

**PENGARSIPAN DAN PENGKLASIFIKASIAN
PERMAINAN RAKYAT DI KANAGARIAN AMPANG PULAI
KECAMATAN KOTO XI TARUSAN
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI : JADJANAT
:16 BUKAW

Disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar sarjana S1
pada Jurusan Sastra Daerah



Diajukan oleh

CHARLA FEBRIKA

04186003

**JURUSAN SASTRA DAERAH
FAKULTAS SASTRA UNIVERSITAS ANDALAS**

PADANG

JULI 2009



ABSTRAK

Charla Febrika (04186003). Pengarsipan dan Pengklasifikasian Permainan Rakyat Di Kanagarian Ampang Pulau, Kecamatan Koto XI Tarusan, Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi, Jurusan Sastra Daerah Fakultas Sastra Universitas Andalas Padang. 2009.

Skripsi ini merupakan hasil penelitian mengenai permainan rakyat yang ada di Nagari Ampang Pulau, Kecamatan Koto XI Tarusan, Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian ini dilakukan atas dasar pemahaman bahwa permainan ini akan hilang karena kemajuan zaman. Hal ini, disebabkan karena perkembangan teknologi dan pendidikan. Penyebaran pewarisan diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Agar permainan rakyat ini tidak hilang begitu saja, tanpa diketahui oleh para generasi yang akan datang. Maka dari itu penelitian pendokumentasian permainan rakyat ini sangat penting dilakukan.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bentuk dari permainan rakyat serta apa fungsi dari permainan tersebut. Penulisan ini menggunakan analisis folklor sebagai landasan ilmu, yang dimaksudkan untuk mengelompokkan orang yang memiliki ciri fisik sosial dan kebudayaan. Selain itu digunakan teori yang dijelaskan oleh R. William Bascom diantaranya sebagai sistem proyeksi, sebagai alat pengesahan kebudayaan, sebagai alat pendidikan, dan sebagai alat pemaksaan pemberlakuan norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif.

Dari hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa, terdapat enam belas permainan rakyat di nagari Ampang Pulau, serta dikelompokkan, dan dibagi berdasarkan fungsi dari masing-masing permainan rakyat tersebut.

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan jenis, bentuk serta fungsi permainan rakyat saat ini menjadi gejala yang sangat menarik terutama pada penggunaan teknologi yang kian maju. Hal yang menarik tersebut perkembangannya membawa pengaruh tertentu terhadap perilaku dan dasar berpikir generasi ke generasi sekarang. Generasi muda dan masyarakat sudah dimanjakan oleh alat-alat elektronik untuk bermain, seperti menggunakan peralatan *play station*, dan *media elektronik* lainnya. Bagi keluarga yang mampu semua jenis permainan ini sudah disediakan di rumah dengan sendirinya, sehingga interaksi sosial anak dengan lingkungannya menjadi terbatas, begitu juga pola tindakan yang mementingkan diri sendiri tanpa menghiraukan *factor sosiologis* mulai mengingkari pada perilaku generasi saat ini (Budiantoso, 1980-1981 : 1).

Pada masyarakat Minangkabau permainan tradisional adalah sebuah tradisi masyarakat yang sarat dengan pesan-pesan moral dalam hidup bermasyarakat, karena di dalamnya terkandung nilai-nilai kearifan lokal yang dilandasi oleh sikap gotong royong, nilai-nilai keterampilan, saling membantu dan yang terpenting adalah adanya unsur untuk membina dan sebagai sarana sosialisasi antara sesama masyarakat khususnya generasi muda. Permainan tradisional tersebut juga melibatkan banyak peserta dengan intensitas yang dapat

dibedakan antara lain permainan tradisional yang hanya diikuti oleh anak-anak, remaja atau orang dewasa, tanpa membedakan kelompok sosial tertentu.

Umumnya setiap etnis memiliki permainan rakyat, yang termasuk ke dalam *folklor* karena diperoleh melalui warisan lisan, tulisan dengan *innemence device*. Hal ini berlaku pada permainan rakyat, yang tersebar melalui tradisi lisan.

Permainan rakyat tersebut, biasanya berdasarkan gerak tubuh, seperti lari dan lompat atau kegiatan sosial sederhana, seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian dan berkelahi atau menghitung dengan kecekatan tangan seperti melempar benda (batu) ke suatu lubang yang disediakan berdasarkan keadaan untung-untungan. (Brunvand, dalam Danandjaja 1968 : 227).

Permainan rakyat adalah bentuk *folklor* setengah lisan yang mana belum ada yang meneliti dalam bentuk tertulis ataupun lisan, hanya sebagian yang mengetahui. Oleh sebab itu, upaya pengklasifikasian perlu dilakukan agar tidak hilang. Permainan rakyat dibagi 3 golongan yaitu, permainan untuk anak-anak, permainan untuk dewasa, dan permainan untuk masyarakat umum.

Menurut Brunvand, (dalam Danandjaja, 1984:21-22) bahan-bahan *folklor* dapat dikelompokkan ke dalam tiga golongan yaitu: folklor lisan setengah lisan dan folklor bukan lisan. *Folklor* lisan meliputi: 1). Bahasa rakyat, seperti julukan. 2). Ungkapan tradisional, seperti pribahasa. 3). Pertanyaan tradisional, seperti teka-teki. 4). Puisi rakyat, seperti gurindam dan pantun ; 4). Cerita rakyat seperti mite dan legenda; dan 6). Nyanyian rakyat. *Folklor* setengah lisan, seperti kepercayaan rakyat, permainan rakyat, teater rakyat dan tarian rakyat. *Folklor* bukan lisan seperti, arsitektur dan obat-obatan rakyat.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan mengklasifikasikan permainan rakyat di Nagari Ampang Pulau, Kecamatan Koto XI Tarusan Koto XI Tarusan, Kabupaten Pesisir Selatan, dari hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat 16 buah permainan rakyat yang didokumentasikan yaitu: 1) Main congkak; 2) Tali; 3) Kudo-Kudo; 4) Badia balantak; 5) Tapalacak; 6) Kaki panjang; 7) Sepak tekong; 8) Kelereng; 9) Situjuh; 10) Kuciang-kuciang; 11) Cik mancik; 12) Kejar-kejaran; 13) Kasti; 14) Kambing dan harimau; 15) Gasiang; 16) Layang-layang.
2. Keenam belas permainan yang telah didokumentasikan tersebut, kemudian diklasifikasikan menjadi dua klasifikasi yaitu berdasarkan jenis permainan dan berdasarkan jenis kelamin. Permainan yang diklasifikasikan ke dalam jenis permainan terdiri dari permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Sedangkan permainan berdasarkan jenis kelamin terdiri dari permainan anak perempuan dan permainan anak laki-laki.
3. Secara umum 16 permainan tersebut masih menduduki fungsi sebagai sebuah *folklor*. Dari enam belas permainan rakyat yang didokumentasikan di Nagari Ampang Pulau mempunyai fungsi di dalam masyarakat yaitu:

fungsi sebagai sistem proyeksi (*projective system*), yaitu sebagai alat pencerminan angan-angan suatu kolektif, sebagai alat pendidikan bagi anak dan sebagai alat pengawasan agar norma-norma dalam masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya. Fungsi permainan rakyat yang ada di Nagari Ampang Pulau yang paling banyak ditemui adalah fungsi sebagai alat pendidikan.

5.2 Saran

Permainan rakyat dulunya masih tetap dikuasai dan mengisi dunia anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Peranan permainan tersebut sungguh berfaedah dan positif dalam membentuk karakter dan kepribadian anggota masyarakatnya, yang terikat erat dengan semangat hidup saling membantu dan jiwa gotong royong yang saling mengimbangi dengan cara berpartisipasi sesama masyarakat pendukungnya. Akan tetapi secara tidak sadar kita mengakui bahwa peranan dari beberapa permainan tersebut sudah mulai berkurang peminatnya karena perkembangan zaman. Selain itu masyarakat Minangkabau dikenal dengan tradisi lisannya dan kehidupan *folklor* juga mengalami hambatan khususnya dalam pewarisannya. Untuk itu, saran dari penulis agar masyarakat Minangkabau bisa mewariskan dan mengenalkan permainan ini kepada generasi-generasi muda berikutnya dengan cara pendokumentasian, supaya permainan ini tidak hilang begitu saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Budisantoso. *Permainan Rakyat : Arti Pentingnya Dalam Pembinaan Kebudayaan*. Dalam Warta Budaya No. 4 Tahun IV Proyek Media Kebudayaan Jakarta Dirjenbud Depdikbud 1980/1981.
- Danandjaya, James, 1991. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip dan Lain-lain*. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti.
- Endaswara, Suwardi, 2003. *Metodologi Penelitian Budaya*. Yogyakarta : Gadjah Mada Universiti Pres.
- Fauza, Rahmatul, 2007. "Motif dan Klasifikasi Asal Usul Nama Tempat Di kec. Baso, Kabupaten Agam. Tinjauan Folklor" (Skripsi) Padang : Universitas Andalas.
- Koenjaraningrat, 1983. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta : Gramedia.
- Suriasumantri, Jujun, 1996. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta : Pustaka Sinar harapan.