

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Menurut Nugroho, 2005:1, bahwa permainan merupakan bagian dari tingkah laku manusia, yang juga merupakan bagian kebudayaan. Banyak pendapat yang mengatakan bahwa permainan merupakan warisan nenek moyang kita, warisan dari para leluhur kita, sehingga dengan melestarikan permainan, juga melestarikan sebagian kebudayaan nenek moyang kita. Namun pewarisan itu sendiri selalu mengalami perubahan sesuai dengan perubahan zaman dan perkembangan kebudayaan.

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya. Dalam disiplin keilmuan folklor permainan tradisional termasuk ke dalam bentuk folklor sebagian lisan. Namun demikian, permainan tradisional dahulunya bukanlah hanya sekedar alat penghibur hati, sekedar penyegar pikiran atau sekedar sarana berolah raga tetapi memiliki berbagai latar belakang yang bercorak *rekreatif, kompetitif, paedagogis, magis* dan *religijs*. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya (Drs. Ahmad Yunus, 1980 / 1981).

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga

yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dsb. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut sebagai seni tradisional.

Salah satu permainan tradisional adalah layang-layang. Layang-layang merupakan permainan yang menggunakan kertas tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara. Di Minangkabau permainan layang-layang merupakan suatu permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi, dan merupakan permainan anak nagari yang dimainkan pada musim-musim tertentu, seperti pada saat musim kemarau dan pada musim panen. Permainan layang-layang dapat ditemui hampir di seluruh wilayah Minangkabau.

Salah satu Nagari di Minangkabau yang memiliki tradisi permainan anak nagari berupa layang-layang adalah Nagari Malai III Koto Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman. Malai III Koto berbatasan dengan, sebelah utara berbatasan dengan Kecamatan IV Koto Aur Malintang, dan sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Batang Gasan. Kecamatan IV Koto Aur Malintang adalah kecamatan yang baru beberapa tahun pemekeraan dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Agam, sehingga budayanya dipengaruhi budaya dari

Agam. Akibatnya, di Malai III Koto beberapa permainan layang-layangnya dapat pengaruh dari layang-layang Agam. Setiap daerah tersebut memiliki ciri khas masing-masing permainan layang-layangnya, begitu juga dengan Nagari Malai III Koto.

Contoh jenis layang-layang yang sering dimainkan di Nagari Malai III Koto ialah *layang-layang danguang* dan *layang-layang tandiang*. *Layang-layang danguang* merupakan layang-layang yang menghasilkan suara nyaring. Suara nyaring tersebut dihasilkan dari bunyi pita yang dijadikan sebagai “danguang-danguang” yang terdapat pada bagian kepala layang-layang tersebut. Selain itu banyak masyarakat yang mempercayai bahwa bunyi yang dihasilkan dapat memanggil seorang gadis. Adapun *layang-layang tandiang* merupakan layang-layang yang digunakan untuk perlombaan atau bertanding. Selain memberi keindahan dan diperlombakan, dalam permainan layang-layang juga banyak terdapat nilai-nilai budaya, seperti *tagangnyo bajelo-jelo*, *kanduanyo badantiang-dantiang*. Artinya dikiaskan kepada pemimpin yang tegas tetapi hatinya lapang, tindakannya lembut disaat hatinya keras. Pepatah ini mencerminkan sikap seorang pemimpin yang bijaksana dalam melakukan tindakan.

Berangkat dari latar belakang di atas, dapat dilihat bahwa permainan layang-layang bukan sekedar permainan biasa bagi masyarakat disana, banyak makna dan filosofi adat di dalamnya. Namun, makna ini banyak yang tidak diketahui oleh generasi hari ini. Penelitian dianggap penting untuk dilakukan. Hal ini, dikarenakan hanya segelintir orang saja yang mengetahui tentang permainan layang-layang terutama nilai budayanya. Hal ini dikuatirkan semakin hari semakin

sedikit pewaris dan peminatnya untuk masa yang akan datang. Selain itu, dalam aspek nilai budaya, melalui penelitian ini dapat diperoleh penjelasan tentang khazanah kebudayaan lokal melalui permainan layang-layang.

1.2 Rumusan masalah

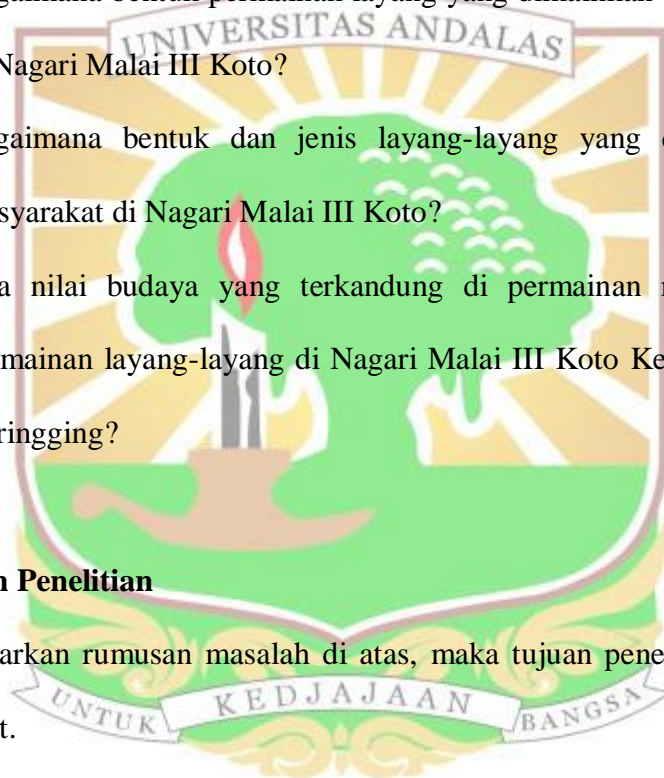
Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk permainan layang yang dimainkan oleh masyarakat di Nagari Malai III Koto?
2. Bagaimana bentuk dan jenis layang-layang yang dimainkan oleh masyarakat di Nagari Malai III Koto?
3. Apa nilai budaya yang terkandung di permainan rakyat terutama permainan layang-layang di Nagari Malai III Koto Kecamatan Sungai Geringging?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan bentuk permainan layang-layang yang dimainkan oleh masyarakat di Nagari Malai III Koto, Kecamatan Sungai Geringging.
2. Mendokumentasikan bentuk dan jenis layang-layang yang dimainkan oleh masyarakat Malai III Koto Kecamatan Sungai Geringging.



3. Menjelaskan nilai budaya yang terkandung di permainan layang-layang yang dimainkan oleh masyarakat di Nagari Malai III Koto, Kec. Sungai Garinging.

1.4 Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan pendekatan folklor untuk pengumpulan data dan pendokumentasian permainan layang-layang yang terdapat di Nagari Malai III Koto. Penelitian ini secara keseluruhan mengacu kepada kaedah dasar folklor, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Sebagaimana yang diungkapkan Danandjaja (dalam Endaswara, 2003:62), penggunaan metode kualitatif dalam penelitian folklor umumnya, serta penelitian terhadap permainan layang-layang yang ada di Nagari Malai III Koto yang mengandung unsur budaya yang diamanatkan sebagai penerus dan pemelihara kebudayaan mereka.

Folklor berasal dari kata *folklore* dalam bahasa Inggris yakni, *folk* dan *lore*. *Folk* yang sama artinya dengan kata kolektif (*collectivity*) Danandjaja (1984:1). Menurut Dundes (dalam Danandjaja, 1984:1) *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri fisik, sosial, dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Sementara itu, *lore* merupakan tradisi *folk*, yaitu sebagian kebudayaannya yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*). Jadi, definisi folklor secara keseluruhan adalah sebagian kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun diantara kolektif macam apa saja secara tradisional dalam versi yang berbeda-beda.

Supaya bisa membedakan folklor dari kebudayaan lainnya, terlebih dahulu kita harus mengetahui ciri-ciri pengenal utama folklor secara umum menurut (Danandjaja, 1984:3), yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Pewarisan dan penyebarannya disampaikan dengan lisan, yaitu disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut atau yang disertai dengan contoh gerak isyarat dan alat pembantu pengingat dari satu generasi ke generasi berikutnya.
- b) Bersifat tradisional, yaitu disebarkan dalam bentuk yang relatif tetap atau dalam bentuk standar diantara kolektif tertentu dalam waktu cukup lama paling sedikit dua generasi.
- c) Cara penyampaian folklor secara lisan menyebabkan ia ada dalam beberapa bentuk versi atau varian-varian yang berbeda-beda.
- d) Bersifat anonim, yaitu tidak diketahui siapa nama pengarang atau penciptanya.
- e) Folklor mempunyai kegunaan (fungsi) dalam kehidupan bersama suatu kolektif, permainan rakyat misalnya mempunyai kegunaan sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam.
- f) Folklor bersifat pralogis, yaitu mempunyai logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum ciri pengenal ini terutama berlaku bagi folklor lisan dan sebagian lisan.
- g) Folklor menjadi milik bersama (*collective*) dari kualitatif tertentu. Hal ini sudah tentu diakibatkan karena penciptanya yang pertama sudah tidak diketahui lagi, sehingga setiap anggota kolektif yang bersangkutan mereka

memilikinya.

- h) Folklor pada umumnya bersifat polos dan lugu, sehingga seringkali kelihatannya kasar, terlalu spontan. Hal ini dapat dimengerti apabila mengingat bahwa banyak folklor merupakan proyeksi semosi manusia yang paling jujur manifestasinya.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka penelitian terhadap pendokumentasian permainan layang-layang di Nagari Malai III Koto akan menggunakan pendekatan folklor dalam Danandjaja. Penelitian ini tidak akan terhenti pada pendokumentasian saja, namun juga dilanjutkan dengan penganalisisan terhadap nilai budaya yang terkandung dalam permainan layang-layang.

Analisis ini mengacu pada anggapan Kluckhohn dan Srtodtbeck dalam (Koentjaraningrat, 1990:77), yang mengatakan bahwa dalam rangka sistem budaya dari tiap kebudayaan, ada serangkaian konsep-konsep yang abstrak dan luas ruang lingkungannya, yang hidup dalam alam pikiran dari sebagian besar warga masyarakat, mengenai apa yang harus dianggap penting dan bernilai dalam hidup. Dengan demikian, maka sistem nilai budaya itu juga berfungsi sebagai suatu pedoman orientasi bagi segala tindakan manusia dalam hidupnya.

Suatu sistem nilai budaya merupakan sistem tata tindakan yang lebih tinggi dari pada sistem-sistem tata tindakan yang lain, seperti sistem norma, hukum, adat, aturan etika, aturan moral, dan lain sebagainya (Koentjaraningrat, 1990:77). Hal ini yang membuat manusia senantiasa memperhatikan dan menjaga segala tindakan mereka, dan menjunjung tinggi nilai-nilai budaya yang telah

tertanam dalam pikiran dan hati sebagai pedoman hidupnya. Suatu sistem nilai budaya yang telah tertanam nilai budaya dalam diri seorang akan sukar untuk dirubah dalam waktu yang singkat.

Menurut Kluckhohn dan Srtodtbeck dalam (Koentjaraningrat , 1990:78), soal-soal yang paling tinggi nilainya dalam hidup manusia dan yang ada dalam tiap kebudayaan di dunia, menyangkut paling sedikit lima hal, yaitu (1) soal *human nature* atau makna hidup manusia; (2) *man-nature*, atau soal makna hubungan manusia dengan alam sekitarnya; (3) soal *time*, atau persepsi manusia mengenai waktu; (4) soal *activity*, atau soal makna dari pekerjaan, karya, dan amal perbuatan manusia; (5) soal *relational* atau hubungan manusia dengan manusia.

Mengacu pada uraian di atas, maka pendukementasian dan penganalisisan nilai budaya terhadap permainan layang-layang di Nagari Malai III Koto akan berpedoman pada uraian di atas. Disini penulis akan melihat, apakah permainan layang-layang tersebut menggambarkan kehidupan manusia yang menjunjung salah satu nilai-nilai di atas atau nilai lain yang dipenuhinya.

1.5 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan pengamatan awal, ada beberapa penelitian yang telah dilakukan tentang folklor terutama permainan rakyat, di antaranya sebagai berikut:

Riki Alza (2014), mahasiswa Universitas Andalas Fakultas Ilmu Budaya yang juga melakukan penelitian tentang folklor dengan judul skripsi “ Permainan Anak Tradisional di Nagari Pauh V” (dokumentasi dan klasifikasi). Dalam skripsinya menerangkan dan mendokumentasikan permainan anak tradisional

yang ada di Nagari Pauh V, dalam penelitian ini dijelaskan permainan anak yang ada di nagari tersebut dan mengklasifikasikannya.

Putri Mayang Sari (2013), dalam bentuk skripsi yang berjudul “Cerita Rakyat di Kerajaan Jambu Lipo” Kajian Struktur dan Nilai Budaya. Dalam skripsinya menerangkan struktur dan nilai budaya yang terdapat dalam cerita rakyat di Kerajaan Jambu Lipo. Pada penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa cerita rakyat yang terdapat di Kerajaan Jambu Lipo berjumlah 11 cerita.

Renggo Romesti (2011), mahasiswa Universitas Andalas Fakultas Ilmu Sosial dan Politik juga melakukan penelitian tentang folklor dengan judul skripsi “Pacu Jawi : Permainan Rakyat di Sumatera Barat” (studi kasus di Nagari Parambahan, Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar). Dalam skripsinya menjelaskan proses penyelenggaraan Permainan Rakyat Pacu Jawi, orang-orang yang terlibat dalam permainan rakyat tersebut, serta menganalisa faktor-faktor yang menyebabkan bertahannya Permainan Pacu Jawi tersebut.

Charla Febrika (2009), mahasiswa Universitas Andalas Fakultas Ilmu Budaya juga 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 menjelaskan tentang bentuk dan fungsi permainan rakyat, serta cara memainkannya.

Dari tinjauan pustaka di atas tampak bahwa penelitian terhadap permainan layang-layang di Nagari Malai III Koto belum pernah dilakukan oleh siapapun. Maka penelitian ini merupakan penelitian pertama yang dilakukan untuk objek

yang berada di daerah tersebut. Walaupun buku dan penelitian di atas tidak sama dengan penelitian ini, tapi kehadiran buku dan penelitian-penelitian tersebut dapat membantu dalam memahami objek, teori dan penelitian yang digunakan.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah suatu metode yang menekankan pada pemahaman yang mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.

Dalam mendapatkan data, penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan serangkaian teknik pengumpulan data. Adapun teknik-teknik atau langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data dari penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu: (1) Teknik prapenelitian di tempat, (2) Teknik penelitian di tempat berupa observasi, wawancara, (3) Analisis Nilai Budaya dan pembuatan naskah.

1.6.1 Studi Pustaka

Studi kepustakaan bertujuan untuk memperoleh informasi, data-data dan pendapat-pendapat para sarjana, penulis, dan peneliti-peneliti terdahulu yang telah mereka tuangkan dalam tulisan-tulisan terkait dalam masalah penelitian permainan layang-layang. Data yang dikumpulkanselain berupa data lisan yang didapat di lapangan, perpustakaan sangat bermanfaat untuk mendapatkan referensi maupun informasi mengenai perkembangan wilayah penelitian.

Dengan studi kepustakaan ini penulis dapat mencari berbagai bahan

tertulis yang berkaitan dengan penelitian permainan layang-layang. Bahan tertulis tersebut bisa berupa buku-buku dan dokumen-dokumen lain yang dapat penulis temukan di perpustakaan.

1.6.2 Teknik Penelitian Lapangan

Pada bagian ini akan dilakukan beberapa hal, diantaranya :

a) Teknik Observasi

Observasi adalah penelitian secara sistematis terhadap objek yang diteliti. Observasi atau pengamatan dilakukan untuk melihat langsung lokasi tempat mana dirasa perlu untuk mendapatkan bahan yang dibutuhkan, serta mengumpulkan data mengenai objek, lokasi penelitian, dan pemilihan informan. Data dikumpulkan melalui penelitian lapangan, observasi menyangkut tempat penelitian dan objek yang ingin diteliti, serta menentukan informan yang akan diwawancarai nantinya.

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan pencatatan, pengumpulan dan perekaman data yang akan digunakan dalam penelitian ini secara lebih dekat, gunanya untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini.

b) Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan hasil dari apa objek apa yang diteliti dalam bentuk tanya jawab antara penulis dan informan untuk mendapatkan keterangan tentang pandangan secara lisan dari informan. Informan yang akan dilakukan wawancara meliputi beberapa pemuka masyarakat, *niniak*

mamak, alim ulama, cadiak pandai dan masyarakat setempat yang dapat memberikan keterangan yang diperlukan. Salah satu cara yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan permainan layang-layang di Nagari tersebut. Bentuk wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terarah (*non directed*).

1.6.3 Analisis

Pada bagian ini peneliti akan menganalisis data yang telah diperoleh dari lapangan. Data yang telah terkumpul akan dianalisis nilai budaya yang terkandung dalam permainan layang-layang tersebut berdasarkan teori analisis nilai budaya yang dikemukakan oleh Kluckhohn dan Srtodtbeck dalam Koentjaraningrat.

1.7 Sistematika Penulisan

Hasil dari penelitian ini akan ditulis dalam bentuk skripsi, dengan sistematika penulisan sebagai berikut. Penelitian ini terdiri dari enam bab yang dipaparkan sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan yang terdiri dari; 1) Latar Balakang; 2) Rumusan Masalah; 3) Tujuan Penelitian; 4) Kerangka Teori; 5) Tinjauan Pustaka; 6) Metode dan Teknik Penelitian; 7) Sistematika Penulisan.

Bab 2 Berisikan tentang gambaran umum yang meliputi, 1) Gambaran Umum Nagari Malai III Koto; 2) Gambaran Umum Layang-Layang; 3) Tokoh Pendukung Permainan Layang-Layang.

Bab 3; Dokumentasi bentuk dan jenis layang-layang, diantaranya : 1) Layang-Layang Sakek, 2) Layang-Layang Dadok, 3) Layang-Layang Labi, 4) Layang-Layang Maco, 5) Layang-Layang Danguang, 6) Layang-Layang

Tandiang, 7)Layang-Layang Bulan, 8)Layang-Layang Ikue Gerai, 9)Layang-Layang Tambilang.

Bab 4; Analisis nilai budaya, diantaranya: 1) Hakekat hidup manusia, 2) Hubungan manusia dengan alam, 3) Hubungan manusia dengan waktu, 4) Hubungan Manusia dengan Pekerjaan, Karya, dan Amal Perbuatannya, 5) Hubungan Manusia dengan Manusia Lainnya.

Bab 5; Penutup yang berisikan kesimpulan dan saran.

