

SKRIPSI

**FUNGSI PERMAINAN LAYANG-LAYANG SUKU
BAGI MASYARAKAT GUNUANG RAJO**

Studi Kasus : Kanagarian Gunuang Rajo, Kecamatan Batipuh
Kabupaten Tanah Datar

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Antropologi
Pada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas andalas

Oleh:

Niza Anggraini
03 192 051



**JURUSAN ANTROPOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2009**

ABSTRAK

NIZA ANGGRAINI. 03192051. Fungsi Permainan Layang-Layang suku Bagi Masyarakat *Gunuang Rajo*. Studi Kasus : *Kanagarian Gunuang Rajo* Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar. Skripsi. Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang. 2009.

Skripsi ini menggambarkan permainan layang-layang yang dimainkan oleh masyarakat di *Nagari Gunuang Rajo* untuk melihat fungsi permainan layang-layang suku dan melihat hubungan yang terjadi antara sesama anggota suku selama permainan ini dilakukan. Hal ini berdasarkan pada asumsi bahwa simbol sebagai hasil karya manusia yang lahir dari interpretasinya terhadap kehidupan dan lingkungannya. Simbol yang terlahir dari makna dalam kehidupan manusia, yang digali melalui aspek sejarah, sistem pengetahuan budaya, dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan sehubungan dengan permainan layang-layang itu sendiri.

Skripsi ini menggambarkan suatu kondisi bahwa permainan layang-layang dimiliki oleh komunal suku, terutama *penghulu* yang merupakan pemimpin sekaligus orang yang memiliki wewenang untuk memainkan layang-layang. Yang mana permainan layang-layang ini dilihat sebagai fungsi yang dibuat oleh masyarakat *kenagarian Gunuang Rajo*. Fungsi layang-layang yang diuraikan disini lebih ditekankan pada bagaimana layang-layang yang dianggap sebagai permainan biasa dapat dijadikan sebuah lambang kepemimpinan yang mempunyai wewenang dalam memimpin suku, yang digali melalui aspek sejarah, sistem pengetahuan budaya, dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan sehubungan dengan permainan layang-layang itu sendiri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang hasil akhirnya dibuat dalam bentuk deskriptif. Metode yang digunakan untuk mendapatkan data, digunakan metode observasi partisipasi, *indepth interview*, dan studi literatur. Pengumpulan data lebih ditekankan pada teknik pengamatan dan wawancara.

Dari hasil penelitian ini kemudian terlihat bahwa permainan layang-layang merupakan sebuah wadah untuk memperlihatkan sisi kehidupan masyarakat *Nagari Gunuang Rajo* yaitu kekerabatan dan nilai-nilai sosial budaya selama permainan layang-layang suku tersebut dilangsungkan. Kebutuhan akan prestise dan simbol kepemimpinan dalam suku merupakan sisi yang dimaksudkan tersebut. Permainan layang-layang tersebut secara tidak langsung juga mencerminkan kepribadian masyarakat *Nagari Gunuang Rajo*, yang pada dasarnya memiliki rasa solidaritas sosial yang tinggi, adanya hubungan baik yang terikat diantara anggota kekerabatan yang diperlihatkan dalam proses permainan layang-layang. Tentunya semua itu dalam rangka memperkaya diri dan tidak merubah tatanan nilai yang ada di dalam kehidupan sosial budaya masyarakatnya. Ini juga dimaksudkan untuk menjaga keseimbangan hubungan sosial antara manusia dengan manusia dalam masyarakat pendukung itu sendiri.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permainan budaya pada dasarnya bukan hanya untuk menghabiskan waktu luang saja, tetapi permainan rakyat merupakan bagian dari folklore. Dimana folklore merupakan unsur-unsur budaya. Folklore adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun temurun diantara kolektif macam apa saja secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat¹.

Adapun ciri-ciri folklore adalah penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, bersifat tradisional yakni disebarakan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar, ada dalam versi-versi bahkan variasi yang berbeda, bersifat anonim yaitu nama penciptanya sudah tidak dikenal orang lagi, biasanya mempunyai bentuk rumus atau berpola, mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama satu kolektif, bersifat pralogis yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika secara umum, menjadi milik bersama dari kolektif tertentu, dan pada umumnya bersifat polos dan lugu².

Salah satu bagian dari folklore adalah permainan rakyat atau permainan tradisional. Permainan rakyat tradisional merupakan salah satu manifestasi tingkah laku manusia yang dilakukan dalam kegiatan fisik dan mental. Juga

¹ Danandjaja, James. *Folklore Indonesia*. Grafiti Pers. Jakarta, 1991.

² Sumber: <http://aki.zuki.wordpress.com/2008/01/07/lets-talk-about-folklore/>, Artikel: *Let's Talk About Folklore*, 14-4-2009.

sebagai bagian dari kebudayaan bangsa, dimana setiap suku bangsa yang mempunyai permainan rakyat tersendiri³.

Permainan rakyat daerah sangat berguna sebagai sumber informasi bagi sejarah dan budaya masyarakat setempat. Hal ini karena pada dasarnya manusia senang dan harus bermain, sudah lama diketahui. Buktinya adalah bahwa setiap kebudayaan memiliki banyak macam permainan dan alat-alat permainan. Di dalam permainan rakyat tradisional terkandung nilai-nilai dan gagasan vital masyarakat pengembangannya, serta merupakan sumber daya manusia yang sangat besar⁴.

Dengan kata lain permainan rakyat merupakan suatu tradisi yang mengandung fungsi dan nilai-nilai budaya masyarakat pendukungnya. Menurut sifatnya permainan rakyat dapat dibedakan atas dua golongan besar yaitu permainan rakyat untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Golongan yang sifatnya untuk bermain lebih menekankan fungsi untuk mengisi waktu senggang, melepaskan kejenuhan atau rekreasi, sedangkan golongan untuk bertanding yang kedua kurang mempunyai sifat itu tetapi lebih terorganisir, diperlombakan (kompetisi) dan dimainkan paling sedikit oleh dua orang untuk menentukan yang kalah dan yang menang⁵.

Permainan rakyat pada umumnya berfungsi sebagai pengisi waktu senggang dan untuk hiburan bagi anak-anak. Oleh sebab itu permainan-permainan tradisional anak biasanya dimainkan pada waktu siang hari yaitu pada pagi hari.

³ Yunus, Ahmad. *Kajian Upacara Tradisional, Cerita Rakyat, Ungkapan Tradisional, Permainan Rakyat dan Naskah Kuno Sebagai Sumber Pengungkapan Nilai Sejarah Dan Budaya*. Makalah pada penataran tenaga teknis kesejarahan di Jakarta, 1992.

⁴ Sumber:

http://www.bpsrtpadang.info/index.php?option=com_content&task=view&id=153&Itemid=160.

Artikel: *Eksistensi Permainan Rakyat Di Kota Palembang*, oleh Almaizon, 2009-03-16.

⁵ Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. *Rencana Strategis Pembangunan Kebudayaan dan Kepariwisata Nasional 2005-2009*. Jakarta, 2005. Hal: 42.

siang hari dan sore hari. Selain itu juga untuk mengisi waktu istirahat di sekolah. Jadi pada umumnya permainan-permainan tersebut tidak memerlukan waktu-waktu khusus untuk memainkannya dan bisa kapan saja. Durasi atau lamanya permainan tergantung dari masing-masing jenis permainan, tetapi biasanya berkisar antara 15 (lima belas) menit sampai dengan 1 (satu) jam.

Salah satu permainan yang dimainkan dalam waktu tertentu seperti permainan layang-layang yang ada di Bali. Permainan ini diadakan guna melestarikan tradisi yang ada di Bali, tradisi bermain layang-layang biasanya diadakan di Bali ketika panen telah usai, dimana permainan layang-layang dilakukan di sawah yang padinya telah dipanen sebagai bentuk luapan syukur para petani Bali⁶.

Maksud dan tujuan dari permainan layang-layang di Bali ini adalah untuk mengekspresikan rasa syukurnya kepada Yang Kuasa usai panen raya, masyarakat Bali rutin menggelar festival layang-layang setiap tahunnya. Tradisi ini dipercaya dapat menyampaikan ucapan terima kasih umat manusia kepada sang penguasa⁷.

Pada awalnya, permainan layang-layang ini banyak dilakukan oleh anak-anak saat angin barat berhembus sekitar bulan Juli dan Agustus. Terutama di Bali Selatan, permainan layang-layang dilakukan di daerah persawahan yang baru selesai dipanen. Walaupun permainan layang-layang ini dominan dilakukan oleh anak-anak, tetapi dalam bermain mereka memiliki aturan yang sangat jelas. Aturan ini sudah mereka pahami dan jarang sekali ada yang melanggarnya walaupun sebenarnya itu merupakan aturan tak tertulis. Dalam aturan itu dinyatakan bahwa layangan berekor adalah layangan jenis "betina" dan tidak

⁶ Sumber : <http://erabaru.or.id/20080717114/festival-layang-layang-bali-lestarikan-tradisi.html>, artikel: *Festival Layang-Layang Bali Lestarkan Tradisi*, 14-4-2009.

⁷ *Ibid*.

boleh diserang. Kalaupun kemudian ada yang menyerang, maka biasanya penyerang tersebut akan dicemooh⁸.

Begitu juga dengan permainan layang-layang di *Gunuang Rajo*, disini permainan layang-layang bukan hanya dilihat sebagai permainan yang biasa saja seperti permainan layang-layang pada umumnya, tetapi permainan layang-layang di *Gunuang Rajo* lebih kepada perwakilan suku atau merupakan identitas suku-suku yang ada di *Gunuang Rajo*. Layang-layang di *Gunuang Rajo* merupakan unsur budaya karena merupakan sistem pengetahuan yang didapat melalui proses belajar, belajar dari apa yang diberikan oleh alam maupun belajar melalui proses pewarisan yang diwariskan dari panghulu ke kemenakan.

Permainan layang-layang merupakan salah satu wujud kebudayaan yang berkaitan dengan berbagai nilai kehidupan bagi masyarakat pendukungnya. Arti dan nilai yang terkandung di dalamnya sangat penting dan bermanfaat sekali, serta dijadikan sebagai pedoman bagi masyarakat pendukungnya. Misalnya, dengan diadakannya permainan layang-layang akan memperkuat nilai-nilai sosial. Permainan layang-layang ini sebagai salah satu permainan tradisional masyarakat *Nagari Gunuang Rajo* yang masih eksis dilakukan. Walaupun ada sedikit perubahan sebagai penyesuaian terhadap perkembangan zaman, hal itu tidak mengurangi fungsi permainan layang-layang serta minat masyarakat setempat, baik dari dalam maupun dari luar Sumatera Barat⁹.

⁸ Sumber: <http://www.balipost.co.id/BaliPostcetak/2005/8/7/81.html>, artikel: *Yang Berekor Itu Layang-layang Betina*, 14-4-2009.

⁹ Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata, Dirjen Nilai Budaya, Seni, Dan Film. *Upacara Tabuik Di Pariaman, Kajian Nilai Budaya Dan Fungsi Bagi Masyarakat Pendukungnya*, 2001, Hal: 50-51.

BAB V PENUTUP

5. 1. Kesimpulan

Pada saat sekarang nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan rakyat kurang menunjukkan eksistensinya. Seperti kurangnya pengetahuan masyarakat saat ini mengenai makna yang terkandung dalam sebuah permainan rakyat, kurangnya minat mereka untuk mengetahui seluk beluk permainan rakyat. Namun bukan berarti proses enkulturasi dan sosialisasi nilai-nilai sosial budaya itu tidak berlangsung sama sekali.

Permainan layang-layang pada saat sekarang ini pada dasarnya tidak jauh berbeda seperti permainan layang-layang pada waktu dahulu. Hanya saja seperti yang diuraikan pada paragraf sebelumnya mereka yang memainkan hanya sekedar memainkan saja.

Jadi permainan layang-layang suku bagi masyarakat *nagari Gunuang Rajo* selain sebagai sarana untuk hiburan, layang-layang juga mengandung nilai-nilai sosial. Banyak pelajaran yang dapat diambil dari permainan layang-layang. Seperti, pengikat kekerabatan di antara sesama anggota suku juga sesama anggota masyarakat di *Nagari Gunuang Rajo*.

Dalam permainan layang-layang ini banyak pelajaran yang dapat dipetik, seperti kekompakkan dan saling kerjasama antar anggota suku untuk memenangkan pertandingan layang-layang tersebut. Hal ini juga tercermin dari filsafah orang Minangkabau yang bercirikan gotong royong dan demokratis. Hal tersebut sesuai dengan pepatah adatnya :

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Radcliffe, A.R.** *Struktur dan Fungsi Dalam Masyarakat Primitif*, Kuala Lumpur : Percetakan Dewan Bahasa dan Pustaka, 1980.
- Bungin, Burhan.** *Metode Penelitian Kualitatif*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2001.
- Danandjaja, James.** *Folklor Indonesia*, Jakarta, Grafiti Pers, 1984.
- Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.** *Rencana Strategis Pembangunan Kebudayaan dan Kepariwisata Nasional 2005-2009*, Jakarta, 2005.
- Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata, Dirjen Nilai Budaya, Seni, Dan Film.** *Upacara Tabuik Di Pariaman, Kajian Nilai Budaya Dan Fungsi Bagi Masyarakat Pendukungnya*, 2001. Hal: 50-51.
- Dhavida Usria, dkk.** *Permainan Layang-layang di Sumatera*, Depdikbud, Museum Negeri Provinsi Sumatera Barat, 1997.
- , *Kebudayaan dan Agama*, Yogyakarta : Konisius, 1999.
- , *Tafsir Kebudayaan*, Yogyakarta : Konisius, 1999.
- Ihromi, T.O.** *Pokok-Pokok Antropologi Budaya*, Jakarta, Pt. Gramedia, 1986.
- Koentjaraningrat.** *Pengantar Antropologi I*, Jakarta : Rineka Cipta, 1996.
- , *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta : Rineka Cipta, 1990.
- , *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, Jakarta : Pt. Gramedia Pustaka Utama, 2000.
- , *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*, Jakarta, Dian Rakyat, 1992.
- Lapau, Buchari.** "Metode Penelitian Kualitatif", Medika No. 12, Tahun ke XII, 1986, hal 110.

MILIK
UPT PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS ANDALAS