

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menjalani sebuah kehidupan adalah suatu rutinitas yang dilakukan oleh manusia. manusia sering menemukan sebuah tanda, baik tanda di dalam rumah maupun tanda di luar rumah. Tanda merupakan suatu pedoman untuk memberi tahu sesuatu yang penting, seperti tanda bahaya, tanda perintah dan larangan. Tanda juga menyatakan sesuatu terhadap sesuatu hal apa yang dirasakan oleh manusia. Menurut Aart Van Zoest (1993), menyatakan bahwa hadir atau tidaknya sebuah tanda adalah kemampuan dan kehadiran kita. Latar sebagai dasar dari sebuah tanda, maka akan terbacalah sebuah tanda sekaligus memberi pemahaman terhadap tanda tersebut.

Peirce dalam Zoest (1993:11), menyatakan sebuah tanda akan membuat sesuatu menjadi efisien, baik dalam komunikasi dengan orang lain, maupun dalam pemikiran dan pemahaman tentang dunia. Peirce membagi istilah tanda menjadi tiga bagian yaitu, tanda dan ground, tanda dan denotatum dan tanda dengan interpretant. Terkait dengan penjelasan tersebut, tanda juga terlihat pada kartu koa sehingga berpengaruh terhadap nama-nama kartu koa tersebut. Jadi, tanda adalah suatu bentuk kenyataan yang secara tidak langsung dilakukan oleh fisik.

Nama merupakan kata sebagai penanda untuk orang, tempat, binatang dan tumbuh-tumbuhan. Sehingga dengan tanda akan lebih mudah mengenal atau mengetahui objek tersebut. Tidak hanya itu, nama juga disematkan untuk memberi nama-nama pada kartu koa. Selain itu, pemberian nama juga bertujuan

untuk menjelaskan keberadaan, identitas dan peraturan permainan kartu koa tersebut. Segala yang memiliki nama akan mengandung arti didalamnya.

Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara individu maupun kelompok, yang memiliki aturan-aturan tertentu untuk mendapatkan suatu tujuan. Sebuah permainan akan mempengaruhi rasa emosional seseorang, seperti rasa penasaran, bahagia, marah bahkan terharu. Permainan dapat merangsang seseorang untuk belajar sesuatu yang baru dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. Hal tersebut dikarenakan terjalinnya suatu interaksi antar pemain. Selain itu, permainan juga dapat memberikan macam-macam karakter untuk memecahkan suatu masalah (Serba Ada Blog. 2016. <http://dominique122.blogspot.com/2015/04/pengertian-permainan-games-menurut-para.html>).

Indonesia memiliki macam-macam bentuk permainan, salah satunya permainan kartu. Permainan kartu tersebut, terdiri dari kartu Domino, Remi dan kartu Koa. Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk meneliti kartu Koa yang berasal dari daerah Minangkabau. Masyarakat Minangkabau biasanya memainkan kartu koa di kedai-kedai kopi pada malam hari dan dimainkan oleh kalangan pemuda atau laki-laki tua. Permainan kartu Koa, memiliki beberapa peraturan. Diantaranya, tidak boleh mengambil kartu dengan tangan kiri, tidak boleh *mancangkuang* (jongkok) saat bermain, tidak boleh dengan tujuan *baampok* (judi). Hal tersebut diterapkan bertujuan untuk menghindari selisih paham dan melestarikan sopan-santun di Minangkabau.(Fandy Hidayat. 2013. [http://exo-share.blogspot.com/2013/05/tentang-kartu-koa-dan-berserta-nama-nama\\_570.html](http://exo-share.blogspot.com/2013/05/tentang-kartu-koa-dan-berserta-nama-nama_570.html))

Permainan Koa biasanya dimainkan oleh empat orang, terbagi menjadi dua tim. Masing-masing satu tim disebut *mandan* atau ‘rekan’. Anggota tim harus bisa bekerja sama dengan *mandannya*, untuk itu masing-masing tim biasanya memilih orang yang sangat paham dan memiliki keakraban untuk dijadikan *mandan*. Permainan kartu Koa terbilang cukup rumit karena harus bermain dengan seratus delapan puluh kartu yang terdiri dari 3 set. 1 set terdiri dari 60 kartu dan masing-masing kartu memiliki nama-nama tersendiri (Hamda Firdaus. 2016. <https://www.wonderfulminangkabau.com/koa-ceki/>)

Menurut cerita dari para tertua adat di Minangkabau, permainan Koa ini awalnya berasal dari Cina. Namun tidak ada pembahasan tertulis yang membahas tentang permainan ini. Pembahasan permainan ini terjadi secara lisan dan turun-temurun. Kebanyakan dari mereka hanya mengetahui cara memainkan dan peraturannya saja. Tetapi mereka tidak mengetahui asal usul nama-nama pada kartu Koa tersebut.

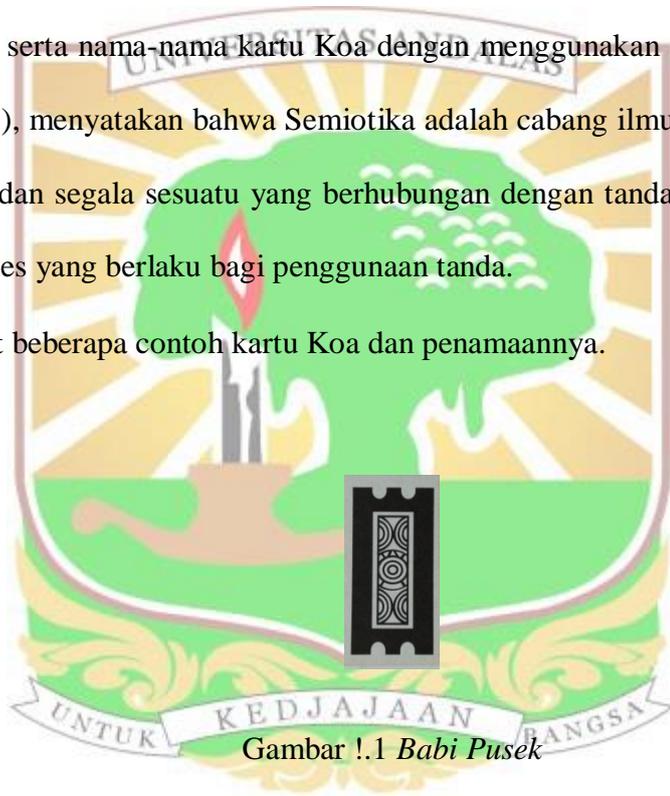
Pada penelitian ini, penulis memilih untuk meneliti tanda serta nama-nama kartu Koa. Hal ini dilakukan karena beragamnya bentuk ikon pada gambar serta nama-nama kartu Koa. Akibat dari keragaman bentuk ikon tersebut, sehingga terdapat variasi nama-nama pada kartu Koa. Seperti *babi gadang*, *babi aluih*, *babi pusek*, *kapik manih*, *kapik aluih*, *kapik anam* dan beberapa nama kartu lainnya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memilih objek kartu Koa yang memiliki variasi ikon serta nama tersendiri.

Djajasudarma (1993:30), menyatakan bahwa sebuah nama muncul akibat dari kehidupan manusia yang kompleks. Termasuk alam sekitar manusia yang beragam. Terkadang manusia sulit untuk memberikan label satu persatu oleh

karena itu, muncul nama-nama kelompok seperti, binatang dan tumbuh-tumbuhan. Begitu pula dengan nama-nama yang ada pada kartu Koa.

Terkait dengan penelitian analisis tanda dan nama pada kartu Koa ini, Djajasudarma (1993:3), menyatakan bahwa nama juga diartikan sebagai media yang dihasilkan oleh ide atau gagasan yang mengandung arti. Dengan demikian, dapat ditelusuri sebab-sebab yang melatarbelakangi terjadinya penamaan atau penyebutan dan mencari arti terhadap penamaan tersebut. Oleh karena itu, penulis meneliti tanda serta nama-nama kartu Koa dengan menggunakan teori Semiotika. (Zoest, 1993:1), menyatakan bahwa Semiotika adalah cabang ilmu yang mengkaji tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi penggunaan tanda.

Berikut beberapa contoh kartu Koa dan penamaannya.



Gambar !.1 *Babi Pusek*



Gambar 1.2 *Bengkok Itam*



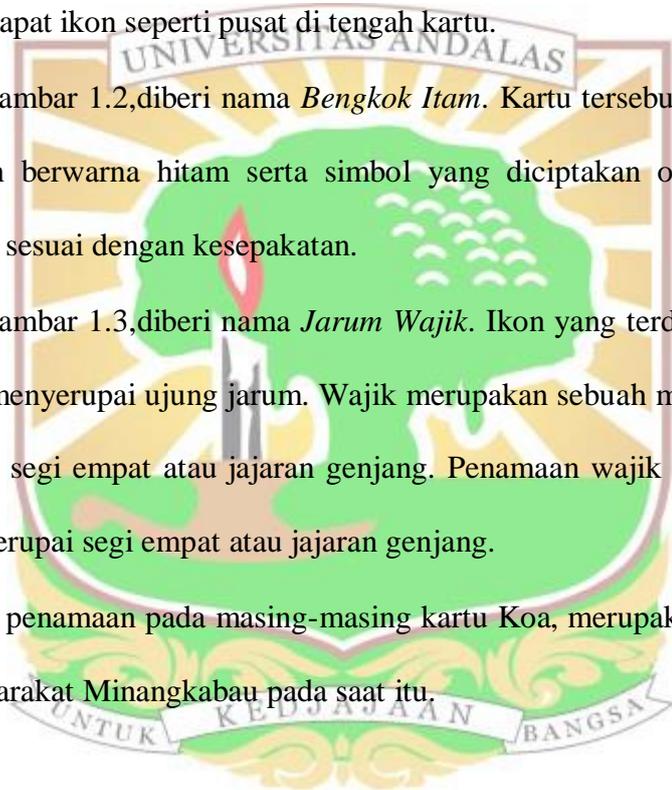
Gambar 1.3 *Jarum Wajik*

Pada gambar 1.1, diberi nama *Babi Pusek*. Penamaan babi pada kartu Koa terlihat pada ikon yang menyerupai hidung babi. *Pusek* berarti pusat, karena pada kartu Koa terdapat ikon seperti pusat di tengah kartu.

Pada gambar 1.2, diberi nama *Bengkok Itam*. Kartu tersebut memiliki ikon yang dominan berwarna hitam serta simbol yang diciptakan oleh masyarakat Minangkabau, sesuai dengan kesepakatan.

Pada gambar 1.3, diberi nama *Jarum Wajik*. Ikon yang terdapat pada kartu Koa tersebut menyerupai ujung jarum. Wajik merupakan sebuah makanan yang di potong seperti segi empat atau jajaran genjang. Penamaan wajik pada kartu Koa tersebut menyerupai segi empat atau jajaran genjang.

Semua penamaan pada masing-masing kartu Koa, merupakan kesepakatan bersama masyarakat Minangkabau pada saat itu.



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apa saja ikon dan nama-nama pada kartu Koa?
2. Apa saja makna ikon berdasarkan *denotatum* yang terdapat pada kartu Koa?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan ikon dan nama-nama yang ada pada kartu Koa.
2. Menganalisis makna ikon berdasarkan *denotatum* yang terdapat pada kartu Koa.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian memberikan manfaat berupa teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan menambah wawasan keilmuan di bidang Linguistik, terutama terhadap penggunaan teori Semiotik. Sehingga kajian tanda bahasa menjadi lebih luas.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca, mengenai tanda-tanda serta nama-nama yang terdapat pada kartu koa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan perbandingan untuk penelitian yang relevan yang berhubungan dengan tanda dalam kajian Semiotik.

### 1.5 Tinjauan Kepustakaan

1. Agustin pada tahun 2017, dalam (Skripsi) yang berjudul “Tanda dan Makna Dalam Logo Organisasi Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Imam Bonjol Padang Tinjauan: Semiotik” itu bahwa tanda-tanda yang terdapat pada dua belas logo (12) organisasi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Imam Bonjo Padang (IAIN), memiliki tanda-tanda berupa ikon dan symbol. Anum menyimpulkan bahwa terdapat tiga puluh tujuh

(37) ikon dan dua puluh (20) symbol yang terdapat pada logo organisasi di IAIN.

2. Reswita (2015) dengan judul skripsi “ Nama-nama Batu Akik di Pasaman “, ia menyimpulkan bahwa latar belakang penamaan batu akik di Pasaman terbentuk atas penyebutan sifat khas, tempat asal, bahan dan keserupaan, jenis-jenis makna yang terkandung dibagi atas empat jenis, yaitu makna leksikal, makna gramatikal, makna asosiatif, dan makna konotatif.
3. Jeriesta Hatiuran pada tahun 2014, dalam penelitian (Skripsi) yang berjudul “Logo Organisasi Mahasiswa Universitas Andalas Sebuah Tinjauan Semiotik” itu menemukan empat puluh lima ikon dan Sembilanbelas symbol.
4. Nasrul pada tahun 2013, dalam peneltian (Skripsi) yang berjudul “Ikon dan Simbol serta maknanya pada iklan rokok A Mild Versi Go Ahead” itu menemukan bermacam tanda, yaitu sepuluh ikon dan sepuluh symbol pada rokok A Mild. Dari segi makna, Nasrul menyimpulkan bahwa makna terdapat pada rokok A Mild merupakan keunggulan dari A Mild dibandingkan dengan rokok lainnya.

Berdasarkan tinjauan kepustakaan tersebut, belum ada penulis yang meneliti tanda pada kartu Koa. Penulis menyatakan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian yang meggunakan analisis Semiotik yang sudah dilakukan oleh penulis sebelumnya.

## **1.6 Metode dan Teknik Penelitian**

Setiap penelitian pasti menggunakan metode dan teknik penelitian. Metode adalah cara yang harus dilaksanakan atau diterapkan. Sementara teknik

adalah cara melaksanakan atau menerapkan metode. Menurut Sudaryanto (2015:9), cara digunakan sebagai identitas dalam teknik penelitian.

Menurut Sudaryanto (2015:6), upaya memecahkan masalah, peneliti tentu saja harus menelusuri permasalahan. Dalam menelusuri itulah peneliti melangkah pada tahap selanjutnya; penyediaan data, analisis data dan hasil analisis data.

### **1.6.1 Metode dan Teknik Penyediaan Data**

Metode penyediaan data akan menentukan suatu keberhasilan suatu penelitian. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode simak dengan teknik dasar sadap, serta teknik lanjutan simak bebas libat cakap (SBLC) serta teknik catat dalam proses penyediaan data.

Sudaryanto (2015:204), menyatakan bahwa pengumpulan data dilakukan dengan cara menyadap dan menyimak. Teknik ini dapat disebut “Teknik simak bebas libat cakap”. Peneliti tidak terlibat dalam konversasi dan imbal-wicara.

### **1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data**

Metode selanjutnya yang peneliti lakukan setelah metode pengumpulan data adalah metode analisis data. Tahap ini merupakan upaya peneliti dalam menangani permasalahan yang terkandung pada data (Sudaryanto, 2015:7). Pada metode analisis data, peneliti menggunakan metode padan referensial. Teknik dasar yang peneliti gunakan adalah Teknik Pilah Unsur Penentu (PUP), yaitu teknik yang berupa daya pilah sesuai dengan jenis penentu yang akan menjadi beberapa unsur, yang disebut daya pilah yang referensial, daya pilah otografis dan daya pilah pragmatis (Sudaryanto, 2015:15). Selanjutnya, peneliti menggunakan teknik lanjutan; Hubung banding membedakan (HBB) yaitu

peneliti akan menganalisis sejumlah tanda pada kartu Koa berdasarkan *denotatum*.

### **1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data**

Setelah metode analisis dilakukan, peneliti menggunakan metode penyajian data. Metode ini merupakan upaya peneliti menampilkan dalam wujud 'laporan' tertulis kinerja analisis, khususnya kaidah. Dengan cara tertentu kaidah yang telah ditemukan itu, disajikan sedemikian dengan harapan, pembaca dalam sidang seminar dapat mengetahui secara tepat tentang seluk-beluk tiga aspek metode tersebut (Sudaryanto, 2015:8).

Sudaryanto (2015:240), menyatakan bahwa cara tersebut dikenal sebagai metode penyajian kaidah. Metode penyajian kaidah dibagi atas dua sifat, yaitu bersifat informal dan bersifat formal. Metode penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa, sedangkan penyajian formal adalah perumusan terhadap tanda dan lambang-lambang (Sudaryanto:2015:241).

### **1.7 Populasi dan Sampel**

Populasi yang dianalisis oleh peneliti adalah kartu Koa dalam permainan masyarakat Minangkabau. Sampel yang dipilih peneliti sebanyak 30 macam kartu Koa. Pada penelitian kartu tersebut terdapat tanda dan nama yang bervariasi pada 30 kartu Koa yang dipilih tersebut.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri terdiri atas IV bab, yaitu bab I: Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori, metode dan teknik penelitian, populasi dan sampel dan sistematika kepenulisan. Bab II:

Pembahasan mengenai landasan teori yakni, teori Semiotik yang digunakan untuk menjelaskan tanda-tanda pada kartu Koa. Bab III: Menjelaskan tentang analisis tanda pada kartu Koa. Bab IV: Merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

