

PIDATO PASAMBAHAN DALAM PERMAINAN ADU BALAM
DI KELURAHAN LIMAU MANIS KECAMATAN PAUH
PADANG

(Analisis Fungsi)

**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
pada Program Studi Sastra Minangkabau**



RINO ARISMAN
BP : 04 186 007

PROGRAM STUDI SASTRA MINANGKABAU
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2011

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Landasan Teori.....	7
1.5 Tinjauan Kepustakaan.....	9
1.6 Metode Penelitian	10
1.6.1 Observasi.....	10
1.6.2 Wawancara.....	11
1.6.3 Dokumentasi	11
1.7 Sistematika Penulisan	12
BAB II GAMBARAN UMUM KELURAHAN LIMAU MANIS KECAMATAN PAUH, PADANG	
2.1 Gambaran Wilayah Limau Manis	14
2.2 Penduduk dan Mata Pencaharian Masyarakat Limau Manis	15
2.3 Sejarah Limau Manis	16
2.4 Sosial Budaya Masyarakat Limau Manis	16
2.5 Pendidikan Masyarakat Limau Manis	16

2.6 Agama dan Kepercayaan Masyarakat Limau Manis	26
2.7 Bahasa Masyarakat Limau Manis	28
2.8 Kesenian Masyarakat LimauManis.....	30

BAB III SEJARAH, BENTUK *PIDATO PASAMBAHAN*

DAN PERMAINAN ADU BALAM.

3.1 Sejarah <i>Adu Balam</i>	32
3.2 Struktur <i>Pidato Adu Balam</i>	35
3.3 Struktur <i>Permainan Adu Balam</i>	36

BAB IV ANALISIS FUNGSI *PIDATO PASAMBAHAN*

DAN PERMAINAN ADU BALAM

4.1 Fungsi <i>Pidato Pasambahan</i>	40
4.2 Fungsi <i>Pidato Pasambahan Terhadap Permainan Adu Balam</i>	49
4.3 Fungsi <i>Permainan Adu Balam</i>	50

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia selalu berpikir untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan akal dan pikiran, manusia tumbuh dan berkembang seiring perkembangan lingkungan tempat ia beraktifitas. Salah satu diantaranya manusia membutuhkan hiburan dalam hidupnya. Hiburan itu sangat dipengaruhi oleh faktor alam. Alam selalu memberikan ide-ide bagi manusia, sebagai mana yang diungkapkan dalam falsafah adat Minangkabau yaitu *alam takambang jadi guru*, (alam yang luas bisa dijadikan ilmu).

Menurut ilmu antropologi dalam buku (Koentjaraningrat, 2002:180) kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan manusia dengan sistem gagasan dan tindakan dari hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat menjadikan itu identitas dari kelompok manusia itu sendiri dengan belajar. Kemudian kebiasaan itu turun-temurun dari generasi-kegenerasi yang kemudian menjadi tradisi manusia. Di sisi lain C. Wissler, C. Kluckhohn dan A. Davis mengatakan bahwa kebudayaan adalah segala tindakan yang harus dibiasakan oleh manusia dengan belajar. (Koentjaraningrat, 1996:72).

Indonesia merupakan negara kepulauan, negara yang dilalui garis khatulistiwa dan beriklim tropis. Dari sinilah Indonesia memiliki keberagaman suku bangsa dan budaya, semua ini anugrah dari sang pencipta bagi bangsa ini dengan kekayaan budaya yang dimiliki. Di antara banyak suku-suku di Indonesia, salah satu di antaranya Minangkabau. Minangkabau merupakan suatu daerah agraris, di mana sebagian besar wilayahnya merupakan bentangan perkebunan dan sawah penduduk yang dikelilingi perbukitan. Maka tak heran jika masyarakat Minangkabau sebagian besar bermata pencarian dari bertani.

Begitu juga dengan makhluk dan tumbuh-tumbuhan yang ada di Sumatera Barat atau Minangkabau secara khususnya. Tanaman berbagai jenis yang hidup dan tumbuh di daerah ini sangat khas sama seperti hewan yang bernaung di dalamnya. Salah satu dari hewan yang hidup di daerah ini yaitu burung balam. Burung balam ini menjadi objek untuk melepas penat setelah lelah beraktivitas. Berangkat dari hal tersebut, lambat laun ini menjadi suatu kebutuhan untuk melepas candu para lelaki di Minangkabau. Memang sangat aneh didengar, seekor burung balam yang diketahui sangat sensitif terhadap lingkungannya menjadi peliharaan yang bersahabat bagi para hobis.

Tidak hanya sampai di situ, hobi ini terus membentuk kelompok-kelompok kecil atau komunitas. Komunitas ini tumbuh di berbagai daerah di Minangkabau dan saling mengetahui antar komunitas itu. Di antaranya seperti di Kelurahan Limau Manis Kecamatan Pauh Kota Padang yang masih mempertahankan tradisi ini dan komunitasnya bernama Buah Sagayo. Tak heran jika kita melihat suasana keakraban orang-orang yang menyatukan diri dari suatu hobi.

Setiap beberapa waktu para komunitas ini melakukan serangkaian kegiatan yang disebut dengan adu balam. Adu balam ini dapat dibagi menjadi dua, yang pertama dilakukan rutin setiap seminggu sekali di Kota Padang yang dinamakan dengan adu putaran. Namun kegiatan besarnya yang disebut sebagai alek nagari, mereka lakukan dua kali setahun dengan mengundang komunitas yang ada di Sumatera Barat.

Dalam permainan ini yang menjadi anggotanya tidak tertutup kemungkinan tua, muda, miskin maupun kaya ataupun melihat strata sosial dalam masyarakat itu sendiri. Dalam kehidupan di Ranah Minang yang kental dengan nuansa budaya yang religius, maka ini menjadi suatu tanda tanya besar bagi sebagian masyarakat Minangkabau, yang diketahui tidak tahu lagi apa adu balam tersebut. Maka dari itu banyak persepsi salah dari masyarakat tersebut yang beranggapan adu balam itu bertentangan dengan falsafah adat Minangkabau. Hal ini menjadi suatu kajian menarik pada penelitian ini.

Limau Manih merupakan suatu daerah di Kota Padang Provinsi Sumatera Barat yang memiliki kelompok dan Talaok adu balam. Di tempat ini setiap tahunnya kegiatan adu balam diselenggarakan. Undangan ke berbagai daerah yang mempunyai komunitas pecinta burung balam inipun dilayangkan.

Acara ini dimulai dengan kata sambutan pidato adat, dan diteruskan dengan *sambah kato* antara *sipangka* (tuan rumah) dan *sialek* (undangan) yang hadir. Sama seperti kegiatan-kegiatan lain di Minangkabau yang selalu memulai kegiatan dengan diawali *pidato pasambahan*. Sebut saja diantaranya kegiatan meminang, menjemput, juga mengantar marapulai, sunatan dan kematian. Semua kegiatan tersebut selalu tidak akan terlepas dari pidato pasambahan.

Jika kita artikan dan didefinisikan maka pidato merupakan sebuah dialog atau percakapan antara beberapa pihak yang terkait. Biasanya *pidato pasambahan* ini memakan waktu panjang, dua atau tiga jam, bahkan lebih. Sedangkan *pidato pasambahan* itu merupakan bentuk dari sebuah perundingan atau musyawarah awal untuk memulai sebuah kegiatan.

Pada dasarnya semua *pidato pasambahan* itu sama, yaitu sama-sama memiliki tujuan untuk meminta pendapat orang-orang yang hadir apakah setuju atau sependapat ataupun berlawanan. Namun isi pada setiap *pidato pasambahan* memiliki arti, tutur bahasa dan bentuk yang beragam dari berbagai jenis *pidato pasambahan* yang ada.

Menurut sejarahnya, masyarakat minangkabau selalu mengutamakan dan menjunjung tinggi nilai-nilai dalam berbahasa. Salah satunya dapat kita lihat pepetah-petitih yang berkaitan dengan bahasa diantaranya *kato nan apek* yaitu *kato mandaki*, *kato mandata*, *kato manurun* dan *kato malereang*, (kata yang empat yaitu kata mendaki, kata mendatar, kata menurun dan kata melereng. Lain lagi ketika raja-raja di Minangkabau dahulunya terjadi perselisihan, maka untuk pemecahannya diadakan semacam teka-teki, dan sampai pada saat ini menjadi tradisi dalam kehidupan masyarakat minangkabau.

Dalam permainan adu balam ini sangat terasa suasana silaturahmi, karena di sinilah berkumpulnya masyarakat dari berbagai daerah yang bersatu untuk suatu acara yang diwujudkan dengan suatu perhelatan adu balam. Adu balam ini juga memberikan semacam penghargaan, kehormatan dan hiburan bagi masyarakat sekitar yang bertindak sebagai tuan rumah (*sipangka*). Hal ini terbukti dengan antusiasme masyarakat yang tinggi melihat acara ini.

Namun di sisi lain dari sebagian daerah luar Kota Padang belakangan kegiatan ini agak sedikit meredup. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya minat generasi muda yang tidak tertarik lagi dengan aturan-aturan yang sangat mengikat dan dianggap kaku di dalam permainan ini. Kemudian beberapa kebijakan dari masing daerah untuk tidak dibolehkan menangkap burung di alam bebas. Juga tidak hanya sampai di situ, tersendatnya kegiatan ini juga minat para hobis untuk beralih ke burung berkicau yang dianggap lebih memukau. Untuk itu penelitian ini sangat penting dilakukan, karena kekhawatiran akan musnahnya tradisi adu balam ini sebagai bentuk cerminan budaya masyarakat Minangkabau.

Alasan pemilihan objek ini adalah, salah satunya belum adanya tulisan atau penelitian tentang pidato pasambahan dalam permainan adu balam ini. Seterusnya permainan ini sangat menarik jika dilihat dari sudut pandang kesusastraan, karena dalam sebuah fenomena kebudayaan seperti dalam permainan ini masih besar pengaruh berbahasa sebagai bentuk kesusastraan yang ada sebagai bagian dalam memperkaya khasanah pengetahuan berbahasa.

Sementara itu jika di kaji lebih dalam, maka permainan adu balam ini memiliki fungsi bagi masyarakat Minangkabau dan Limau Manis khususnya. Di antaranya selain untuk memenuhi kebutuhan naluriah, adu balam juga berfungsi sebagai alat pendidikan, ajang silaturahmi dan sebagai cerminan kehidupan sosial budaya masyarakat. Begitu juga dengan pidato dan pasambahan dalam permainan ini, pasambahan tidak pernah terlupakan dari setiap

rangkaian atau kegiatan dalam kehidupan masyarakat Minangkabau. Namun setiap pasambahan mempunyai arti, tujuan dan bentuk yang berbeda.

Selanjutnya penelitian ini akan berusaha untuk membedah bentuk pidato pasambahan didalam permainan adu balam ini, dengan mendokumentasikan pidato pasambahan menjadi sebuah teks yang kemudian akan di analisis. Disamping itu penelitian ini juga akan menggungkap seluk-beluk permasalahan ataupun nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan ini.

Seterusnya dari permainan tersebut yang dapat memuat aneka ragam fungsi, seperti fungsi kultural, hukum, politik dan keindahan. Fungsi-fungsi tersebut bisa saja berubah dan berkembang dalam kehidupan masyarakat. Alasan peneliti mengangkat objek ini menjadi sebuah penelitian untuk melihat bentuk pasambahan dan fungsi yang ada dalam permainan ini dan mendokumentasikan permainan ini agar tidak punah, dengan menarasikan tradisi permainan yaitu adu balam ini menjadi sebuah teks. Kemudian akan dinalisis dengan pendapat beberapa para ahli tentang fungsi dari permainan adu balam ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk *pidato pasambahan* dalam permainan Adu Balam di Kelurahan Limau Manih Kecamatan Pauh, Padang?
2. Bagaimanakah fungsi *pidato pasambahan* dalam permainan adu balam itu sendiri?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan bentuk *pidato pasambahan* dalam permainan adu balam di Kelurahan Limau Manih Kecamatan Pauh, Padang.

2. Menjelaskan fungsi *pidato pasambahan* dalam permainan adu balam dan permainan adu balam itu sendiri.

1.4 Landasan Teori

Terdapat beberapa pakar yang mengemukakan pandangannya tentang teori fungsi, awalnya teori fungsi yang dikemukakan oleh Bronislaw Malinowski seorang Antropolog sosial yang tertarik pada dongeng primitif. Bronislaw Malinowski berasumsi bahwa semua unsur kebudayaan bermanfaat bagi masyarakat dimana unsur itu terdapat. (T.O.Ihromi, 1990:59). Namun teori ini dibantah oleh ahli-ahli lain, seperti Radcliffe dan Brown, yang mengemukakan agar fungsi dikaitkan dengan struktur. (Suwardi Endraswara, 2008:124).

Berbicara folklor Bascom beranggapan bahwa, folklor tidak dapat dilepaskan begitu saja dari kebudayaan secara luas, dan juga dengan konteksnya. Folklore milik seseorang dapat dimengerti sepenuhnya hanya melalui pengetahuan yang mendalam dari kebudayaan orang yang memilikinya. Pemilik folklore tidak menganggap penting asal-usul atau sumber folklornya, melainkan fungsi dari folklor itu lebih menarik. Menurut William R. Bascom (Danandjaja, 1994: 1-5) ada empat fungsi folklore dalam kehidupan manusia, yaitu:

1. Sebagai system proyeksi
2. Sebagai alat pengesahan kebudayaan
3. Sebagai alat pendidikan
4. Sebagai alat pemaksaan pemberlakuan norma-norma sosial.

Selain dari empat fungsi yang dijabarkan di atas tadi, Dundes (1965:227) juga membeberkan fungsi-fungsi folklore yang lain sebagai berikut:

1. Untuk mempertebal rasa solidaritas suatu kolektif.
2. Sebagai alat untuk meningkatkan rasa superior seseorang.
3. Sebagai pencela orang lain, sanksi sosial.

4. Sebagai alat untuk memprotes ketidakadilan dalam masyarakat.
5. Sebagai pelarian yang menyenangkan dari dunia nyata ke dunia permainan.

Dari berbagai teori yang dijelaskan di atas tadi, dapat dilihat bahwa penelitian ini difokuskan pada upaya untuk mendokumentasikan permainan ini kemudian melihat fungsi-fungsinya dalam sebuah fenomena budaya. Teori fungsi digunakan untuk melihat aspek-aspek kebudayaan yang masih berfungsi. Oleh karena itu penulis memakai kerangka teori di atas untuk melihat kecocokan penelitian ini dengan teori yang dikemukakan oleh dua ahli.

Dalam penelitian ini, penulis mencoba mengumpulkan rangkaian prosesi pidato pasambahan dalam permainan adu balam ini dari awal sampai akhir sehingga nantinya akan menghasilkan dokumentasi utuh tentang pidato dan permainan adu balam. Di samping pendokumentasian penulis juga akan mengungkap fungsi-fungsi pasambahan dalam objek yang telah ditentukan dan mengkaitkan dengan beberapa poin dalam teori yang digagas oleh William R. Bascom, di antaranya melihat fungsi dari aspek pendidikan, alat pengesahan kebudayaan, pemaksaan norma-norma sosial dan sebagai sistem proyeksi masyarakat. Seterusnya penelitian ini juga akan mencoba melengkapi dengan melihat beberapa fungsi dari sudut pandang seorang Dundes yang menyatakan dan membeberkan fungsi-fungsi di antaranya dari aspek untuk mempertebal atau memperkuat rasa solidaritas masyarakat, sebagai alat untuk meningkatkan rasa superior seseorang dan sebagai pelarian dari dunia membosankan ke dunia permainan.

1.5 Tinjauan Kepustakaan

Penelitian yang dikemukakan oleh Fitri Salmi (98186007) yang berjudul tradisi *bakatik* di Baruang-Baruang Balantai Kecamatan Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan (kajian fungsionalisme) melihat bagaimana tradisi *bakatik* ini masih dipertahankan sampai sekarang dengan melihat keberadaan tradisi tersebut dikaitkan dengan masih adanya fungsi-fungsi yang ada pada tradisi tersebut.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri Salmi yakni sama-sama menggunakan analisis fungsi dan mengkaji pidato yakni tradisi bakatik yang merupakan pidato dalam sebuah acara pada hari raya Idul fitri. Namun terdapat perbedaan penelitian Fitri Salmi menggunakan teori fungsi dalam mengkaji tradisi bakatik sedangkan penelitian ini menggunakan teori fungsi untuk mengkaji pidato pasambahan dalam permainan adu balam.

Sementara itu sejauh yang penulis ketahui, belum adanya tulisan mengenai permainan adu balam ini. Namun dalam beberapa media elektronik seperti Padang TV, TVRI Padang sempat meliput kegiatan adu balam ini.

1.6 Metode Penelitian

Metode adalah prosedur atau cara yang ditempuh dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Teknik adalah cara yang spesifik dalam memecahkan masalah tertentu yang ditemui dalam melaksanakan prosedur (Suriasumantri, 1996:330). Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berasal dari ucapan, catatan tertentu ataupun lisan serta perilaku yang dapat diamati dari subyek itu sendiri, yang langsung menunjukkan individu-individu yang berada didalamnya serta menyeluruh tanpa disederhanakan menjadi variabel-variabel tertentu (Furqan, 1992:22). Selain itu Finch (dalam Brannen, 1997:11) mengungkapkan pula bahwa metode kualitatif sebagai metode yang mampu mengungkapkan makna-makna dan konteks perilaku individu.

Metode dipakai untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang ada. Pengumpulan data merupakan suatu proses sistematis untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian. Untuk data atau bukti yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan multi sumber. Adapun sumber data yang digunakan untuk memperoleh informasi dan bukti dalam penelitian ini terdiri atas tiga sumber yaitu.

1.6.1 Observasi

Observasi merupakan suatu aktifitas penelitian dalam rangka pengumpulan data yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui proses pengamatan langsung di lapangan. Metode observasi dipilih karena dapat memahami realitas sosial dalam masyarakat yang diamati.

Dalam hal ini peneliti terjun langsung ketempat kegiatan ini berlangsung dan mengikuti prosesi atau rangkaian acara dari awal hingga akhir permainan. Sehingga peneliti dapat mengamati langsung jalannya kegiatan tersebut, guna untuk tepatnya sebuah penelitian.

1.6.2 Wawancara

Salah satu sumber informasi yang sangat penting dalam penelitian lapangan adalah narasumber. Untuk menndapatkan informasi perlu dilakukan wawancara. Wawancara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tipe *open-ended*, di mana peneliti dapat bertanya kepada informan tentang fakta-fakta suatu peristiwa di samping opini mereka mengenai peristiwa yang ada. Pada beberapa situasi, peneliti bahkan bisa meminta informan untuk mengetengahkan pendapatnya sendiri terhadap peristiwa tertentu dan bisa menggunakan proposisi tersebut sebagai dasar penelitian selanjutnya.

Wawancara ini dilakukan dengan pedoman wawancara, gunanya untuk membantu agar wawancara tidak melebar ke hal-hal yang tidak berkenaan dengan masalah yang diteliti. Dari hasil wawancara ini akan didapatkan pernyataan-pernyataan lisan yang merupakan data primer yang digunakan untuk menganalisa permasalahan secara lebih lanjut.

1.6.3 Dokumentasi

Dalam penelitian ini peneliti juga akan menggunakan dokumentasi sebagai salah satu sumber data. Dokumen itu akan membantu peneliti dalam memverifikasi ejaan dan judul atau nama yang benar dari organisasi-organisasi yang telah disinggung dalam wawancara, dan dokumentasi juga dapat menambah rincian spesifik lainnya guna mendukung informasi dari

sumber-sumber lain, jika bukti dokumenter bertentangan dan bukannya mendukung, peneliti mempunyai alasan untuk meneliti lebih jauh topik yang bersangkutan.

Adapun cara-cara ataupun langkah-langkah dalam teknik dokumentasi adalah menggunakan teknik rekaman untuk mendapatkan data sekunder, yang kemudian hasil rekaman akan dipindahkan dalam bentuk tertulis dan selanjutnya dapat dijadikan bahan yang berbentuk tek *pidato pasambahan*. Seterusnya dokumentasi juga dapat berbentuk foto-foto dari kegiatan yang nantinya dapat berguna untuk memperkuat hasil penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini akan ditulis dalam bentuk skripsi, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, tinjauan pustaka.
- BAB II : Berisikan penjelasan terkait dengan gambaran umum wilayah penelitian, yang difokuskan pada aspek bahasa, pendidikan, agama dan kepercayaan, kesenian, sosial budaya, mata pencarian.
- BAB III : Berisikan deskripsi tentang pidato pasambahan dalam permainan adu balam di Kelurahan Limau Manis Kecamatan Pauh, disamping itu dijelaskan aspek sejarah tradisi adu balam, aspek sosial budaya tradisi adu balam dan pelaksanaan atau prosesi tradisi adu balam, bentuk teks pasambahan adu balam, untuk kemudian di dokumentasikan.
- BAB IV : Analisis fungsi terhadap pidato pasambahan dan aspek-aspek pendukung dalam permainan adu balam
- BAB V : Penutup, yang terdiri dari kesimpulan, saran, dokumentasi dan lampiran.

