

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Nama adalah kata untuk menyebut atau memanggil orang, tempat, barang, dan sebagainya (KBBI 2008: 994). Nama merupakan salah satu hasil budaya yang diciptakan oleh manusia yang mempunyai tujuan untuk memberikan suatu informasi. Tujuan pemberian nama ialah agar seseorang dapat dengan mudah mengetahui identitasnya. Setiap nama yang dibuat oleh pemberi nama memiliki arti dan makna di dalamnya. Menurut Djajasudarma (1999: 30) nama-nama muncul akibat dari kehidupan manusia yang kompleks dan beragam serta alam sekitar manusia yang berjenis-jenis. Dalam pemberian nama benda, tempat, dan alam yang dihasilkan dari ide atau gagasan mempunyai makna pada pemberian identitasnya. Menurut Aminuddin (1988: 70), makna adalah hubungan bahasa dengan dunia luar yang telah disepakati bersama oleh para pemakai bahasa, sehingga dapat saling dimengerti.

Salah satu ilmu yang mengkaji tentang makna ialah semantik. Menurut Djajasudarma (1999: 1) semantik di dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Inggris *semantics*, dari bahasa Yunani *sema* (nomina) ‘tanda’, atau dari verba *semaino* ‘menandai’, ‘berarti’. Istilah tersebut digunakan para pakar bahasa untuk menyebut bagian ilmu bahasa yang mempelajari makna. Djajasudarma membagi jenis makna atas dua belas jenis, yaitu makna sempit, makna luas, makna kognitif, makna konotatif dan emotif, makna referensial, makna konstruksi, makna leksikal

dan makna gramatikal, makna ideasional, makna pusat, makna piktorial, dan makna idiomatik.

Penamaan menurut Kridalaksana (2008: 160), merupakan proses pencarian lambang bahasa untuk menggambarkan objek, konsep, proses, dan sebagainya. Penamaan diberikan pada suatu benda untuk mempermudah seseorang dalam mengenalinya. Segala yang memiliki nama mengandung makna di dalamnya, tidak terkecuali penamaan permainan tradisional. Penamaan diberikan dengan tujuan sebagai identitas atau tanda pengenal pada suatu permainan. Setiap permainan mempunyai nama yang berbeda-beda yang diberikan sesuai latar belakang ataupun benda apa yang digunakan pada permainan itu.

Istilah permainan berasal dari kata dasar main. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata main adalah melakukan kegiatan suatu permainan untuk menyenangkan atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat atau tidak menggunakan alat sekalipun. Kata main merupakan suatu kata kerja, sedangkan permainan merupakan kata benda yang digunakan untuk memberi sebutan pada kegiatan yang dilakukan oleh sang pelaku.

Permainan tradisional biasanya dijadikan sebagai tradisi pada masyarakat dengan pesan-pesan moral dalam hidup bermasyarakat. Dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai kearifan lokal yang dilandasi oleh sikap gotong-royong, nilai-nilai keterampilan, saling membantu, dan yang terpenting yaitu, adanya unsur membina sebagai sarana sosialisasi antara sesama masyarakat khususnya generasi muda. Manfaat dari adanya permainan tradisional yaitu menjadikan anak-anak bahagia karena terhibur. Selain itu, permainan tradisional

juga membuat anak-anak lebih kreatif. Alat permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain.

Permainan tradisional dapat diamati di Kecamatan Sijunjung. Kecamatan Sijunjung merupakan satu dari 8 (delapan) Kecamatan yang ada di Kabupaten Sijunjung dan berada di Ibukota Kabupaten Sijunjung. Batas-Batas Wilayah Kecamatan Sijunjung: Sebelah Utara; Kec. Sumpur Kudus & Prop. Riau, Sebelah Selatan; Kec. Lubuk Tarok & Kec. Tanjung Gadang, Sebelah Timur; Kec. Kamang Baru & Prop. Riau, Sebelah Barat; Kec. IV Nagari & Kec. Koto VII. Luas Wilayah Kecamatan Sijunjung 74.800 Km<sup>2</sup>. Nagari dalam Kecamatan Sijunjung: Nagari Muaro, Nagari Sijunjung, Nagari Pematang Panjang, Nagari Kandang Baru, Nagari Aie Angek, Nagari Solok Ambah, Nagari paru, Nagari Silokek, Nagari Durian Gadang (Badan Pusat Statistik: Sijunjung, 2018: 3—4).

Salah satu permainan tradisional khas Minangkabau yang terdapat di Kecamatan Sijunjung, yaitu *Badia Batuang*. *Badia batuang* berasal dari dua kata yaitu *badia* dan *batuang*. Secara leksikal, *badia* menurut Kamus Lengkap Bahasa Minang (2004: 32) adalah bedil atau senjata, *batuang* dalam Kamus Lengkap Bahasa Minang (2004: 48) berarti bambu besar dan tebal batangnya. Penggabungan kata antara *badia* dan *batuang* mengalami proses kebahasaan menjadi *badia batuang* mengandung makna gramatikal yang berarti senjata dari bambu besar. Latar belakang nama *badia batuang* adalah berdasarkan bahan, karena nama ini dibuat berdasarkan benda yang namanya diambil dari nama bahan pokok yang digunakan dalam permainan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa makna

yang terkandung dalam permainan *badia batuang* adalah makna gramatikal dan menggunakan latar belakang penamaan berdasarkan bahan.

Berdasarkan wawancara dengan pemuka adat A. Katib Rajo Endah (58 tahun). *Badia Batuang* merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Minangkabau yang terdapat di Kecamatan Sijunjung Nagari Sijunjung. *Badia batuang* biasanya akan ramai dimainkan saat bulan Ramadhan. Anak-anak akan berkumpul untuk membuat meriam atau senjata dari bambu yang besar. Meriam ini akan diberi minyak tanah dan sumbu. Bambu akan dilubangi ujungnya dan lubang kecil sebelum pangkalnya. Saat di sulut, *badia batuang* akan menghasilkan dentuman yang keras. *Badia batuang* adalah yang terbuat dari sebatang bambu berdiameter luar sekitar 15cm, ketebalan sekitar 1 – 1,5cm dan memiliki panjang sekitar 4 – 5 buku bambu (1 buku bambu sekitar 30cm bagi bambu dewasa). Biasanya bambu yang dipilih tidak terlalu tua dan tidak terlalu muda. *Badia batuang* biasanya dimainkan oleh anak-anak berumur 8 – 13 tahun. Alat ini mirip seperti meriam jaman penjajahan kolonial Belanda, begitupun bunyinya. Cara mengoperasikannya adalah dengan memasukan kain-kain robek kedalam bambu yang telah dilubangi berukuran 2×2cm di bagian bawahnya dan disirami minyak tanah secukupnya sebagai bahan bakarnya.

Dengan demikian, hal yang menarik dari penelitian ini adalah pemberian nama yang beragam menimbulkan makna yang beragam pula. Dari penjelasan tersebut, penelitian mengenai nama-nama permainan tradisional Minangkabau di Kecamatan Sijunjung penting untuk dilakukan sebagai dokumentasi nama permainan tradisional dan membantu dalam pengarsipan nagari. Permainan tradisional lama-kelamaan bisa hilang seiring berkembangnya zaman. Pada era

globalisasi saat ini anak-anak kecil semakin banyak yang tidak mengetahui adanya permainan tradisional, yang mereka ketahui hanya permainan yang ada di gadget. Jika tidak ada pembahasan mengenai ini, yang ditakutkan nantinya dapat menyebabkan generasi berikut tidak akan pernah mengetahui permainan tradisional yang pernah ada, sehingga tidak dapat lagi dikembangkan serta dikaji secara akademis. Oleh sebab itu pembahasan ini diharapkan menjadi langkah awal untuk melakukan pengklasifikasian berdasarkan makna nama-nama permainan tradisional Minangkabau di Kecamatan Sijunjung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Apa saja nama-nama permainan tradisional Minangkabau yang terdapat di Kecamatan Sijunjung dan apa latar belakang dari nama-nama permainan tradisional tersebut?
- b. Jenis makna apa saja yang terdapat pada nama-nama permainan tradisional Minangkabau yang ada di Kecamatan Sijunjung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan nama-nama permainan tradisional Minangkabau yang terdapat di Kecamatan Sijunjung dan latar belakang penamaan dari nama-nama permainan tradisional tersebut.

- b. Mendeskripsikan makna apa saja yang terdapat pada nama-nama permainan tradisional Minangkabau di Kecamatan Sijunjung.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini memiliki dua manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis, kajian ini dapat mengembangkan dan memperluas wawasan di bidang linguistik, terutama pada kajian Semantik. Kajian ini juga dapat menambah referensi baru terhadap teori yang digunakan terutama berhubungan dengan nama-nama permainan tradisional Minangkabau dalam kajian bahasa. Manfaat praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam, khususnya yang berkaitan dengan nama-nama permainan tradisional Minangkabau.

#### **1.5 Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka dalam penelitian sangat diperlukan. Tujuannya untuk memperlihatkan perbedaan penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya. Ada beberapa skripsi atau penelitian yang dapat dijadikan sebagai tinjauan pustaka, baik yang terkait dengan objek kajian maupun terkait dengan teori yang digunakan. Beberapa diantaranya:

1. Novrizal (2010) mahasiswa Universitas Andalas menulis skripsi yang berjudul “Nama-Nama Warnet di Kota Padang (Suatu Tinjauan Semantik)”. Ia menyimpulkan bahwa nama warnet di Kota Padang pada umumnya menggunakan istilah-istilah yang dipakai dalam bidang internet. Jenis-jenis makna yang terkandung pada nama warnet di Kota

Padang terdiri dari tiga jenis makna leksikal, makna idesioanal, dan makna referensial.

2. Via Mai Kurnia (2012) mahasiswa Universitas Andalas Fakultas Ilmu Budaya yang melakukan penelitian dengan judul skripsi “Nama-Nama Kafe di Kota Padang”. Dalam skripsinya ia menyimpulkan bahwa latar belakang penamaan nama-nama kafe di kota Padang terbentuk atas penyebutan sifat khas, pembuat, daerah, bahan, keserupaan, dan bahasa yang digunakan. Jenis-jenis makna yang terkandung dibagi atas lima jenis, yaitu makna leksikal, makna gramatikal, makna referensial, makna kognitif, makna ideasional.
3. Riki Alza (2014), mahasiswa Universitas Andalas Fakultas Ilmu Budaya yang melakukan penelitian tentang folklor dengan judul skripsi “Permainan Anak Tradisional di Nagari Pauh V”. Dalam skripsinya ia 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.
4. Ariga Septian (2015), mahasiswa Universitas Negeri Padang Fakultas Bahasa dan Seni menulis artikel pada sebuah jurnal yang berjudul “Permainan *Sipak Rago* di Minangkabau dalam Karya Serigraf”. Ia menyimpulkan didalam permainan *sipak rago* banyak terkandung nilai sosial yang mengajarkan kepemimpinan, nilai kebersamaan, saling menghargai, megajarkan sifat lapang dada, dan tidak lupa menjalin erat hubungan antar sesama.

5. Reswita (2015), mahasiswa Universitas Andalas Fakultas Ilmu Budaya yang melakukan penelitian dengan judul skripsi “Nama-Nama Batu Akik di Pasaman”. Dalam skripsinya 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.

6. Rahmawati (2018), mahasiswa Universitas Andalas Fakultas Ilmu Budaya yang melakukan penelitian dengan judul skripsi “Nama-Nama Komunitas Teater di Sumatera Barat”. Dalam skripsinya ia menyimpulkan bahwa latar belakang penamaan komunitas teater di Sumatera Barat terbentuk berdasarkan keserupaan, tempat asal, penyebutan sifat khas, dan pemendekan. Jenis-jenis makna terdiri atas lima jenis, yaitu makna leksikal, makna gramatikal, makna ideasional, makna referensial, dan makna kognitif.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang sudah dilakukan sebelumnya, terlihat belum ada penelitian tentang nama-nama permainan tradisional Minangkabau yang ada di Kecamatan Sijunjung. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah sama-sama meneliti tentang latar belakang penamaan dan tentang permainan tradisional. Perbedaannya terletak pada sumber data penelitian yang penulis teliti. Maka penelitian ini merupakan penelitian pertama yang dilakukan untuk objek yang berada di daerah Kecamatan Sijunjung. Walaupun penelitian di atas tidak sama dengan penelitian nama-nama permainan tradisional

ini, tapi kehadiran penelitian-penelitian tersebut dapat membantu dalam memahami objek, teori, dan penelitian yang digunakan.

## **1.6 Metode dan Teknik Penelitian**

Dalam penelitian metode dan teknik digunakan untuk menunjukkan dua konsep yang berbeda tetapi berhubungan langsung antara satu dengan yang lainnya. Menurut Sudaryanto (2015: 9), metode adalah cara yang harus dilaksanakan atau diterapkan, sedangkan teknik adalah cara melaksanakan atau menerapkan metode. Dalam upaya memecahkan masalah Sudaryanto (2015: 6), membagi ke dalam tiga tahap yaitu, tahap penyediaan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian hasil analisis data. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tahap penelitian menurut Sudaryanto.

### **1.6.1 Metode dan Tahap Penyediaan Data**

Tahap ini merupakan upaya penulis menyediakan data secukupnya (Sudaryanto, 2015: 6). Dalam hal ini, metode penyediaan data dikenal pada prinsipnya ada dua, yaitu metode simak dan metode cakap. Tekniknya pun sebagai penjabaran dari padanya dibedakan atas dua berdasarkan pemakaiannya, yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan (Sudaryanto, 2015: 202).

Pertama menggunakan metode simak dengan cara menyimak informasi mengenai nama-nama permainan tradisional yang disampaikan oleh informan. Teknik yang digunakan adalah teknik dasar berupa teknik sadap dengan cara menyadap bahasa dari informan untuk dijadikan informasi sebagai data dalam penelitian ini yaitu nama-nama permainan tradisional Minangkabau di Kecamatan Sijunjung. Teknik lanjutan berupa simak libat cakap (SLC), teknik rekam dan

teknik catat. Dalam teknik SLC penulis tidak hanya menyimak apa yang disampaikan informan, akan tetapi penulis juga langsung terlibat percakapan dengan informan untuk mendapatkan data. Teknik rekam digunakan untuk merekam pembicaraan yang terjadi pada saat penulis meminta data kepada informan, tujuannya agar nantinya rekaman tersebut dapat didengarkan kembali jika penulis lupa dalam hal pencatatan. Selanjutnya teknik catat dilakukan dalam pencatatan data yang didapat dari informan mengenai nama-nama permainan tradisional Minangkabau di Kecamatan Sijunjung.

Kedua menggunakan metode cakap berupa percakapan secara langsung antara penulis dengan informan dalam mendapatkan data. Teknik dasar yang digunakan berupa teknik pancing dengan cara memancing informan untuk membicarakan nama-nama permainan tradisional yang ada di Kecamatan Sijunjung. Teknik lanjutan yang digunakan berupa teknik cakap semuka yang dilakukan oleh penulis dengan cara bertatapan muka langsung dengan informan. Tujuannya untuk mendapatkan data langsung tentang nama-nama permainan tradisional Minangkabau di Kecamatan Sijunjung.

### **1.6.2 Metode dan Tahap Analisis Data**

Pada tahap analisis data penulis menggunakan metode padan. Metode padan menurut Sudaryanto (2015: 15) adalah metode yang alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan. Pada tahapan ini digunakan metode padan referensial. Teknik yang digunakan yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasarnya yaitu teknik pilah unsur penentu (PUP) untuk memilah nama-nama permainan tradisional di lapangan dengan cara memilah unsur penentu dari penelitian yang dilakukan. Teknik lanjutan yang

digunakan oleh penulis dalam penelitian yaitu teknik hubung banding memperbedakan (HBB) yang bertujuan untuk membedakan nama-nama permainan tradisional Minangkabau di Kecamatan Sijunjung.

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

Tahapan penyajian hasil analisis data, penulis menggunakan metode penyajian informal dalam menyajikan data yang diperoleh. Metode penyajian data adalah perumusan dengan kata-kata biasa (Sudaryanto, 2015: 241). Dalam penelitian ini penulis akan memaparkan hasil penelitian dengan penjabaran kata-kata yang biasa. Penyajian ini akan menjabarkan mengenai nama-nama permainan tradisional Minangkabau di Kecamatan Sijunjung.

### **1.7 Populasi dan Sampel**

Populasi adalah jumlah keseluruhan data sebagai suatu kesatuan yang kemudian sebagiannya dipilih sebagai sampel atau tidak. Sampel adalah data mentah yang dianggap mewakili populasi untuk analisis (Sudaryanto, 1988: 21).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh nama-nama permainan tradisional Minangkabau yang terdapat di Kecamatan Sijunjung. Sampel penelitian ini adalah seluruh nama-nama permainan tradisional Minangkabau yang ada di beberapa nagari Kecamatan Sijunjung. Nagari yang dijadikan tempat pengambilan data yaitu Nagari Muaro, Nagari Sijunjung, Nagari Pematang Panjang, Nagari Kandang Baru, dan Nagari Aie Angek. Nagari tersebut dijadikan tempat pengambilan data karena merupakan nagari yang paling ramai penduduknya diantara delapan nagari yang ada di Kecamatan Sijunjung. Anak-anak di lima nagari tersebut juga masih banyak yg masih memainkan

beberapa permainan tradisional. Sampel penelitian ini diambil selama waktu tiga bulan, karena dalam waktu tersebut penulis dapat melakukan wawancara dengan beberapa orang yang bertempat tinggal di nagari-nagari tersebut. Selanjutnya, dalam rentang waktu tersebut, penulis sudah mendapatkan hasil wawancara dan menjawab permasalahan penelitian tentang nama-nama permainan tradisional Minangkabau yang terdapat di Kecamatan Sijunjung.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan proposal penelitian ini terdiri atas, bab 1 pendahuluan, menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan teknik penelitian, populasi dan sampel, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan. Pada bab 2 menjelaskan landasan teori. Pada bab 3 menjelaskan analisis data. Pada bab 4 penutup, menjelaskan simpulan dan saran.

