

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah bangsa majemuk yang dikenal dengan keragaman dan keunikannya. Terdapat beberapa suku, setiap suku bangsa memiliki keragaman budaya tersendiri dengan nilai sosial yang tinggi. Keanekaragaman tersebut berupa produk budaya yang menjadi kearifan lokal di masyarakat. Budaya dihasilkan oleh orang-orang sebelumnya dan muncul sebagai bentuk perilaku dan aktivitas seni yang berbeda.

Nilai-nilai budaya yang dimiliki masyarakat harus diwariskan kepada generasi berikutnya, termasuk nilai-nilai budaya dalam karya sastra. Nilai-nilai budaya mencerminkan manusia dalam kehidupan baik sebagai individu maupun sebagai kelompok anggota masyarakat, yang harus diwujudkan sebagai pribadi yang berbudaya. Kebudayaan adalah hasil yang menciptakan karya, rasa, dan kreativitas manusia. Budaya masyarakat adalah cara hidup seseorang untuk mewujudkan kehidupan yang beragam, sehingga semua ide dan gagasan manusia yang berdampak positif pada orang lain tumbuh dalam hasil budaya ini.

Kebudayaan tumbuh untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia sehingga segala peraturan masyarakat dapat berfungsi sesuai dengan apa yang telah disepakati oleh masyarakat yang hidup di lingkungan tersebut. Budaya Indonesia memiliki banyak keragaman dari setiap daerah, termasuk permainan rakyat. Permainan rakyat merupakan suatu bentuk kearifan yang mengandung nilai-nilai budaya lokal yang bersifat kolektif.

Adat atau pengetahuan dari nenek moyang yang diwariskan secara turun-temurun salah satunya yakni Folklor. Folklor merupakan budaya kolektif yang menyebar dan diturunkan dari satu generasi ke generasi lainnya, termasuk semua jenis kolektif, secara tradisional dalam berbagai versi, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak tubuh atau alat pembantu pengingat. Hal ini menunjukkan bahwa folklor memiliki beberapa bentuk, salah satunya adalah folklor sebagai lisan, yang meliputi permainan rakyat. Permainan rakyat merupakan bagian dari sastra yang hidup di tengah masyarakat dan diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi. Setiap daerah memiliki ragam permainan yang berbeda-beda, dalam permainan rakyat yang dihadirkan sebagai pengisi waktu luang dan hiburan. Oleh karena itu, keberadaan permainan rakyat cenderung melestarikan sastra lisan di Indonesia.

Menurut Dewi (2017:140), kesenian yang masih dikenal dan dipercayai oleh masyarakat adalah kuda kepang. Kuda kepang termasuk dalam karya sastra yang diwariskan secara turun temurun, dalam pertunjukan kuda kepang yang berkaitan dengan tarian, upacara, hiburan, musik, dan hilang kesadaran. Ciri khasnya menggunakan kuda yang terbuat dari anyaman bambu sebagai perlengkap pertunjukan. Permainan ini terdiri atas sutradara sebagai pemimpin pertunjukan dan pengendali pertunjukan, pemain, musik, dan penari. Meskipun saat ini sudah zaman modern, tetapi masyarakat Kp Wacopek Kabupaten Bintan Provinsi Kepulauan Riau, yang masih mempercayai kepang mengandung kekuatan magis dalam setiap pertunjukkan.

Sehubungan dengan masyarakat yang masih mempercayai kuda kepang mengandung kekuatan magis dan tidak sembarangan orang mampu untuk melakukannya, maka peneliti memilih mengkaji dari segi semiotik. Semiotik adalah studi tentang tanda-tanda dalam kehidupan manusia, yang berarti bahwa segala sesuatu dalam hidup kita dilihat sebagai tanda, yaitu sebagai sesuatu yang harus kita beri makna. Apa yang telah kita miliki dalam hidup ini, dilihat sebagai tanda yang akan membentuk makna tertentu, hal itu tidak bersifat pribadi melainkan sosial, yang berdasarkan kesepakatan.

Eco dalam Sobur (2009:95), ada tiga jenis semiotika, yaitu: ikon, indeks, dan simbol, yang bertujuan untuk menjelaskan makna isi dari properti kuda kepang yang peneliti teliti. Ikon adalah tanda yang menyerupai makna yang dirujuknya, indeks adalah tanda yang mengandung hubungan sebab akibat dengan artinya tanda yang mengacu pada kenyataan, sedangkan simbol adalah tanda yang memiliki hubungan makna yang ditandakannya sesuai dengan peraturan yang telah disepakati dalam lingkungan sosial tertentu.

Alasan peneliti memilih penelitian semiotika karena rasa ingin tahu peneliti terhadap tanda-tanda yang terdapat pada properti kuda kepang, yaitu ikon, indeks yang terdapat pada properti kuda kepang Kp Wacopek Kabupaten Bintan Provinsi Kepulauan Riau. Semiotika adalah ilmu tentang tanda dalam kehidupan manusia, yang berarti bahwa segala sesuatu dalam hidup kita dilihat sebagai tanda, atau sesuatu yang harus kita beri makna. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti memilih mempelajari makna dari sudut pandang semiotika karena

ingin mengetahui tanda-tanda yang terdapat pada properti kuda kepang. Tanda semiotik yang termasuk dalam karya sastra adalah ikon, indeks, dan simbol.

Kemudian alasan peneliti memilih properti kuda kepang, seperti baju khas, celana panjang, kaos kaki, rompi, cambuk,, kuda tiruan, gelang, sesumping, penutup kepala, ikat kepala untuk diteliti adalah karena seiring waktu permainan ini menjadi kurang populer di kalangan penduduk kota dan anak-anak muda saat ini. Oleh karena itu, pelestarian permainan rakyat kuda kepang sangat penting untuk diterapkan karena merupakan salah satu kearifan lokal yang harus dijaga. Indonesia merupakan negara dengan budaya yang beragam, tentunya harus kita jaga agar generasi penerus mengetahui kekayaan budaya Indonesia. Selain itu juga menarik minat peneliti untuk mempelajari kuda kepang, karena banyak orang yang belum mengetahui arti dari fungsi properti yang digunakan oleh pemain kuda kepang tersebut. Kemudian tempat penelitian ini adalah salah satu desa, yaitu Kp Wacopek Kabupaten Bintan Provinsi Kepulauan Riau

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah analisis semiotik mantra dalam permainan rakyat kuda kepang Kp Wacopek, Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, masalah penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Ikon yang terdapat dalam mantra kuda kepang pada masyarakat Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau?
2. Bagaimanakah Indeks yang terdapat dalam mantra kuda kepang pada masyarakat Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau?
3. Bagaimanakah Simbol yang terdapat dalam mantra kuda kepang pada masyarakat Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau?

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan ikon yang terdapat dalam mantra permainan kuda kepang pada masyarakat Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau.
2. Mendeskripsikan indeks yang terdapat dalam mantra permainan kuda kepang pada masyarakat Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau.
3. Mendeskripsikan simbol yang terdapat dalam mantra permainan kuda kepang pada masyarakat Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi 2 yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis, dengan penjelasannya adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memperluas pengetahuan di bidang semiotika, khususnya tentang jenis-jenis yang menggambarkan mantra kuda kepang.

1.5.2 Manfaat praktis

Manfaat penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut:

a. Mahasiswa

Penelitian ini bermanfaat bagi mahasiswa untuk menambah pemahaman dan referensi belajar serta menambah pengetahuan tentang ikon, indeks dan simbol materi semiotika, khususnya pelajaran semantik.

b. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

c. Pembaca

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan untuk memperluas pengetahuan tentang sifat-sifat dan mantra semiotika kuda kepang.

1.6. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, peneliti menjelaskan definisi-definisi dalam judul penelitian ini. Adapun istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Semiotik adalah ilmu yang membahas segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem tanda dan lambang dalam kehidupan manusia, yang terdiri atas ikon, indeks, dan simbol.
2. Permainan rakyat adalah permainan yang melambangkan pengetahuan yang

diturunkan dari generasi ke generasi, yang dibaliknya terdapat fungsi atau pesan yang berbeda. Permainan rakyat berasal dari budaya masyarakat itu sendiri.

3. Kuda kepang salah satu jenis kesenian tradisional yang populer di kalangan masyarakat Jawa. Tarian kuda kepang ini dilakukan dengan menaiki kuda tiruan yang terbuat dari anyaman bambu.
4. Mantra adalah salah satu jenis sastra lisan yang berkaitan dengan tradisi masyarakat daerah setempat.
5. Kampung Wacopek adalah kesatuan lingkungan tempat tinggal yang dihuni oleh sekelompok masyarakat yang terdiri dari kesatuan keluarga.

