

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara etimologi permainan berasal dari kata dasar “main” yang antara lain berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (Purwaningsih, 2006:41). Sementara itu Sujarno (2011:116) mengatakan bahwa Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, dan biasanya dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh. Berdasarkan pengertian tersebut berarti suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya. Apabila suatu permainan tidak bisa memberikan rasa senang bagi pemainnya, tidak lagi disebut sebagai permainan.

Banyak pendapat yang mengatakan bahwa permainan merupakan warisan dari nenek moyang yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, pewarisan itu sendiri selalu mengalami perubahan sesuai dengan perubahan zaman dan perkembangan kebudayaan. Sehubungan dengan pengertian di atas maka, Permainan Tradisional diartikan sebagai segala bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi (Purwaningsih, 2006)..

Minangkabau merupakan salah satu suku bangsa di Nusantara yang memiliki seni dan tradisi yang beragam. Keanekaragaman seni tradisi di Minangkabau tersebut menjadi ciri khas dari daerah Minangkabau yang melahirkannya. Seperti halnya Pariaman, Pariaman merupakan salah satu daerah yang ada di Minangkabau yang

memiliki seni tradisi yang beragam, seperti Gandang Tambue, Tari Indang, Salawat Dulang, Randai, Rabab galuak, Saluang, Tari Galombang, Luambek dan banyak lainnya.

Banyaknya seni dan tradisi di Pariaman disebabkan, karena Pariaman pada masa lalu merupakan kota pelabuhan dan pusat perdagangan. Berbagai macam suku bangsa dan budaya berinteraksi di kota ini. disamping itu, akibat dari interaksi lintas budaya tersebut, lahir pula bentuk kesenian dan kebudayaan baru. Salah satunya adalah Permainan Kim.

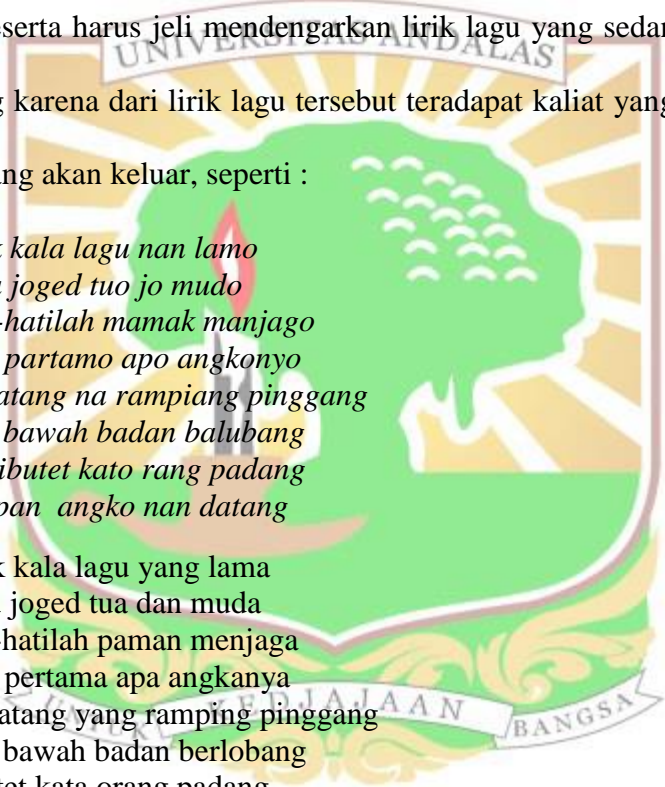
Menurut penelitian Nining dalam skripsinya Kesenian Irama Minang (KIM) berasal dari sepanjang pesisir pantai Sumatera Barat. Kemudian permainan ini mulai berkembang ke daerah darat. KIM pertama kali dipopulerkan oleh Idham Rajo Bintang pada tahun 1968. Permainan Kim sangat diminati oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang tua. Permainan Kim merupakan permainan yang sangat menghibur.

Sejalan dengan itu menurut Indra Fidoz bahwa Permainan Kim merupakan permainan yang berkembang di masyarakat Minangkabau sejak tahun 1968, khususnya di Pariaman. Permainan Kim tersebut diadaptasi dari permainan Binggo yang berasal dari Cina. Nama Kim sendiri diambil dari nama orang yang memperkenalkan permainan *Binggo* yang bernama Kim Xiang Lee.

Permainan Kim dilakukan pada malam hari, biasanya dalam rangka pesta perkawinan yang diadakan esok harinya. Setiap peserta yang mengikuti permainan ini akan diberi kupon kertas dengan warna yang berbeda seperti merah, kuning, hijau, biru dan putih yang telah disediakan oleh pemilik Kim, dan dibagikan oleh tuan

rumah atau penyelenggara acara pertunjukan Kim. Setiap kupon kertas tersebut berisi angka yang diacak dari 1-90. Peserta dalam permainan ini akan mendapat kupon yang berisikan urutan nomor yang berbeda dengan peserta lainnya. Pada saat permainan sedang berlangsung, pendengar akan mendengarkan lagu sambil menyebutkan nomor yang diambil dari sebuah tabung yang berisikan koin angka secara acak.

Setiap peserta harus jeli mendengarkan lirik lagu yang sedang dinyanyikan oleh pendengar karena dari lirik lagu tersebut terdapat kalimat yang menyinggung tentang angka yang akan keluar, seperti :



*Anak kala lagu nan lamo
Lagu joged tuo jo mudo
Hati-hatilah mamak manjago
Batu partamo apo angkonyo
Yo datang na rampiang pinggang
Ateh bawah badan balubang
Iyo sibutet kato rang padang
Salapan angko nan datang*

*Anak kala lagu yang lama
Lagu joged tua dan muda
Hati-hatilah paman menjaga
Batu pertama apa angkanya
Ya datang yang ramping pinggang
Atas bawah badan berlobang
Sibutet kata orang padang
Delapan angka yang datang*

Berdasarkan dari lirik lagu di atas, angka yang disebutkan adalah angka delapan. Dari lirik lagu tersebut pendengar menjelaskan ciri-ciri dari angka yang akan keluar dalam Permainan Kim. Apabila di dalam kertas terdapat angka yang disebut pendengar, maka angka tersebut diberi tanda. Selanjutnya jika semua angka yang ada di dalam kupon kertas sudah diberi tanda sesuai dengan angka yang telah

disebutkan oleh pendandang (sesuai dengan aturan yang disepakati oleh pendandang dan peserta), maka peserta tersebut harus langsung bersorak kepada pendandang atau panitia agar pendandang bisa berhenti bernyanyi untuk sementara, karena jika pendandang terus menyanyi dan menyebutkan kembali angka yang baru, peserta yang telah lengkap isi kuponnya tersebut akan dinyatakan gugur.

Pada penelitian tentang Permainan Kim ini, peneliti lebih menfokuskan pada 1 grup permainan Kim saja. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pendokumentasian pada tata cara permainan dan transkripsi pada lirik lagunya. Grup kim yang peneliti jadikan objek penelitian ialah grup Badandang Minang (BM). Grup ini merupakan grup yang dikelola oleh Indra Fidoz dengan istrinya. Grup ini berdiri sejak tahun 1993 dan sudah sering bermain keluar daerah selain dari Sumatera Barat.

Pengambilan grup kim yang peneliti kaji berasal dari daerah Pariaman, karena secara keseluruhan penduduk kota Pariaman lebih memilih pertunjukan permainan kim sebagai penampilan pada setiap acara pernikahan maupun acara formal lainnya. begitu juga dengan kota Pariaman yang dahulunya dikenal sebagai kota pelabuhan yang membuat kebudayaan asing dapat diterima dimasyarakat Pariaman. Grup kim tersebut memiliki sejarah yang cukup panjang didunia pertunjukan kim. Indra Fidoz juga pernah ikut dalam grup Kim Idham Rajo Bintang yang merupakan salah satu senior dalam permainan Kim.

Kemajuan teknologi tidak menutup kemungkinan akan dapat merubah bentuk dari sebuah seni tradisi. Dengan adanya kemajuan teknologi juga dapat kita manfaatkan sebagai media untuk membuat seni tardisi tersebut dapat diketahui perkembangannya dari tahun ke tahun. Untuk itu pendokumentasian tentang

permainan Kim sudah banyak yang tidak tahu bagaimana bentuk permainan Kim pada masa lalu. Maka pendokumentasian yang dilakukan saat ini sangat penting, agar bentuk permainan Kim pada saat ini bisa diketahui pada masa yang akan datang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan peneliti teliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk permainan Kim yang ada di kota Pariaman versi grup Badendang Minang?
2. Bagaimana bentuk lirik lagu yang dinyanyikan oleh pendendang Kim Badendang Minang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan mendokumentasikan Permainan Kim di Kota Pariaman versi grup Badendang Minang!
2. Mentranskripsikan dan menerjemahkan teks dalam pertunjukan permainan Kim yang dimainkan oleh pendendang Kim Badendang Minang!

1.4 Tinjauan Pustaka

Tinjauan kepustakaan sangatlah perlu dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan sebuah penelitian, dengan tujuan sumber yang didapatkan menjadi acuan untuk penelitian, agar tidak terjadi pengulangan dalam penelitian. Berdasarkan penelusuran kepustakaan, terdapat objek penelitian yang sama. Namun, memiliki

pembahasan yang berbeda dengan yang peneliti kerjakan. Selain itu, juga ada penelitian tentang Permainan. diantaranya adalah:

Charla Febrika (2009), mahasiswa Universitas Andalas Fakultas Ilmu Budaya yang melakukan penelitian tentang folklor dengan judul skripsi “Pengarsipan dan Pengklasifikasian Permainan Rakyat di Kanagarian Ampang Pulai, Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan”. Dalam skripsinya, Dia menjelaskan tentang bentuk dan fungsi permainan rakyat, serta cara memainkannya.

Harsen Novan (2013) mahasiswa Universitas Andalas Fakultas Ilmu Budaya dalam skripsinya yang berjudul Dikia Rabano di Kecamatan Pauh Kota Padang (Dokumentasi dan Transkripsi) mendokumentasikan dan mendeskripsikan serta mentranskripsikan dan menerjemahkan teks dalam pertunjukan Dikia Rabano yang ada di Kecamatan Pauh Kota Padang. dalam skripsinya ia menggunakan metode kualitatif dalam bentuk dokumentasi dan transkripsi.

Yogi S Memed (2016), mahasiswa Universitas Andalas Fakultas Ilmu Budaya dalam skripsinya membahas tentang “Pendokumentasian dan Analisis Nilai Budaya Permainan Layang-layang Di Nagari Malai III Koto” dalam skripsinya ia mendokumentasikan permainan Layang-layang yang ada di Malai III Koto yang ada 9 bentuk. Selain itu ia juga menjelaskan nilai budaya yang terkandung di dalam permainan layang-layang.

Nining Afionita (2017), mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang dalam skripsinya “Permainan Kesenian Irama Minang (Kim) Perspektif Fikih Siyasah (Studi Kasus Kelurahan Ampang Kota Padang membahas

tentang permainan KIM yang diselenggarakan oleh pemuda Ampang pada malam Selasa tanggal 10 Januari 2017, diduga ada unsur perjudian di dalamnya.

Dari tinjauan kepustakaan di atas dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian terhadap objek tersebut. Penelitian tentang permainan Kim pernah dilakukan oleh Nining Afionita mahasiswa UIN, akan tetapi pada penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sebelumnya. Penelitian yang peneliti lakukan yaitu dokumentasi dan transkripsi lirik lagu, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nining Afionita membahas tentang unsur perjudian yang terkandung dalam pertunjukan permainan Kim dikelurahan Ampang Kota Padang.

1.5 Metode dan Teknik Penelitian

Dalam mendeskripsikan pertunjukan permainan Kim di Kota Pariaman, maka penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Moleong, 2000:3), metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.

Untuk mendeskripsikan permainan ini peneliti memakai pendekatan folklor. Kata folklor adalah pengindonesiaan kata dalam bahasa Inggris yaitu *folklore*. Kata *folklore* adalah kata majemuk yang terdiri dari dua kata dasar yaitu *folk* dan *lore*. *Folk* sama artinya dengan kolektif.

Menurut Dundes (dalam Danandjaja, 1984:1), *folk* merupakan sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dengan kelompok-kelompok lainnya. Ciri-ciri pengenal itu antara lain dapat berwujud warna kulit yang sama, bentuk rambut yang sama, mata pencarian yang sama, bahasa yang sama, taraf pendidikan yang sama, dan agama yang sama. Namun yang lebih penting adalah bahwa mereka telah memiliki suatu tradisi, yakni kebudayaan yang telah mereka warisi turun-temurun, sedikitnya dua generasi yang dapat mereka akui sebagai milik bersamanya. Disamping itu adalah bahwa mereka sadar akan identitas kelompok mereka sendiri. Jadi *folk* adalah sinonim dengan kolektif, yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik atau kebudayaan yang sama.

Sementara itu kata *lore* adalah tradisi turun temurun secara lisan atau melalui contoh dengan gerakan isyarat atau alat pembantu pengingat. Sehingga folklor dapat dikatakan sebagai kebudayaan yang kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun walaupun dalam bentuk yang berbeda-beda.

Pada penelitian ini permainan Kim sangat dipengaruhi dari latar belakang masyarakatnya. Ini bisa dilihat dari pengaruh kota Pariaman yang dulunya merupakan kota pelabuhan. Hal ini akan dibahas pada bab berikutnya. Dari para ahli folklor Indonesia, folklor dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok, yakni ahli folklor humanitis, ahli folklor antropologis, dan ahli folklor modern.

Menurut (Pudentia, 1998:57), para ahli Foklor Humanitis dalam penelitiannya lebih memfokuskan diri pada *lore* dari pada *folk* sebuah folklor, sebaliknya para ahli folklor antropologis lebih menekankan pada aspek folknya. Sedangkan para ahli Foklor Modern memperharikan kedua aspek tersebut, yakni baik

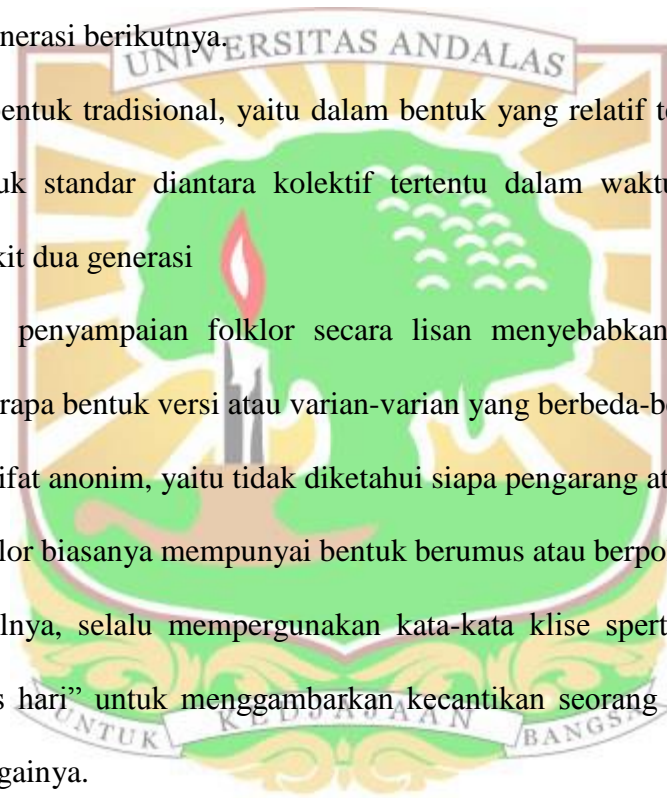
folk maupun *lore* dari folklor yang diteliti. Akibatnya pendekatan yang dipergunakan oleh para ahli folklor modern adalah holistik, dalam arti pada waktu menganalisis akan dikaitkan dengan latar belakang atau konteks kebudayaan folklor bersangkutan. Hasil penelitiannya bersifat emik, yaitu dalam melihatnya dari sudut folk yang menjadi objek penelitiannya sendiri.

Dari kutipan tersebut, pendekatan folklor menurut para ahli Indonesia, penelitian ini tergolong kepada pendekatan folklor modern. Ini mengartikan bahwa penelitian yang dilakukan berdasarkan latar belakang dari masyarakat itu sendiri. Folk yang dimaksud ini adalah suatu yang menjadi ciri dari suatu kelompok tersebut akan jelaskan. Seperti pada mendeskripsikan wilayah yang mengkaji masyarakatnya, sosial budaya, pendidikan, agama dan lain-lain. Karena pada tradisi ini latar belakang ini mempengaruhi lahirnya tradisi ini. Mendeskripsikan wilayah penelitian akan dijelaskan pada bab berikutnya.

Dalam folklor menurut Dundes (dalam Danandjaja, 2002 : 21), ada tiga golongan folklor yaitu, folklor lisan, folklor sebagian lisan dan folklor bukan lisan. Pada permainan Kim ini tergolong pada folklor sebagian lisan. Folklor sebagian lisan ini adalah folklor yang bentuknya campuran antara lisan dan bukan lisan seperti kepercayaan rakyat misalnya, ditambah dengan benda yang dipercaya oleh masyarakat. Bentuk-bentuk dari folklor sebagian lisan seperti, kepercayaan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat-istiadat, upacara adat, pesta rakyat, dan lain-lain. Pada tradisi ini termasuk bagian dari folklor tersebut

Untuk membedakan folklor dengan kebudayaan lainnya, maka terlebih dahulu harus mengetahui ciri-ciri pengenal utama folklor secara umum menurut (Danandjaja, 1984:3) yang dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Pewarisan dan penyebarannya disampaikan dengan lisan yaitu :
disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut atau disertai dengan contoh gerak isyarat dan alat pembantu pengingat dari satu generasi ke generasi berikutnya.
2. Berbentuk tradisional, yaitu dalam bentuk yang relatif tetap atau dalam bentuk standar diantara kolektif tertentu dalam waktu cukup paling sedikit dua generasi
3. Cara penyampaian folklor secara lisan menyebabkan ia ada dalam beberapa bentuk versi atau varian-varian yang berbeda-beda.
4. Bersifat anonim, yaitu tidak diketahui siapa pengarang atau penciptanya.
5. Folklor biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola. Cerita rakyat misalnya, selalu mempergunakan kata-kata klise seperti “bulan empat belas hari” untuk menggambarkan kecantikan seorang anak gadis dan sebagainya.
6. Folklor mempunyai kegunaan (fungsi) dalam kehidupan bersama suatu kolektif. Cerita rakyat misalnya mempunyai kegunaan sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam.
7. Folklor bersifat pralogis, yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum. Ciri pengenal ini terutama berlaku bagi folklor lisan dan sebagian lisan.



8. Folklor menjadi milik bersama (collective) dari kolektif tertentu. Hal ini sudah tentu diakibatkan karena penciptanya pertama sudah tidak diketahui lagi, sehingga setiap anggota kolektif yang bersangkutan merasa memilikinya.
9. Folklor pada umumnya bersifat polos dan lugu, sehingga seringkali kelihatannya kasar, terlalu spontan. Hal ini dapat dimengerti apabila mengingat bahwa banyak folklore merupakan proyeksi emosi manusia paling jujur manifestasinya.

Terkait dengan penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa permainan Kim ini merupakan sebuah kebudayaan kolektif yang tersebar, tidak diketahui siapa penciptanya dan diwariskan secara turun-temurun.

Pada dasarnya folklor berfungsi memantapkan identitas serta meningkatkan integrasi sosial dan simbolis yang mampu mempengaruhi masyarakat. Folklor mempunyai pengaruh pada pembentukan tata nilai yang berupa sikap dan perilaku.

Dengan pendekatan folklor ada dua tahap pengumpulan data yang dilakukan peneliti, yaitu pengumpulan dan penganalisaan. Pengumpulan ini adalah pengumpulan data yang didapat dalam penelitian. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan mendeskripsikan bentuk dari pertunjukan permainan Kim. Menurut (Danandjaja, 2002 : 193), penelitian macam pengumpulan dengan tujuan pengarsipan atau pendokumentasian ini bersifat penelitian di tempat (*field work*). Ada tiga tahap yang harus dilalui oleh seorang peneliti di jika hendak berhasil dalam usahanya. Tiga tahap itu adalah : (1) tahap prapenelitian di tempat, (2) tahap penelitian di tempat yang sesungguhnya, dan (3) cara pembuatan naskah folklor.

Penelitian ini hanya memakai dua tahap dalam pengumpulan data yaitu tahap prapenelitian di tempat dan tahap penelitian di tempat yang sesungguhnya. Karena pada tahap pembuatan naskah folklore biasanya dipakai untuk melakukan penelitian cerita rakyat, atau dongeng. Jadi yang dilakukan oleh penulis terlebih dahulu adalah :

a. Prapenelitian di Tempat

Sebelum penulis melakuakn penelitian lebih penulis terlebih dahulu melakukan tahap prapenelitian di tempat, penulis membuat suatu rancangan penelitian. Rancangan itu mengandung keterangan pokok yaitu bentuk folklor apa yang hendak dikumpulkan. Sebelumnya penulis juga mempersiapkan alat bantu berupa perkam telepon genggam.

Rancangan penelitian disusun sedemikian rupa. Menyusun penelitian ini penulis melakukan penelitian khusus sebelumnya. Penelitian ini dilakukan sebelum melakukan penelitian di tempat sebenarnya dengan menggali informasi tentang folklor yang akan diteliti tersebut dan yang bersangkutan dengan folklor tersebut. Ini semua dilakukan penulis dengan mencari semua informasi yang berhubungan dengan objek yang diteliti..

Menurut (Danandjaja, 2002 : 194), menyusun rancangan penelitian itu diperlukan penelitian khusus sebelumnya. Penelitian khusus ini dapat saja dilakukan di tempat kediaman sendiri, yaitu dengan cara ,membaca semua karangan yang pernah diterbitkan mengenai suku bangsa atau kolektif yang akan kita teliti itu. Karangan-karangan itu antara lain dapat kita peroleh dari perpustakaan atau koleksi pribadi kenalan kita.

Pada tahap prapenelitian di tempat penulis melakukan rancangan penelitian, namun selain itu penulis juga harus melakukan pendekatan terhadap masyarakat yang berhubungan dengan permainan Kim. Disini penulis melakukan pengamatan dan pendekatan terhadap masyarakat di Kota Pariaman, untuk mendapatkan tokoh-tokoh masyarakat yang mengetahui tentang permainan Kim di Kota Pariaman.

Dalam prapenelitian di tempat ini, penulis melakukan wawancara. Wawancara yang dilakukan ini bertujuan agar penulis bisa mengetahui siapa saja yang bisa dijadikan informan untuk pengumpulan data. Sebelum melakukan wawancara untuk pengumpulan data, penulis telah melakukan wawancara untuk mengamati masyarakat yang layak dijadikan informan. Pendekatan dalam prapenelitian di tempat inilah cara untuk memudahkan informan dalam pengumpulan data.

Pendekatan dengan masyarakat di Kota Pariaman ini sangat penting, karena ini dapat menjalin hubungan yang baik antara peneliti dengan masyarakat sehingga dalam melakukan penelitian lebih lanjut, peneliti tidak merasa asing. Untuk tahap ini, informan ditentukan oleh penulis agar mendapatkan data yang validitas. Oleh karena itu ada penyeleksian informan yang memahami tentang pertunjukan Permainan Kim di Kota Pariaman.

b. Penelitian di Tempat Yang Sebenarnya

Ada dua tahap penelitian di tempat yang sesungguhnya dilakukan yaitu :

a. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mendapatkan hasil dari informan dalam bentuk tanya jawab secara lisan antara si peneliti dengan informannya, tentang informasi yang

berhubungan dengan data penelitian. Pada saat melakukan penelitian lebih lanjut, penulis telah menyiapkan bentuk-bentuk pertanyaan yang akan ditanyakan pada informan. Pertanyaan ini disusun terlebih dahulu agar pada saat melakukan penelitian, informan lebih jelas memberikan informasi tentang Permainan Kim, sehingga penulis lebih mudah melakukan penelitian. Selain itu dalam melakukan pengumpulan data. Alat bantu ini dipergunakan untuk memudahkan penulis dalam pengumpulan data.

Penulis juga melakukan pencatatan dalam wawancara. Pencatatan ini dilakukan seiring dengan perekaman wawancara. ini dilakukan agar data pada saat wawancara yang direkam tidak terdengar jelas, maka dengan adanya catatan memudahkan untuk mengolah data nantinya.

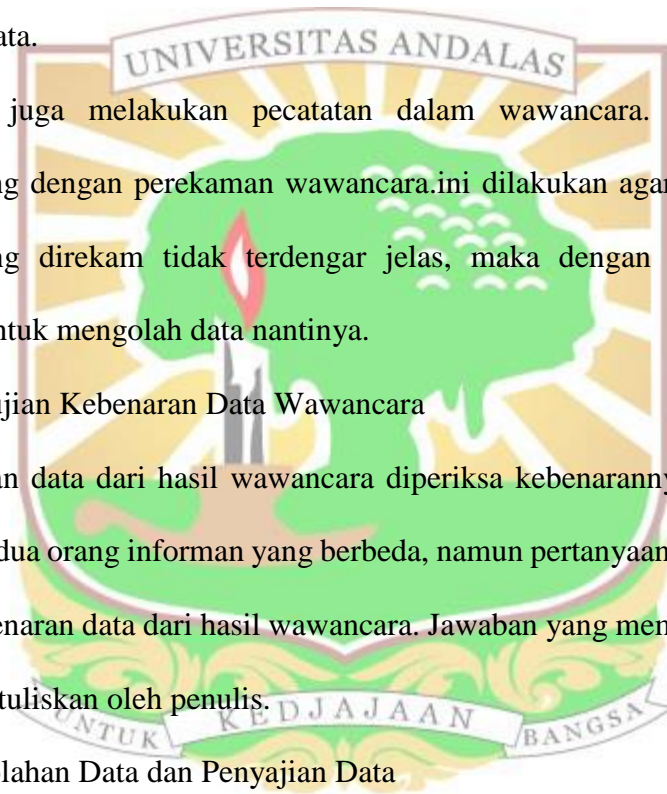
b. Pengujian Kebenaran Data Wawancara

Pengujian data dari hasil wawancara diperiksa kebenarannya, dengan cara mewawancarai dua orang informan yang berbeda, namun pertanyaan yang sama bisa memeriksa kebenaran data dari hasil wawancara. Jawaban yang memiliki versi yang berbeda akan dituliskan oleh penulis.

c. Pengolahan Data dan Penyajian Data

Setelah pengumpulan data maka langkah selanjutnya merincikan dan memeriksa data, kemudian akan diolah dengan cara memilih data. Data yang dianggap penting dan berkaitan dengan permainan Kim, serta layak untuk dijadikan bahan penulisan sesuai dengan topik penelitian.

Data yang didapat melalui alat rekam akan ditranskrip terlebih dahulu, setelah itu baru di pilah-pilah data yang berkaitan dengan permainan Kim. Data yang telah



dikumpulkan dan dipilih untuk pengolahan data akan ditulis dengan rapi dan disajikan dalam bentuk skripsi.

