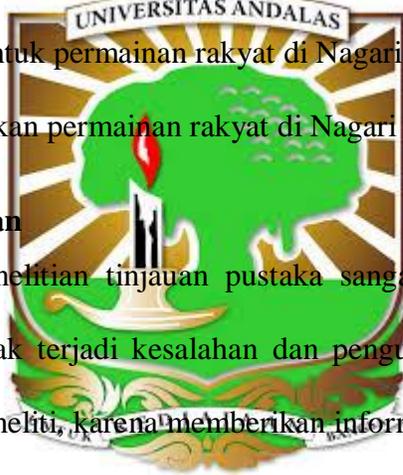
Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang peneliti teliti adalah:

1. Bagaimana gambaran wilayah, sosial masyarakat Nagari Sungai Nanam.
2. Bagaimanakah bentuk Permainan rakyat Minangkabau di Nagari Sungai Nanam?.
3. Mengklasifikasikan permainan rakyat di Nagari Sungai Nanam.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti dari Permainan rakyat Minangkabau. Maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan gambaran wilayah, sosial masyarakat Nagari Sungai Nanam.
2. Menjelaskan bentuk permainan rakyat di Nagari Sungai Nanam.
3. Mengklasifikasikan permainan rakyat di Nagari Sungai Nanam.



### **1.4 Tinjauan Kepustakaan**

Dalam sebuah penelitian tinjauan pustaka sangatlah perlu dilakukan oleh seorang peneliti, agar tidak terjadi kesalahan dan pengulangan. Penelitian ini bisa diberikan tinjauan bagi peneliti, karena memberikan informasi bahwa belum ada yang melakukan penelitian ini, namun yang membahas Permainan rakyat sudah ada, seperti:

Pengarsipan dan Pengklasifikasian Permainan Rakyat di Kenagarian Ampang Pulai, Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. Dalam penelitiannya yang menjelaskan bentuk dan fungsi permainan rakyat di Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan (Febrika, 2009).

Inventarisasi Perlindungan Karya Budaya Permainan Rakyat di Provinsi Sumatera Selatan. Dalam penelitian ini terdapat kumpulan permainan yang dianalisa

untuk menguraikan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan rakyat (Yulisman, 2015).

Mengrevitalisasikan Nilai-nilai Budaya Dalam Permainan Rakyat Minangkabau untuk Kepribadian Yang Berkarakter. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa permainan rakyat mengandung nilai-nilai yang baik bagi generasi muda. Permainan karakter yang digalakkan saat ini sebetulnya sudah kita punyai, Hal ini terlihat pada permainan rakyat itu (Gayatri, 2017).

Sejauh penelusuran kepustakaan yang dilakukan, secara khusus penelitian yang berhubungan dengan *folklore* setengah lisan terutama tentang permainan rakyat ini belum banyak dapat perhatian. Permainan rakyat di Nagari Sungai Nanam belum pernah tersentuh sama sekali. Namun, menurut Bruvand (dalam Dananjajaj, 2002) telah memulai pengkajian terhadap folklor sebagian lisan terutama permainan rakyat dapat dilihat dalam bukunya yang berjudul folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain.



Penelitian yang dilakukan secara ilmiah dalam bentuk skripsi, ada beberapa penelitian terkait dengan penelitian yang dilakukan karena penggunaan objek dan teori yang sama. walaupun demikian permainan rakyat di Nagari Sungai Nanam akan memfokuskan pada dokumentasi, dan nilai-nilai yang terkandung dalam Permainan rakyat di Nagari Sungai Nanam. Adapun kesamaan kajian serta teori yang digunakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, namun penelitian Permainan rakyat di Nagari Sungai Nanam belum ada dilakukan.

### 1.5 Konsep *Folklore*

*Folklore* adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara rakyat dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) (Danandjaja, 2002 : 2).

Menurut Jan Harold Bruvand (Dananjaja, 2002 : 21), *folklore* digolongkan kedalam tiga kelompok besar berdasarkan tipenya yaitu, (1) *folklore* lisan (*verbal folklore*), (2) *folklore* sebagian lisan (*partly verbal folklore*), dan (3) *folklore* bukan lisan (*non verbal folklore*).

- 1) *Folklore* lisan adalah *folklore* yang bentuknya memang murni lisan. Bentuk-bentuk *folklore* yang masuk kedalam kelompok besar ini antaralain (a) bahasa rakyat seperti logat, julukan, pangkat rakyat, dan titel kebangsawanan. (b) ungkapan rakyat, seperti peribahasa, pepatah, dan pemeo. (c) pertanyaan rakyat, seperti teka-teki. (d) puisi rakyat, seperti pantun, gurindam, dan syair. (e) cerita prosa rakyat, seperti mite, legenda, dan dongeng, dan (f) nyanyian rakyat.
- 2) *Folklore* sebagian lisan adalah, *folklore* yang bentuknya merupakan campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan. Kepercayaan rakyat, misalnya orang modrn seringkali menyebut tahayul, seperti pernyataan yang bersifat lisan ditambah dengan gerak isyarat yang dianggap



mempunyai makna gaib. Bentuk-bentuk *folklore* yang tergolong dalam kelompok besar ini selain kepercayaan rakyat adalah permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat istiadat, upacara, dan pesta rakyat.

- 3) *Folklore* bukan lisan adalah *folklore* yang bentuknya bukan lisan, walaupun cara pembuatannya diajarkan secara lisan. Kelompok besar ini dibagi menjadi dua subkelompok yaitu, material dan bukan material. Bentuk yang tergolong material antara lain: arsitektur rakyat (bentuk asli rumah daerah , dan bentuk lumbung padi), kerajinan tangan rakyat (pakaian dan perhiasan tubuh adat, makanan dan minuman rakyat, dan obat-obatan rakyat). Bukan material antara lain: gerak isyarat rakyat, bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat, dan music rakyat.



Dilihat dari uraian diatas dari penggolongan *folklore* berdasarkan tipenya Permainan rakyatdi Nagari Sungai Nanam termasuk kedalam folklore sebagian lisan.

Folklor sebagian lisan adalah *folklore* yang bentuknya merupakan campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan. Kepercayaan rakyat, misalnya, yang oleh orang “modern” seringkali disebut takhyul itu, terdiri darisari pernyataan yang bersifat lisan ditambah dengan gerak isyarat yang dianggap mempunyai makna gaib, seperti tanda salib bagi orang Kristen Katolik yang dianggap dapat melindungi seseorang dari hantu, atau ditambah dengan benda material yang dianggap berkhasiat untuk

melindungi diri atau dapat membawa rezeki, seperti batu-batu permata tertentu. Bentuk-bentuk *folklore* yang tergolong dalam kelompok besar ini, selain kepercayaan rakyat adalah permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat istiadat, upacara, pesta rakyat, dan lain-lain (Danandjaya, 2002: 22).

Dalam sub bab ini peneliti akan menguraikan metode yang sesuai dengan masalah yang dianalisis. metode yang akan digunakan dalam mengklasifikasikan Permainan rakyat di Nagari Sungai Nanam adalah, metode kualitatif melalui pendekatan *folklore*. Metode kualitatif adalah metode yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data secara mendalam, deskriptif berupa tulisan atau ucapan serta perilaku orang yang diamati.

Penelitian yang bersifat pengumpulan dengan tujuan pengarsipan atau pendokumentasian ini bersifat penelitian ditempat (*field work*). Ada tiga tahap yang harus dilakukan oleh seorang peneliti ditempat jika ingin berhasil dalam penelitiannya. Tiga tahap yaitu: (1) tahap penelitian ditempat, penelitian dilakukan dengan cara terjun daerah penelitian dilakukan dalam suatu bentuk *folklore*. (2) tahap penelitiandi tempat yang sesungguhnya, penelitian dilakukan dengan cara secepat mungkin mengusahakan suatu hubungan harmonis saling mempercayai dengan kolektif yang hendak diteliti atau paling sedikit dengan informan dan (3) cara pembuatan naskah *folklore* bagi pengarsipan setiap bahan *folklore* atau item yang telah dikumpulkan harus diketik spasi rangkap diatas kertas HVS setebal ukuran kuarto (21cm × 28 cm) (Danandjaya, 2002 : 193).



## 1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan folklor. Metode kualitatif menitik beratkan pada isi penelitian atau pemahaman dan penafsiran. Maksudnya, penelitian tidak hanya memfokuskan pada *folk* saja namun akan memfokuskan pada *lore* juga, kedua unsur ini sangat kuat kaitannya. Menurut Danandjaja (dalam Endraswara, 2009 : 62) mengungkapkan penggunaan metode kualitatif dalam penelitian folklore disebabkan oleh kenyataan bahwa folklore mengandung unsur-unsur budaya yang diamanatkan pendukung budaya tersebut.



Penelitian folklore terdiri dari tiga macam atau tahap, yakni: pengumpulan, penggolongan (pengklasifikasian), dan penganalisaan (Danandjaja, 2002: 191). Penelitian dengan tujuan pengarsipan atau pendokumentasian ini menggunakan tahap pengumpulan, yang mana dalam penelitian pengumpulan dengan tujuan pengarsipan atau pendokumentasian bersifat penelitian di tempat. Ada tiga tahap yang juga harus dilalui oleh peneliti di tempat, tiga tahap itu adalah: (1) tahap penelitian di tempat, (2) tahap penelitian di tempat sesungguhnya, dan (3) cara pembuatan naskah folklore bagi pengarsipan (Danandjaja, 2002: 193)

### 1.6.1 Penelitian di Tempat

Peneliti akan akan meninjau secara langsung objek ke tempat penelitian atau observasi lapangan, guna mengumpulkan data yang dibutuhkan. Mengumpulkan data penelitian, mengenal lokasi penelitian, sekaligus pemilihan

informan. Pemilihan informan dilakukan untuk memperoleh data yang jelas dan tidak dibuat-buat. Salah satu informan yang dijaring peneliti yaitu: 'Zurhelita' orang yang berusia diatas 40 tahun, serta masyarakat di Nagari Sungai Nanam yang mengetahui tentang objek. Agar memperoleh data yang diinginkan, peneliti harus melakukan pengamatan, pencatatan, pengumpulan dan perekaman data yang akan digunakan dalam penelitian.

#### 1.6.2 Penelitian di Tempat Yang Sesungguhnya

##### a) Wawancara dan Pengamatan

agar mendapatkan data yang diinginkan peneliti melakukan pengamatan dan pengenalan lebih dekat terhadap masyarakat di Nagari Sungai Nanam. Pentingnya langkah ini agar dapat menjalin hubungan yang harmonis antara peneliti dengan masyarakat Nagari Sungai Nanam. Selanjutnya wawancara yang dilakukan dengan informan yang dipilih sebelumnya. Salah satu informan yang diwawancarai adalah: a. Zurhelita, b. informan yang berusia diatas 40 tahun, serta masyarakat sekitar Nagari Sungai Nanam yang tinggal menetap minimal dua puluh tahun secara berturut-turut di Nagari Sungai Nanam, dan c. informan warga asli, bukan pendatang. Dengan adanya informan yang telah dipilih, peneliti mulai melakukan wawancara dengan informan. Peneliti melakukan wawancara dengan menemui para informan di rumah informan, menanyai sekaligus peneliti mempraktekan bagaimana bentuk dan cara bermain.



Teknik wawancara yang digunakan yaitu wawancara tidak terstruktur (bebas). Wawancara dilakukan tanpa terikat dengan susunan daftar pertanyaan yang dibuat peneliti. Pertanyaan yang diberikan spontan mengikuti alur pembicaraan sesuai arahan peneliti. Pada waktu bersamaan peneliti merekam wawancara agar data yang diperoleh tidak hilang atau berubah-ubah. Peneliti juga menggunakan alat tulis untuk catatan penting. Merekam melalui alat rekam seperti: Handphone.

### 1.6.3 Pengarsipan Data

Hasil yang didapat melalui pengamatan dan wawancara dituangkan dalam bentuk tulisan. Sebelum diarsipkan akan ditranskripsikan ke dalam bahasa Indonesia. Hasil pengamatan dan wawancara disalin dengan lengkap. Pada arsip data, hal yang penting ditulis nama, umur, pekerjaan, dan latar belakang lain yang mendukung.

