

FOLKLORE DESA BALAI JANGGO DAN
DESA KAMPUNG TANGAH, NAGARI PAGARUYUNG
KECAMATAN TANJUNG EMAS
KABUPATEN TANAH DATAR SUMATERA BARAT

Oleh : Sidarta Pujiraharjo¹ dan Bambang Rudito¹

Abstract

One of some globalization effect in Indonesia, is decreasing some influences of ethnic group custom. It necessary to inventories folklore data that has norms and rules to anticipate the running down of the custom's role. We could analyze the culture area through folklore although with using the simple indication such as myth, legend, children-playing and folk-stones that are still living in the society. This article is a research result of folklore in Kenagarian Pagaruyung Tanah Datar West Sumatera.

Salah satu akibat samping dari globalisasi di Indonesia adalah memudarnya pengaruh adat istiadat suku bangsa. Untuk mengantisipasi gejala memudarnya peranan adat istiadat ini maka perlu diadakan inventarisasi terhadap aturan dan nilai yang mendasari adat istiadat tersebut yang salah satunya termuat dalam sebuah folklore. Dengan folklore maka dapat diketahui lingkup budaya suatu masyarakat (culture area) walaupun dengan indikasi yang sangat sederhana yaitu masih berlakunya atau sudah memudarnya suatu mitos, legenda, permainan rakyat dan cerita-cerita rakyat yang ada dan hidup dalam sebuah masyarakat. Tulisan ini diangkat dari hasil penelitian tentang folklore di dua desa dalam Kenagarian Pagaruyung, Tanah Datar Sumatera Barat.

A. Pendahuluan

Folklore merupakan refleksi dari kehidupan sosial masyarakat pemiliknya, yang bisa bersifat biasa dan bisa yang bersifat suci. Folklore biasa umumnya berkenaan dengan

aturan-aturan dalam pergaulan, sedangkan folklore suci umumnya berkenaan dengan asal muasal daerah, adat, maupun manusia dari masyarakat yang bersangkutan. Karena sifatnya adalah refleksi dari kehidupan sosial masyarakat, maka folklore

1. Staf pengajar di jurusan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas, Padang.

umumnya bersifat lisan, yang berbentuk dongeng, permainan anak ataupun teka-teki yang tumbuh di masyarakat. Folklore adalah hasil budaya suatu masyarakat yang pada dasarnya mempunyai batas-batas pengaruh budaya. Secara mendasar, ini berkaitan dengan arah perkembangan cerita-cerita tersebut dengan batas budaya suatu masyarakat (*culture area*).

Kebudayaan yang dimaksud di sini adalah, segala perangkat nilai, pengetahuan, ide dan norma yang dipakai oleh manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk menginterpretasi lingkungan dan pengalamannya dan mewujudkannya ke dalam tingkah laku. Tingkah laku yang terwujud dalam masyarakat tersebut akan selalu berpola sesuai dengan pola hidup masyarakat pendukungnya. Kebudayaan yang ada dalam individu suatu masyarakat yang berupa pengetahuan budaya, akan dipakai untuk memahami atau sebagai referensi dalam memahami lingkungan ada. Sementara itu, lingkungan yang ada berupa lingkungan alam, sosial dan binaan selalu mengalami perubahan sehingga mau tidak mau perwujudan dari pemahaman yang terjadi akan selalu mengalami pergeseran, walaupun referensi budaya yang dipakai adalah sama.

Lingkungan yang dimaksud di sini adalah lingkungan hidup manusia yang memberikan corak pada tindakan yang diwujudkan oleh manusianya. Lingkungan hidup tersebut diberikan bentuknya oleh tindak-

an manusia itu sendiri. Jadi keterkaitan antara lingkungan hidup dan tindakan ini sulit dipecahkan mana yang paling dulu mempengaruhi. Sebagai jembatan antara lingkungan hidup dengan manusia itu sendiri dikatakan sebagai pengetahuan budaya atau kebudayaan.

Lingkungan hidup adalah wadah di mana segala kehidupan dan benda berada dalam satu tempat dan saling mempengaruhi. Artinya lingkungan hidup adalah suatu kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup, termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya (UU Lingkungan Hidup No.4 tahun 1982).

Lingkungan hidup manusia, pada prinsipnya dapat dibagi ke dalam tiga kriteria (Rudito, 1991: 68). Lingkungan sosial merupakan perangkat aturan yang digunakan untuk mengatur kehidupan bermasyarakat seperti aturan agama, adat istiadat, dan hukum. Lingkungan alam, merupakan satuan elemen-elemen biologi, geografi, fisik dan kimia yang bersama-sama membentuk suatu sistem seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, udara, air, batu, dan sebagainya. Lingkungan binaan merupakan perangkat hasil buatan manusia dalam bentuk hubungannya dengan alam atau sering juga disebut dengan lingkungan kebudayaan (Suparlan, 1982), seperti rumah, jalan, mobil, radio, sawah, dan sebagainya.

Kebudayaan yang dipakai sebagai pengetahuan ini dapat dikatakan sebagai mekanisme kontrol bagi langkah laku manusia. Hal ini dimungkinkan karena dengan memakai kebudayaan maka tindakan manusia sebagai pendukung kebudayaan tersebut akan di ikat dan dikontrol oleh sistem budaya yang ada. Apabila dirasa menyimpang dari aturan yang ada dalam sistem budaya maka individu yang menyimpang tersebut akan dikenai sanksi atau si individu tersebut akan merasa ragu-ragu untuk melakukan tindakan karena akan selalu mengacu pada aturan dalam sistem budaya yang dianutnya. Dengan demikian kebudayaan juga sebagai pola bagi tindakan dalam rangka mewujudkan tindakan, sehingga tindakan-tindakan yang terwujud tersebut selalu berpola dari sistem budaya.

Lingkungan yang ada disekitar masyarakat tersebut akan diinterpretasi oleh sistem pengetahuan yang disepakati bersama. Gejala-gejala yang ada di lingkungan akan diberi simbol-simbol dan digolong-golongkan menurut fungsi masing-masing yang berkaitan dengan sistem budaya yang ada. Simbol-simbol tersebut terorganisir dalam sistem budaya dan dimanifestasikan dalam bentuk pranata sosial pada tingkat sistem sosial. Simbol-simbol yang telah termanifestasikan dalam pranata-pranata sosial tersebut, masing-masingnya terkait pada bentuk-bentuk nyata berupa tindakan-tindakan khusus dalam unsur-unsur kebudayaan.

Di dalam sistem budaya, simbol-simbol akan terorganisir dan terspesialisasi ke dalam empat macam simbol yang masing-masing sesuai dengan fungsinya. (1) *Simbol konstitutif*, yakni simbol-simbol yang berkenaan dengan keyakinan atau terkait dengan keyakinan, di mana tidak dipermasalahkan masuk akal atau tidaknya, yang jelas harus demikian. (2) *Simbol kognitif*, yakni simbol-simbol yang berkaitan dengan lingkungan, yaitu bagaimana mengkategorisasikan lingkungannya serta strategi dalam pemahaman terhadap lingkungan. (3) *Simbol penilaian*, yaitu simbol-simbol yang berkaitan dengan penilaian baik atau buruknya suatu tindakan yang terwujud. (4) *Simbol pengungkapan perasaan*, yakni simbol-simbol yang berkaitan dengan seni, baik sastra lisan maupun tulisan dan kesenian lainnya. Ke empat simbol ini terorganisir sedemikian rupa sehingga setiap tindakan yang terwujud pada diri individu sebagai anggota masyarakat akan mengandung unsur-unsur dari ke empat simbol tersebut.

Tindakan - tindakan individu dalam masyarakat yang terspesialisasi dalam masing-masing unsur kebudayaan dan pranata tersebut mau tidak mau akan selalu menggambarkan bentuk lingkungan yang mendominasi kehidupan masyarakat yang bersangkutan. Ciri dan gambaran yang menonjol dalam lingkungan yang melingkupi masyarakat, baik sosial, binaan maupun alam serta pengalaman manusianya akan mewarnai kehidupan dari masyarakat

yang bersangkutan. Hasil interpretasi pengalaman dan lingkungan masyarakat tersebut akan disosialisasikan kepada individu lain dalam konteks waktu, atau diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya. Dengan demikian pola pengetahuan yang ada sebelumnya akan terjaga setiap waktu. Apabila mengalami perubahan atau pergeseran akan terlihat pada suatu waktu tertentu, dengan melihat perbedaan tindakan dari masing-masing individunya dalam konteks waktu.

Sebagai hasil kebudayaan suatu masyarakat, folklore juga mengalami pergeseran dalam perkembangannya sehingga ada folklore-folklore yang sudah tidak pernah terdengar lagi dan ada yang sudah mengalami penyisipan dari keadsan sosial selanjutnya. Pengaruh pendidikan nasional misalnya, mau tidak mau akan merubah folklore yang sudah ada sebelumnya.

Mitologi atau mitos juga merupakan bagian dari folklore. Mitos mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam sistem budaya masyarakat, karena mitos berisi tentang norma kehidupan dalam sistem budaya masyarakat pendukungnya. Dari mitos inilah muncul atau terdapatnya suatu religi dalam masyarakat. Mitos ini juga memunculkan suatu penilaian yang berlaku dalam sistem sosial masyarakat. Dari mitos ini juga adanya segi pengungkapan perasaan dalam kelompok masyarakat. Disamping itu dari mitos ini juga terpicahkan adanya pembagian pe-

mahaman terhadap lingkungan (kategori lingkungan).

Banyaknya pengaruh dalam sistem sosial budaya masyarakat disamping perkembangan masyarakat itu sendiri, akan ikut menggeser folklore yang sudah ada sebelumnya. Secara alamiah, masyarakat dan kebudayaan akan selalu mengalami perubahan, baik perubahan secara fisik maupun perubahan secara pengetahuan. Perubahan secara fisik menyangkut perubahan-perubahan kependudukan, baik dari sudut jumlah maupun komposisi, kematian, kelahiran dan migrasi. Perubahan juga bisa terjadi pada lingkungan alam fisik, seperti adanya gunung meletus, gempa bumi, air bah, banjir dan sebagainya. Perubahan secara fisik ini bisa menyebabkan berubahnya cara memahami dan menginterpretasi.

Selain itu adanya pengenalan baru bentuk-bentuk teknologi yang berasal dari dalam masyarakat itu sendiri maupun yang berasal dari luar, dapat juga membuat sistem pengetahuan masyarakat tersebut mengalami perubahan. Percampuran individu-individu atau kelompok individu dari dua masyarakat yang berbeda akan mengakibatkan terjadinya interaksi. Dalam interaksi tersebut terjadi tukar menukar informasi sehingga bisa saling menularkan pengetahuan masing-masing. Hasil interaksi ini akan mengakibatkan terpengaruhnya struktur pengetahuan dan struktur sosial masyarakat (Suparian, 1982: 28).

Umumnya, perubahan alamiah selain adanya gempa bumi atau perubahan lingkungan alam yang drastis, tidak disadari kenadirannya, tetapi setelah beberapa waktu lamanya baru kemudian dirasakan mengalami perubahan. Perbedaan jumlah penduduk dan generasi terdahulu dengan generasi selanjutnya dalam suatu masyarakat akan mendesak struktur-struktur sosial dan kebudayaan agar disesuaikan dengan jumlah dan komposisi penduduk yang ada pada masa selanjutnya. Ini akan berakibat pada berubahnya pola tingkah laku, nilai, norma dan pranata yang telah ada sebelumnya.

Akibat adanya pembangunan dan kemajuan teknologi dengan semakin majunya sarana transportasi, seakan-akan jarak geografis bukan menjadi masalah lagi. Akibatnya mobilitas kelompok manusia dari satu ke lain tempat menjadi sangat cepat dan hal ini akan diikuti oleh berbagai macam masalah sosial. Kelompok suku bangsa yang satu akan bertemu dengan kelompok suku bangsa yang lain yang pada akhirnya bisa terjadi percampuran beberapa budaya. Ini dapat menciptakan suatu bentuk kesenjangan budaya, terutama bagi masyarakat yang belum atau tidak dapat menerima perubahan.

Akibat dari perkembangan teknologi, memungkinkan terjadinya perubahan-perubahan cara dalam pengeksploitasian sumber daya alam yang pada akhirnya juga dapat merubah lingkungan alam fisik. Ini dapat juga menciptakan kesenjangan

an budaya bagi sebagian masyarakat yang tidak dapat atau belum dapat mengabsorbaskan pengetahuan (teknologi) baru ke dalam sistem pengetahuannya.

Perubahan pada lingkungan akan berpengaruh pada sistem pengetahuan yang dimiliki masyarakat dan juga akan berpengaruh pada sistem sosial masyarakat yang bersangkutan. Sistem pengetahuan yang dianut oleh masyarakat atau disebut juga dengan kebudayaan, dapat mengalami pergeseran ataupun perubahan. Ini memerlukan suatu proses yang panjang, walaupun ada juga yang mengalaminya secara cepat seperti adanya bencana alam yang secara langsung merubah sistem pengetahuan masyarakat. Akibat lainnya adalah masyarakat tersebut mengalami guncangan dalam aturan sosial kehidupannya yang besar (*cultural shock*).

Folklore sebagai hasil kebudayaan juga akan mengalami perubahan mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi lainnya, bisa lambat dan bisa juga cepat. Dengan demikian secara tidak langsung, adat istiadat masyarakat juga akan mengalami pergeseran dalam bentuk aturannya dan lambat laun akan berganti dengan aturan lainnya. Ini menyebabkan daerah kebudayaan yang mendapat pengaruh folklore sebelumnya juga akan menyempit diganti dengan daerah kebudayaan yang baru lagi.

Folklore pada prinsipnya dapat diteliti dengan sebaik-baiknya pada komunitas kecil (*little commu-*

nity). Komunitas kecil dapat digambarkan sebagai masyarakat yang tinggal dalam suatu kesatuan sosial yang utuh dan terikat pada suatu tempat dengan ciri-ciri afamiah yang khas (Redfield, 1955). Penelitian folklore biasanya berupa penelitian etnografi.

Pada dasarnya folklore tidak melulu diterapkan pada komunitas kecil seperti masyarakat pedesaan dengan lingkup dan sistem ekologi yang sama. Folklore juga dapat diterapkan pada masyarakat perkotaan dalam artian komunitas yang kecil dan umumnya berbentuk masyarakat secara vertikal, seperti masyarakat kelas bawah, menengah dan atas. Artinya, folklore dapat diterapkan pada semua komunitas yang dicirikan pada bentuk masyarakat dengan sistem sosial yang sama.

Dengan kata lain, komunitas kecil dicirikan dengan masyarakat yang mempunyai identitas yang khas, terdiri dari penduduk dengan jumlah yang relatif terbatas sehingga masih mengenal satu sama lainnya atau mempunyai jenis pekerjaan yang mirip atau sama, bersifat seragam atau dengan deferensiasi terbatas (Redfield, 1955). Komunitas kecil umumnya dilingkupi oleh suatu jenis lingkungan yang terintegrasi dengan kehidupan sosial masyarakatnya, keterkaitan mereka dengan lingkungan alamnya serta membuat sistem ekologi yang mantap sebagai suatu lingkaran timbal balik yang mantap.

B. Daerah Penelitian

Daerah penelitian di fokuskan di sekitar Batusangkar yaitu di desa Balai Janggo dan desa Kampung Tengah, Kecamatan Tanjung Emas, Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat. Desa Balai Janggo terdiri dari lima dusun yaitu; Batu Patah, Batu Ambuang, Mandaliko, Dalimo dan Melayu, sedangkan desa Kampung Tengah terdiri dari empat dusun yaitu; Korong Panjang, Tapi Selo, Korong Malintang I dan Korong Malintang II. Penamaan dusun-dusun yang termasuk dalam kedua desa ini sesuai dengan nama-nama suku yang berdiam di dalamnya.

Ke dua desa ini terletak berdekatan dengan *Istana Pagaruyung*, yang dipercayai sebagai istana kerajaan di Minangkabau. Kerajaan Pagaruyung ini banyak dipengaruhi oleh kerajaan Hindu dengan bahasa Sansekerta dan huruf Palawa. Tidak dapat dipungkiri bahwa sampai sekarang setidaknya ada bekas-bekas pengaruh tersebut di dalam kehidupan warga masyarakatnya (lingkungan sosial). Sekarang pun bertambah pengaruh lagi dengan adanya banyak orang-orang dari suku bangsa Jawa yang sudah tinggal menetap di daerah ini, baik memang sudah berketurunan dari dahulunya maupun orang-orang Jawa yang datang dari daerah Sawahlunto.

Pola pemukiman dari rumah-rumah di desa ini adalah *linear*, yaitu berjajar lurus mengikuti jalan raya pada sisi kiri dan kanan jalan raya

dengan di selingi halaman-halaman yang cukup luas. Pada halaman tersebut banyak terdapat pohon-pohon kelapa dan pohon-pohon keras lainnya seperti mangga, durian dan juga beringin.

Di sekitar perkampungan juga banyak terdapat batu-batu yang berserakan dan juga sungai yang banyak terdapat batu-batuan. Batu-batu tersebut ada yang berupa hasil campur tangan manusia, berupa batu nisan, batu-batu ukiran peninggalan zaman dahulu, maupun batu-batu yang secara alamiah berserakan baik yang berbentuk benda-benda tertentu akibat proses alam maupun batu-batu biasa yang tanpa bentuk apapun.

C. Data-Data Folklore

Data-data folklore yang dicari adalah berupa mitos, legenda, cerita rakyat, permainan rakyat, teka-teki dan dongeng-dongeng yang tersebar di masyarakat. Folklore tersebut diperoleh melalui informasi dari para informan yang terbagi dalam nama, jenis kelamin, jenis pekerjaan, dan usia. Kreteria informan ini dilakukan untuk mengetahui jenis folklore, perubahan yang terjadi, dan sejauh mana folklore tersebut masih berkembang dalam masyarakat. Dari hasil penelitian ini terkumpul folklore sejumlah 311 buah yang tersebar dalam bentuk-bentuk mitos, legenda, dongeng, cerita rakyat, permainan rakyat dan teka-teki.

Folklore yang berkembang di dua desa ini sangat dipengaruhi

sekali oleh pemahaman masyarakatnya terhadap lingkungan alamnya. Dari gambaran-gambaran lingkungan alam tersebut terlihat simbol-simbol yang diterjemahkan ke dalam segala bentuk aturan adat dan norma-norma masyarakat. Lingkungan alam yang banyak mempengaruhi pengetahuan masyarakat yaitu adanya batuan-batuan yang banyak terdapat di sekeliling mereka.

Beraneka batu-batu yang terdapat di lingkungan tersebut diinterpretasi dengan mengkaitkan segi kehidupan masyarakat yang kemudian diberikan simbol-simbol tertentu. Simbol-simbol ini kemudian memberikan makna pada mitos, legenda yang ada, sehingga menjadi norma dalam adat istiadat kehidupan masyarakat. Pemberian makna ini juga dipengaruhi oleh adanya kejayaan peradaban daerah sekitarnya seperti adanya bentuk kerajaan yang pernah ada, sehingga kehidupan orang-orang istana ternyata juga dikaitkan dengan keadaan lingkungan alam tersebut (batu).

Asal mula daerah banyak dikaitkan dengan keberadaan batu, seperti munculnya daerah Batu Patah dan Batang Solo. Begitu juga dengan mitos dan legenda yang merupakan norma merantau bagi masyarakat seperti *Batu Ambuang* dan *Batu Lipek Kain*. *Batu Ambuang* menggambarkan adanya kekuatan adat yang sulit untuk dimasuki unsur baru sehingga unsur baru tersebut tidak dapat berkembang di masyarakat. Ini digambarkan dengan berubahnya si anak dan hartanya menjadi

batu. Mitos *Batu Lipok Kain* yang menggambarkan unsur baru akan pergi lagi dan pengetahuan dari luar tersebut digambarkan sebagai kain yang tetap tidak berfungsi dalam masyarakat (digambarkan kain *balipek* (terlipat) menjadi batu), sedangkan si pembawa pembaharuan lenyap pergi dari lingkup masyarakat. Dari mitos-mitos ini tergambar norma-norma dimana adat istiadat yang berlaku dalam masyarakat sangatlah kuat mengikat individu sebagai anggotanya untuk mentaati aturan yang sudah turun temurun ini.

Berdasarkan beberapa mitologi yang ada, dapat digambarkan perjalanan lingkungan sosial secara diakronikal dalam masyarakat setempat, di mana adat istiadat setempat mengalami berbagai benturan budaya. Misalnya pada mitos *Batu Ambuang* yang menggambarkan kekuatan adat dari unsur baru yang datang dari luar yang tidak dapat masuk ke dalam lingkungan sosial masyarakat (digambarkan pemuda dan *ambuang*-nya (keranjang dari rotan) menjadi batu). Begitu juga dengan cerita *Batu Kain Lipok* yang tetap menggambarkan kekuatan norma adat istiadat yang tetap tidak dapat dipengaruhi oleh unsur baru (digambarkan dengan kembalinya perantau tetapi konflik dengan orang tuanya dan perantau tersebut menghilang tetapi kain yang dibawanya kemudian menjadi batu dengan bentuk yang masih terlipat). Perkembangan selanjutnya adalah munculnya suatu *cultural hero* di dalam masyarakat di mana pernah terjadi ma-

suknya budaya lain dari luar masyarakat dan merubah budaya setempat, akan tetapi kemudian muncul seseorang yang menyelamatkan adat setempat dari pengaruh asing (digambarkan dalam mitos Cindu Melo sebagai *cultural hero* dalam kisah *Batu Pacah*).

Penggambaran kekuatan norma dan nilai adat istiadat masyarakat tersebut melekat pada alur cerita berupa legenda yang menceritakan perangnya seorang pemuda ke daerah lain (merantau) dengan diantar oleh ibunya, tetapi apabila pemuda ini pulang selalu terjadi konflik diantara mereka. Alur cerita yang menggambarkan orang yang pergi merantau pada dasarnya merupakan penggambaran keadaan sosial masyarakat, terutama kebiasaan yang sudah melekat pada kaum muda.

Berperannya tokoh wanita sebagai orang tua (ibu) sangat kental dengan segala kemenangan. Ini menggambarkan bahwa aturan yang ada, berkaitan dengan sistem yang dipengaruhi oleh garis keturunan perempuan (matrilineal). Ada juga peranan seorang laki-laki (ayah) dengan kesaktiannya, akan tetapi tetap juga akan kalah oleh kebaikan yang dibawa oleh perempuan.

Adat yang tersebar di Minangkabau yang digambarkan sebagai tiga *luhak* (Tanah Datar, Agam, dan 50-Koto) juga digambarkan sebagai tiga macam warna air yang berada dalam tiga lubang di atas sebuah batu besar. Lubang pertama berisi air berwarna kuning yang menggambarkan kehalusan tutur kata (digam-

barkan sebagai lubang Tanah Datar). Lubang ke dua berwarna merah, menggambarkan tutur kata yang lebih kasar (*mengareh kato-katonyo*) digambarkan sebagai lubang Agam. Sedangkan lubang ke tiga airnya berwarna hitam yang menggambarkan ketenangan dan kesejukan (digambarkan sebagai lubang 50-Koto).

Di samping itu muncul juga cerita-cerita yang hampir semuanya bercerita tentang hubungan asmara antara laki-laki dan perempuan serta hubungan antara anak dengan orang tuanya, anak laki-laki dengan ibunya atau anak perempuan dengan ibunya. Kesemua hubungan ini bila berbentuk "negatif" maka yang "kalah" adalah anaknya sebagai simbol kedurhakaan dan ketidak sopanan.

Keadaan lingkungan alam ini pun juga tidak hanya memberi masukan terbentuknya mitos dan legenda, tetapi juga dalam segi permainan anak yang pernah ada dan berkembang sampai sekarang yang menggunakan alat-alat batu sebagai peralatan permainan dan nama permainan.

Di samping batu sebagai unsur lingkungan yang banyak memberi pengaruh kepada pengetahuan budaya, juga ditemui unsur lingkungan lainnya seperti pohon kelapa. Jenis tumbuhan ini juga memberikan kontribusi bagi terbentuknya adat istiadat masyarakat setempat. Ini ditunjukkan dengan banyaknya teka-teki yang muncul berkenaan dengan pohon kelapa yang menggambarkan kehidupan sosial masya-

rakat dan memberikan makna dalam pranata sosial masyarakatnya.

Lingkungan sosial masyarakat juga menjadi masukan bagi terbentuknya aturan-aturan adat yang ber-simbolkan ajaran tentang kebaikan dan *cultural hero* bagi masyarakat. Misalnya, kehidupan kerajaan sebagai simbol kehidupan masyarakat umumnya dalam menangani masalah yang dianggap sakral seperti hubungan antara laki-laki dan perempuan (perkawinan, peminang dan sebagainya). Dikatakan bahwa Cindu Mato menjadi *cultural hero* bagi kelangsungan adat selanjutnya yang sempat hancur akibat ulah orang dari lain (daerah Jambi dalam kisah *Bukit Batu Patah*).

Gambaran etnosentrisme juga nampak dalam kisah-kisah yang berupa legenda yang menggambarkan lingkungan daerah masyarakat sebagai digambarkan sebuah keperkasaan. Misalnya asal daerah Batu Tegak, asal Pagaruyung, dan sebagainya. Di samping itu norma penilaian baik buruk yang pada dasarnya merupakan aturan peringatan untuk berbuat baik dan jangan berbuat buruk (melanggar adat) memerlukan suatu bukti yang konkrit perlu adanya. Artinya, keadaan lingkungan alam berupa batu-batuan yang karena proses alam membentuk keaneka ragaman yang kadang mirip dengan struktur tubuh atau benda budaya, sering dijadikan contoh konkrit untuk menjelaskan agar jangan berbuat tidak baik. Hal ini merupakan simbol konstitutif yang terkait pada simbol kognitif untuk men-

terjemahkan aturan-aturan dalam simbol penilaian yang dibentuk oleh

D. Deskripsi

Disini akan dipaparkan beberapa contoh tentang cerita-cerita yang berhasil dikumpulkan baik berupa legenda maupun mitos dari masyarakat setempat. Deskripsi ini hanyalah ringkasan dan cerita yang diceritakan oleh informan di lapangan.

1. Batu Patah

Di daerah ini terdapat sebuah gunung yang disebut dengan Gunung Bungsu. Dahulu kala, gunung ini patah dan batunya jatuh ke air, lama kelamaan air di daerah ini berangsur surut, dan batu itu kelihatan lagi. Daerah di mana tempat batu tersebut jatuh sekarang sudah banyak pemukiman penduduk (diceritakan kembali oleh informan berusia 44, 70, dan 71 tahun).

Versi lain adalah berkenaan dengan kejadian antar anggota kerajaan dalam persoalan pernikahan yang melibatkan Cindur Mato, Bundo Kandung, Puti Bungsu, Dang Tuanku, Rajo Mudo, Imbang Jayo, dan Tiang Bungkok. Perkelahian yang menyebabkan salah seorang meninggal dunia dan ayahnya kemudian menuntut balas dengan amarah yang tinggi serta mengeluarkan kesaktiannya yang berdampak sangat tinggi. Akibatnya muncullah Bundo Kandung dengan panahnya yang menghancurkan cermin sakti

simbol pengungkapan perasaan berupa seni bercerita.

sampai berkeping-keping dan batu tempat sandaran cermin tersebut menjadi patah (diceritakan oleh informan berusia 73 tahun).

2. Batu Tagak

Dahulu kala ada sepasang muda-mudi berpacaran, tetapi orangtua si gadis tidak menyetujui. Akhirnya mereka melarikan diri untuk melangsungkan pernikahan di desa lain. Selagi mereka lari tersebut kelihatan oleh ibu si gadis, lalu si ibu mengutuk mereka dan seketika mereka berubah menjadi batu, si laki-laki berada di belakang si perempuan. (diceritakan kembali oleh informan berusia 50, 35, 65, dan 44 tahun).

3. Batu Ambuang

Seorang anak pergi merantau sampai akhirnya berhasil menjadi orang yang kaya. Ketika pulang kembali ke kampung, si ibu diberitahu oleh orang kampung bahwa anaknya telah kembali. Si ibu kemudian menyiapkan makanan untuk menyambut si anak, tetapi setelah bertemu muka, si anak tidak mengakui lagi ibunya karena sangat miskinnya. Si ibu tidak rela di hina oleh anaknya, lalu ia mengutuk anaknya tersebut sehingga menjadi batu. Begitu juga dengan ambuangnya yang terbuat dari rotan sebagai tempat harta kekayaannya yang dibawa dari rantau (diceritakan oleh informan

berusia 30, 35, 40, 44, 62, 70, dan 75 tahun).

4. Batu Lipek Kain

Seorang pemuda yang pergi merantau dan berhasil di tanah rantau, kembali ke kampung halamannya. Dia kembali dengan menaiki kuda dan membawa kain. Sesampainya di kampung terjadi selisih paham antara si anak dengan ibu serta ayahnya sampai si anak kemudian pergi dari kampungnya. Tiba di tepi sungai, si anak lalu meletakkan kainnya yang masih terlipat di atas sebuah batu lalu berdoa. Kemudian terjadilah tubrukan antara langit dan batu tempat kain tersebut. Si anak menghilang, sedangkan kuda dan kainnya menjadi batu. Batu tempat meletakkan kain tersebut kemudian disebut dengan *batu balipek kain* (diceritakan oleh informan berusia 44, dan 56 tahun).

5. Luak Tigo Warna

Adalah tiga cekungan di atas sebuah batu besar. Di dalam masing-masing cekungan tersebut terdapat tiga cairan dengan warna kuning, merah dan hitam. (1) cairan kuning digambarkan sebagai kehalusan tutur kata (lambang daerah

Luhak Tanah Datar, (2) Cairan merah digambarkan sebagai kekasaran (ciri harimau Campo) sebagai lambang daerah Luhak Agam. (3) Cairan hitam digambarkan sebagai kesejukan dan ketenangan sebagai lambang daerah Luhak 50-Koto (diceritakan kembali oleh informan berusia 28 dan 53 tahun).

E. Kesimpulan

Bahan-bahan cerita yang berkembang di masyarakat pada hakekatnya dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan kebudayaan dan kehidupan sosial masyarakat yang mendukungnya.

Mitos yang merupakan kodrat manusia secara universal yang berisi norma baik dan norma buruk diberikan makna yang diperoleh dari simbol kognitif sehingga terwujud dalam kenyataan yang ada. Simbol kognitif ini juga terkait dengan simbol pengungkapan perasaan dan penilaian, sehingga muncul cerita-cerita yang berseni dan mengandung nilai keramat tentang apa yang harus dan yang tidak boleh dilakukan dalam kehidupan sosial masyarakat. Kalau melanggar akan mendapat ganjaran yang sesuai dengan perbuatannya dan begitu juga sebaliknya.

F. Bahan Bacaan

- Barth, Frederik. *Ethnic Group and Boundaries*. Boston: Little Brown and Company. 1969.
- Geertz, Clifford. *The Interpretations of Culture*. New York: Basic Book Inc. 1973.
- Hollingshead, A.B. *Human Ecology*. London: Harper and Row Publishers. 1969.
- Kessing, Roger & Felix Keesing. *New Perspectives in Cultural Anthropology*. New York: Holt, Rinehart and Wiston Inc. 1971.
- Koentjaraningrat. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. Jakarta: Dien Rakyat. 1977.
- Koentjaraningrat. *Pengantar ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Bary. 1986.
- Koentjaraningrat (ed). *Masyarakat Terasing di Indonesia*. Jakarta: Gramedia. 1993.
- Miller Jr., G.T. *Living in the Environment*. (2nd), Wadsworth. 1979.
- Rudito, Bambang (ed). *Adaptasi Sosial Budaya Masyarakat Minangkabau*. Padang: Pusat Penelitian Universitas Andalas. 1991.
- Soetaryono, Retno. *Ekologi Manusia*. Makalah kursus Analisa Mengenai Dampak Lingkungan. Jakarta: Pusat Penelitian Sumber Daya Manusia dan Lingkungan Universitas Indonesia. 1994.
- Spradley, James P. *Participation Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. 1979.
- Suparlan, Parsudi. "Masyarakat dan Kebudayaan" dalam *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Depdikbud. 1982.