

**FUNGSI MAIN KOSET BAGI MASYARAKAT
DESA RANTAU PANDAN MUARO BUNGO JAMBI**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh:

**Elisa Sumarni
2007/84817**

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi

Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial

pada Hari Kamis Tanggal 28 Juni 2012

Judul : Fungsi *Main Koset* Bagi Masyarakat Desa Rantau Pandan Muaro Bungo Jambi
Nama : Elisa Sumarni
NIM/BP : 84817/2007
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2012

Dewan Penguji Skripsi

Tanda Tangan

Ketua : Adri Febrianto, S.Sos, M.Si

Sekretaris : Wirdanengsih, S.Sos, M.Si

Anggota : Drs. Emizal Amri, M.Pd, M.Si

Drs. Ikhwan, M.Si

Erda Fitriani, S.Sos, M.Si

The image shows three handwritten signatures in black ink, each written over a horizontal line. The first signature is for the Chairman, Adri Febrianto. The second signature is for the Secretary, Wirdanengsih. The third signature is for the member, Drs. Emizal Amri. Below the first two signatures, there are two more signatures for the other members, Drs. Ikhwan and Erda Fitriani.

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elisa Sumarni
BP/ NIM : 2007/84817
Prodi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa, skripsi saya yang berjudul "Fungsi *Main Koset* Bagi Masyarakat Desa Rantau Pandan Muaro Bungo Jambi" adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademik maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2012

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Sosiologi



Adri Febrianto, S. Sos, M. Si
NIP. 19680228 199903 1 001

Pembuat pernyataan,



Elisa Sumarni
84817/2007

ABSTRAK

Elisa Sumarni : Fungsi *Main Koset* Bagi Masyarakat Desa Rantau Pandan Muaro Bungo Jambi. Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

Main koset merupakan salah satu permainan rakyat masyarakat Desa Rantau Pandan Muaro Bungo Jambi. *Main koset* ini dilakukan oleh remaja Rantau Pandan, permainan ini dilakukan secara berpasangan dan berkelompok dengan cara melambungkan korek api dan lawan main akan menebak apakah korek api yang keluar jumlahnya genap atau ganjil. Permainan ini menarik karena dilakukan pada malam hari dan hingga waktu subuh. Setiap pelaksanaan pesta pernikahan dan turun mandi anak selalu diiringi dengan *main koset*. Bagi masyarakat setempat *main koset* memiliki fungsi tersendiri. Oleh karena itu penelitian ini mengungkap fungsi dari *main koset* bagi masyarakat Desa Rantau Pandan.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu struktural fungsional yang dikembangkan oleh Robert K Merton yaitu fungsi *manifest* dan fungsi *laten*. Merton mendefinisikan fungsi adalah akibat yang diamati menuju adaptasi atau penyesuaian dalam suatu sistem. Fungsi manifest adalah konsekuensi yang membantu penyesuaian atau adaptasi dari sistem dan disadari oleh partisipan dalam sistem tersebut. Fungsi yang diakui keberadaannya melalui sistem baik berupa lembaga, organisasi atau perkumpulan yang akan menjadi acuan bagi para individu untuk berperilaku dan bertindak dalam sistem. Fungsi laten adalah fungsi yang tidak dimaksudkan atau disadari. Fungsi ini muncul tanpa disadari oleh individu dalam suatu sistem yang secara kenyataannya fungsi tersebut secara objektif ada.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus. Informan penelitiannya adalah remaja Rantau Pandan yang mengikuti main koset, ketua pemuda, orang tua remaja, *induk dakdih*, tokoh masyarakat, tokoh adat, dan anggota masyarakat lainnya. Jumlah informan yang diwawancarai yaitu sebanyak 39 orang. Teknik pemilihan informan yang digunakan adalah teknik *popusive sampling* dan data dikumpulkan melalui observasi partisipasi dan wawancara mendalam. Validitas data dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi data dan analisis data oleh Matthew B. Milles dan A. Michael Huberman, prosedurnya adalah reduksi data, penyajian data, dan terakhir penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini yaitu mengungkapkan bahwa fungsi dari *main koset* yaitu ada dua yaitu fungsi manifest dan fungsi laten. Fungsi manifest dari *main koset* adalah sebagai meramaikan pesta pernikahan, sebagai hiburan bujang dan gadis, sebagai pelestarian budaya, dan sebagai ajang silaturahmi. Selain fungsi manifest, *main koset* ini juga memiliki fungsi laten yaitu sebagai ajang mencari pacar, memupuk rasa tanggung jawab, memupuk nilai sportifitas, memupuk nilai kebersamaan dan persatuan, dan terakhir mengembangkan kecerdasan bahasa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah menganugerahkan kekuatan lahir dan bathin, petunjuk, serta rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Fungsi *Main Koset* Bagi Masyarakat Desa Rantau Pandan Muaro Bungo Jambi”. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Adri Febrianto, S.Sos, M.Si sebagai pembimbing I dan kepada ibu Wirدانengsih, S.Sos, M.Si sebagai pembimbing II yang telah memberikan masukan dan saran serta bimbingan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua tercinta dan kepada saudara-saudaraku yang telah memberikan dukungan do'a, moril, dan materil kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, serta kepada orang-orang terdekatku yang telah memberikan dorongan semangat sampai penyusunan skripsi ini selesai. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para informan yang telah bersedia memberikan informasi demi penyelesaian skripsi ini, kepada ketua dan sekretaris jurusan serta staf pengajar jurusan sosiologi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada

penulis dan yang tidak terlupakan yaitu kepada rekan-rekan penulis yang telah banyak memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan penulis mengharapkan kritik serta saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan penulis khususnya. Atas dukungan dan motivasi, penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Juli 2012

penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Kerangka Teoritis.....	8
F. Batasan Konsep.....	12
G. Metodologi Penelitian	13
1. Pendekatan dan Tipe Penelitian	13
2. Lokasi Penelitian.....	14
3. Pemilihan Informan Penelitian.....	15
4. Teknik Pengumpulan Data.....	16
5. Triangulasi Data	18
6. Analisis Data	19

BAB II DESKRIPSI UMUM DESA RANTAU PANDAN

A. Letak Geografis	22
B. Kondisi Masyarakat Desa Rantau Pandan	23
1. Penduduk Rantau Pandan.....	23
2. Pendidikan	24
3. Mata Pencaharian	25
4. Agama	26
5. Perkawinan Adat Melayu Jambi	27
6. Sistem Kekeabatan.....	31
7. Pimpinan Adat.....	32
C. Kesenian Rakyat Desa Rantau Pandan	32
1. Ngarak Kerbau	36
2. Tari Tauh.....	36
3. Main koset.....	36

BAB III FUNGSI *MAIN KOSET* BAGI MASYARAKAT DESA RANTAU PANDAN

A. Deskripsi <i>Main Koset</i>	43
1. Waktu dan Tempat <i>Main Koset</i>	45
2. Pihak Yang Terlibat Dalam <i>Main Koset</i>	47
3. Pelaksanaan <i>Main Koset</i>	48

B. Fungsi Main Koset	55
1. Fungsi Manifes	58
a. <i>Main Koset</i> Untuk Meramaikan Pesta Pernikahan.....	58
b. <i>Main Koset</i> Sebagai Hiburan/Rekreasi Bujang Dan Gadis.....	60
c. <i>Main Koset</i> Sebagai Pelestarian Budaya	62
d. <i>Main Koset</i> Sebagai Ajang Silaturahmi	64
2. Fungsi Laten.....	66
a. <i>Main Koset</i> Sebagai Ajang Mencari Pacar	66
b. Memupuk Rasa Tanggung Jawab.....	71
c. Memupuk Nilai Sportifitas	74
d. Memupuk Nilai Kebersamaan dan Persatuan.....	75
e. Mengembangkan Kecerdasan Bahasa	77

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRA

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Permainan pada dasarnya merupakan sebuah hiburan yang bisa berguna untuk mengekspresikan diri seseorang maupun kemampuannya, permainan juga mampu menghibur seseorang. Permainan merupakan usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Permainan berasal dari kata main melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat tertentu maupun tidak menggunakan alat.¹

Permainan rakyat pada dasarnya bukan hanya untuk menghabiskan waktu luang saja, tetapi permainan rakyat merupakan bagian dari folklor, yang mana folklor merupakan bagian dari unsur budaya. Folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun temurun di antara kolektif macam apa saja secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat.²

Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bersifat menghibur diri tetapi juga sebagai alat untuk membina hubungan dan kenyamanan sosial.

¹ Permainan Tradisional Indonesia. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan dan Permuseuman. 1998

² James Danandjaja. *Folklor Indonesia*. Grafiti Pers. Jakarta 1991.

Permainan rakyat sangat berguna sebagai sumber informasi bagi sejarah dan budaya masyarakat setempat. Hal ini karena pada dasarnya manusia senang dan harus bermain, dan hal ini 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-gagasan vital masyarakat pengembangnya, serta merupakan sumber daya manusia yang sangat besar.³

“Permainan rakyat merupakan suatu tradisi yang mengandung fungsi dan nilai-nilai budaya bagi masyarakat pendukungnya. Menurut sifatnya permainan rakyat dapat dibedakan menjadi dua golongan besar yaitu : permainan rakyat untuk bermain (*play*) dan bermain untuk bertanding (*game*). Golongan yang sifatnya untuk bermain lebih menekankan fungsi untuk mengisi waktu senggang, melepaskan kejenuhan atau rekreasi. Sedangkan yang kedua kurang mempunyai sifat itu, tetapi lebih terorganisir, diperlombakan dan dimainkan paling sedikit oleh dua orang untuk menentukan yang kalah dan yang menang.”⁴

Permainan rakyat pada umumnya berfungsi untuk mengisi waktu senggang dan hiburan baik itu bagi anak-anak maupun bagi remaja.⁵ Jadi pada

³ [http://www.bpsntpadang.info/index.php?option=com_content & task=view & id=153 & itemid=60](http://www.bpsntpadang.info/index.php?option=com_content&task=view&id=153&Itemid=60), artikel : eksistensi permainan rakyat di kota Palembang oleh Almaizon, diakses pada 30 Januari 2012

⁴ Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Rencana Strategis Pembangunan Kebudayaan dan Kepariwisata Nasional 2005-200. Jakarta. 2005, halm 42

⁵ Remaja adalah periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa. Remaja berasal dari bahasa latin *adolesece* yang artinya tumbuh untuk mencapai kematangan, maksudnya yaitu berangsur-angsur menuju kematangan secara fisik, akal, kejiwaan dan sosial serta emosional. Hal ini mengisyaratkan pada hakikatnya bahwa pertumbuhan seseorang tidak berpindah dari satu fase ke fase lainnya secara tiba-tiba, tetapi pertumbuhan itu berlangsung setahap demi setahap.

umumnya tidak membutuhkan waktu yang khusus dan bisa dilakukan kapan saja. Lama permainan juga tergantung pada para pemain, bisa berkisar antara satu jam hingga dua 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 main layang-layang ini biasanya dilakukan di sawah ketika panen telah usai, hal ini dilakukan sebagai ungkapan rasa syukur para petani Bali. Permainan yang membutuhkan waktu yang khusus yaitu permainan layang-layang oleh masyarakat Gunung Rajo Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar yaitu dilakukan setelah panen di sawah hal ini ditujukan sebagai kekuatan suku bagi siapa yang mampu memenangkan pertandingan ini.⁶

Permainan yang membutuhkan waktu yang khusus juga terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu permainan *nini thowong*. Permainan *nini thowong* biasanya dilakukan pada saat bulan purnama dengan ditabuh gamelan. Kemudian, *nini thowong* menari-nari sendiri bersama dua gadis. Permainan ini termasuk ke dalam permainan anak-anak muda, untuk dapat bertemu dengan seorang wanita atau lelaki yang didambakan maka di saat permainan inilah mereka bisa mengungkapkan rasa suka maupun tidak suka terhadap lawan jenisnya. Permainan *nini thowong* ini terdapat unsur rekreatif

Menurut Zakiah Darajat batas usia remaja jika ditinjau dari segi psikologis yaitu 13 hingga 21 tahun

⁶Niza Anggraini. "Fungsi Permainan Layang-Layang Suku Bagi Masyarakat Gunung Rajo". *Skripsi* jurusan Antropologi FISIP UNAND. 2009

dan romantismenya karena dalam permainan ini para lelaki selalu membuai para pemain wanitanya dengan kata-kata yang indah.⁷

Tajen adalah sabung ayam di Trunyan. Walaupun bersifat perjudian yang berupa taruhan. Dari segi perjudian inilah yang membuat para laki-laki menjadi tertarik untuk melakukan permainan ini. Sebenarnya *tajen* merupakan bagian dari upacara keagamaan yang penting. Upacara keagamaan itu dilakukan selalu dalam hubungan dengan upacara pertanian. *Tajen* ini sebenarnya merupakan upacara *mecaru*, yaitu semacam upacara yang khusus diperuntukkan bagi para buta kala atau hantu-hantu yang berdiam di daerah sekitar perladangan itu. Maksud dari upacara ini adalah untuk mendamaikan para hantu agar tidak mengganggu para penggarap tanah.⁸ Sebenarnya masih banyak permainan rakyat lain di Indonesia ini, namun hal tersebut tidak mungkin untuk ditulis satu persatu dalam tulisan ini.

Begitu juga halnya *main koset* juga membutuhkan waktu yang khusus untuk melakukan permainan tersebut, namun berbeda halnya permainan ini dilakukan pada saat pesta pernikahan dan acara turun mandi anak. Setiap pelaksanaan pesta pernikahan dan turun mandi anak selalu diiringi dengan *main koset*, dapat dikatakan bahwa permainan ini berfungsi bagi masyarakat setempat. Permainan ini merupakan salah satu wujud kebudayaan yang berkaitan dengan berbagai nilai kehidupan bagi masyarakat pendukungnya. Arti dan nilai yang terkandung di dalamnya sangat penting

⁷ Christiyati Ariani, dkk. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Departemen pendidikan dan kebudayaan direktorat jendral kebudayaan, bagian proyek pengkajian dan pembinaan nilai-nilai budaya Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 1997/1998, hlm 136

⁸ James Danandjaja. *Folklore indonesia*. Grafiti Pers. Jakarta. 1991, halm 178

dan bermanfaat sekali, serta dijadikan sebagai pedoman masyarakat pendukungnya, hal inilah membuat permainan ini masih bertahan hingga sekarang.

Permainan ini juga tidak kalah uniknya dengan permainan tradisional di daerah lain. *Main Koset* ini merupakan suatu permainan yang biasa dilakukan oleh para remaja. *Main koset* ini merupakan permainan yang sifatnya berupa taruhan namun tidak tergolong dalam perjudian, sehingga permainan tergolong ke dalam permainan untuk bermain (*game*). Kebiasaan ini telah dilakukan dari generasi ke generasi yang sampai saat ini masih bertahan dan permainan tersebut masih dilaksanakan. *Main koset* ini dilaksanakan berkisar antara pukul 23:00 hingga pukul 04:00 WIB. Permainan ini dimulai ketika semua remaja sudah berkumpul. Namun untuk mengumpulkan para remaja perempuan, maka akan dijemput oleh remaja laki-laki ke rumah mereka masing-masing, gunanya adalah untuk mencari atau mendapatkan pasangan mereka masing-masing. Untuk mendapatkan izin dari orang tua remaja perempuan maka yang berperan dalam ini adalah *induk dakdih*.⁹

Permainan ini merupakan permainan tradisional masyarakat Desa Rantau Pandan yang masih ada. Meskipun ada perubahan sebagai penyesuaian terhadap perkembangan zaman namun hal itu tidak mengurangi fungsi dan minat para remaja untuk mengikuti permainan ini. *Main koset* juga bisa

⁹ *Induk dakdih* adalah sebuah istilah yang disebut oleh masyarakat Rantau Pandan sebagai ketua remaja perempuan. Pemilihan *induk dakdih* berdasarkan kesepakatan bersama, yang dilakukan oleh remaja Rantau Pandan dengan cara bermusyawarah. Syarat menjadi seorang *induk dakdih* tidaklah sulit, cukup aktif dalam kegiatan remaja dan orang yang dipercaya oleh remaja tersebut sebagai ketua mereka.

digolongkan ke dalam permainan rakyat dan termasuk ke dalam folklor karena diperoleh oleh masyarakat setempat melalui warisan lisan.

Segala aktivitas kebudayaan itu sebenarnya bermaksud memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri makhluk manusia yang berhubungan dengan seluruh kehidupannya.¹⁰ Seperti halnya kegiatan *main koset* yang dilakukan oleh sejumlah remaja Rantau Pandan, kegiatan ini merupakan suatu kebutuhan untuk bermain dan hiburan baik itu bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi masyarakat Desa Rantau Pandan *main koset* juga menjadi suatu pranata terpenting yang mesti dijalankan. Hal ini terlihat dalam pelaksanaan pesta pernikahan dan turun mandi anak juga diiringi dengan pelaksanaan *main koset*. Dapat dikatakan bahwa *main koset* ini memiliki fungsi bagi masyarakat setempat. Alasan fungsi atau guna inilah yang membuat permainan ini masih bertahan hingga sekarang.

Informasi yang diperoleh dari beberapa¹¹ orang remaja seperti yang disampaikan oleh Juni¹² bahwa setiap adanya pesta pernikahan dan turun mandi anak *main koset* juga dilakukan. *Main koset* ini lebih sering muncul saat pesta pernikahan dibanding acara turun mandi anak karena pelaksanaan turun mandi anak juga jarang dilakukan masyarakat setempat.

Permainan tradisional lahir dari hasil kreativitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal. Hal ini merupakan sebuah manifestasi kebudayaan setiap orang dan kelompok yang mengarah pada segala perbuatan

¹⁰ Koentjaraningrat. *Sejarah Teori Antropologi* 1. Universitas Indonesia press.1980.hlm 171

¹¹ Piyon, 23 tahun. Satrio, 20 tahun. Mira, 23 tahun. Doni Afriyan, 22 tahun. Semua informan ini merupakan remaja Rantau Pandan yang sering mengikuti *main koset*.

¹² Juni, 23 tahun, merupakan salah seorang remaja yang aktif dalam kegiatan organisasi remaja Desa Rantau Pandan

manusia seperti cara menghayati kehidupan. Begitu pentingnya permainan tradisional sehingga pemerintah melalui dinas kebudayaan memasukan sebagai salah satu bidang garapan. Hal ini merupakan upaya untuk mengonservasi, mendata, merawat, dan melestarikan budaya kita.¹³ Banyaknya permainan rakyat yang mulai ditinggalkan oleh generasi sekarang ini membawa kekhawatiran bahwa tidak ada lagi penerus yang bisa mempertahankan permainan tradisional. Oleh sebab itu penelitian mengenai permainan rakyat perlu diteliti untuk dijadikan sebagai bahan untuk inventarisasi agar permainan rakyat ini bisa dikenal oleh masyarakat umum. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik meneliti *main koset* dan karena pelaksanaan permainan ini pada malam hari bagi suatu masyarakat lain berpandangan merupakan di luar norma yang ada. Meskipun begitu adanya permainan ini tetap menjadi bagian dari kebudayaan dan masyarakat menginginkannya, sehingga permainan ini sampai sekarang masih dilaksanakan. Untuk itu peneliti merasa perlu meneliti apa fungsi dari *main koset* ini bagi masyarakat Desa Rantau Pandan.

2. Permasalahan

Main koset merupakan suatu permainan, yang sejak dahulu permainan ini sudah ada dan masih bertahan hingga sekarang. Permainan ini dilakukan saat pesta pernikahan dan turun mandi anak. Pelaksanaan pesta pernikahan dan turun mandi anak selalu diiringi dengan dilaksanakannya *main*

¹³ <http://permata-nusantara.blogspot.com/2010/12/permainan-anak-tradisional.html> oleh Nur Cahyono (diposting pada tanggal 23 april 2012)

koset. Diasumsikan bahwa *main koset* ini fungsional di dalam masyarakat. Oleh karena itu fokus permasalahannya adalah melihat fungsi dari *main koset* bagi masyarakat Desa Rantau Pandan. Oleh karena itu pertanyaan penelitian ini adalah apa fungsi *main koset* bagi masyarakat Desa Rantau Pandan?

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

- a. Untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terkandung dalam *main koset* tersebut bagi masyarakat Desa Rantau Pandan.

4. Manfaat Penelitian

- a. Secara akademis

Melahirkan sebuah karya ilmiah tentang fungsi *main koset* bagi masyarakat Desa Rantau Pandan.

- b. Secara praktis

Dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi pemerintah setempat agar tetap melestarikan permainan rakyat dan permainan ini dapat dikenal oleh masyarakat banyak guna dalam melestarikan permainan rakyat daerah setempat

5. Kerangka Teoritis

Secara umum kebudayaan dibedakan ke dalam tiga wujud yang pertama, kebudayaan dalam bentuk fisik, kemudian kebudayaan dalam wujud suatu sistem sosial dan kebudayaan sebagai suatu sistem budaya.

Kebudayaan dalam bentuk fisik dapat terlihat dari hasil-hasil karya manusia berupa benda-benda dan artefak-artefak seperti candi, sedangkan dalam wujud sistem sosial berupa pola tingkah laku dan interaksi, yang termasuk kebudayaan berupa gagasan-gagasan atau ide yaitu yang terdapat dalam pikiran setiap individu.¹⁴

Kebudayaan dalam wujud sistem sosial yaitu berupa pola tingkah laku dan interaksi. *Main koset* pada masyarakat Desa Rantau Pandan merupakan suatu pola tingkah laku manusia yang diwujudkan dalam sebuah bentuk permainan yang mana didalamnya masyarakat setempat juga saling berinteraksi.

Kebudayaan merupakan aplikasi dari pengetahuan manusia, sebagai makhluk sosial yang isinya adalah perangkat-perangkat pendukung/pelakunya untuk menginterpretasikan dan memahami lingkungan yang dihadapi dan digunakan sebagai referensi atau pedoman untuk bertindak (dalam kelakuan dan benda-benda kebudayaan sesuai dengan lingkungan yang dihadapi).¹⁵ Suatu tindakan tentu ada fungsinya. Begitu juga halnya dengan *main koset*, *main koset* merupakan suatu tindakan atau aktivitas manusia yang memiliki fungsi karena dapat dilihat bahwa sampai saat ini *main koset* masih dilakukan oleh masyarakat setempat.

Jika dilihat dari teori yang dikemukakan oleh kaum fungsionalis maka fungsi dari *main koset* dapat dianalisa dengan menggunakan teori

¹⁴ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta. Rineka Cipta, 1990

¹⁵ Parsudi Suparlan. *Hubungan Antar Suku Bangsa*. Jakarta. YPIK. 2004, hlm.157

fungsionalisme struktural yang dikembangkan oleh Robert K. Merton yaitu fungsi manifes dan fungsi laten. Bagi Merton ada dua jenis fungsi yang selalu terdapat dalam sistem yaitu fungsi *manifest* dan fungsi *latent*.¹⁶ Fungsi *manifest* dan fungsi *latent* yang dikemukakan oleh Robert K. Merton memiliki pengertian berbeda. Fungsi manifest adalah konsekuensi yang membantu penyesuaian atau adaptasi dari sistem dan disadari oleh partisipan dalam sistem tersebut. Fungsi yang diakui keberadaannya melalui sistem baik berupa lembaga, organisasi atau perkumpulan yang akan menjadi acuan bagi para individu untuk berperilaku dan bertindak dalam sistem. Jadi dapat dikatakan bahwa fungsi manifest adalah fungsi yang dikehendaki, diakui, dan disadari keberadaannya dalam suatu lembaga, organisasi atau suatu perkumpulan. Fungsi laten adalah fungsi yang tidak dimaksudkan atau tidak disadari.¹⁷ Fungsi ini muncul tanpa disadari oleh individu dalam suatu sistem yang dalam kenyataannya fungsi tersebut secara objektif ada, maksudnya fungsi tersebut muncul tanpa dibuat perencanaan dari sistem dari fungsi utama sebuah sistem.

Di samping itu fungsi laten yang merupakan fungsi yang tersembunyi atau fungsi yang terdapat di balik yang tampak, sangat penting dipahami untuk memahami gejala secara keseluruhan. Karena fungsi laten sering memainkan peranan penting dan juga harus diwaspadai untuk tidak melupakan fungsi laten ketika sedang terbius oleh fungsi manifes yang lebih jelas terlihat. Fungsi laten juga melatarbelakangi atau

¹⁶ Ibid hlm 22

¹⁷ Margaret M Poloma. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta. Raja Grafindo Persada. 2007, hlm 39

memberikan karakter yang kuat kenapa suatu gejala dapat bertahan dan berkembang.

Setiap unsur budaya tentu memiliki fungsinya. Baik itu fungsi yang diinginkan atau fungsi yang telah direncanakan maupun fungsi yang muncul tanpa disadari dari sistem dari fungsi utama sebuah sistem. Begitu halnya dengan *main koset* tentu memiliki fungsi yang direncanakan oleh suatu masyarakat dan di balik fungsi yang terencana tersebut tentu akan muncul fungsi yang tanpa disadari atau tanpa direncanakan oleh masyarakat sebelumnya.

Sebagaimana halnya fungsi kebudayaan yang dikemukakan oleh Malinowski bahwa fungsi dari kebudayaan adalah dalam rangka pemenuhan kebutuhan individu. Malinowski dalam perspektifnya lebih menekankan fungsi, bahwa segala sesuatu itu memiliki fungsi. Asumsi Malinowski mengenai kebudayaan yaitu, bahwa kebudayaan dan organisasi sosial adalah respon-respon terhadap kebutuhan biologis dan psikologis. Kebutuhan ini dapat dipenuhi oleh beberapa respon kebudayaan yang berbeda-beda, tidak hanya satu.¹⁸ Fungsi yang muncul dari *main koset* jika dikaitkan dengan teori Malinowski bisa dikatakan bahwa *main koset* berfungsi dalam rangka memenuhi kebutuhan individu.

¹⁸ Ahmad F Saifudin. *Antropologi Kontemporer*. Jakarta. Kencana. 2005. Hlm 167-168

6. Batasan Konsep

a. Fungsi

Secara sederhana fungsi dalam kehidupan sehari-hari bisa diartikan sebagai kegunaan atau manfaat, baik dilihat pada individu, kelompok maupun benda. Fungsi dibagi menjadi dua yaitu fungsi manifes dan fungsi laten. Manifes yaitu fungsi yang disadari keberadaannya oleh masyarakat. Sementara fungsi laten yaitu fungsi yang tidak disadari keberadaannya, namun secara kenyataan fungsi tersebut ada ditengah-tengah masyarakat.

b. *Main dan koset (main koset)*

Main istilah ini disebut juga dengan permainan. Permainan juga bagian mutlak dari kehidupan seseorang. Permainan dibagi menjadi dua pengertian yaitu yang pertama adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah kedua permainan diartikan sebagai aktifitas bermain dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan namun ditandai pencarian menang-kalah.¹⁹

Koset bagi masyarakat setempat digunakan untuk sebutan korek api. Korek api yang dimaksud yaitu korek api yang terbuat dari bahan kayu. Jadi dapat dikatakan bahwa *main koset* adalah sebuah permainan yang menggunakan korek api.

¹⁹ [http://belajar psikologi.com/tag/pengertian-permainan/](http://belajar-psikologi.com/tag/pengertian-permainan/).

c. Remaja

Secara umum remaja adalah periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa. Remaja berasal dari bahasa latin *adolescence* yang artinya tumbuh untuk mencapai kematangan, maksudnya yaitu berangsur-angsur menuju kematangan secara fisik, akal, kejiwaan dan sosial serta emosional. Hal ini mengisyaratkan pada hakikatnya bahwa pertumbuhan tidak berpindah dari satu fase ke fase lainnya secara tiba-tiba, tetapi pertumbuhan itu berlangsung setahap demi setahap.²⁰

Menurut Hurlock tahap-tahap perkembangan seseorang adalah 0 - 2 minggu orok, 2 minggu - 2 tahun bayi, 2 tahun - 6 tahun anak-anak tahap awal, 6 tahun - 12 tahun adalah anak-anak tahap akhir, 12 - 14 tahun pubertas, 14 - 17 tahun remaja awal, 17 - 23 tahun remaja akhir, 23 - 40 tahun dewasa awal, 40 - 60 tahun tengah baya, 60 tahun ke atas adalah tua.²¹ Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu remaja akhir, yang berusia 17 hingga 23 tahun.

7. Metodologi Penelitian

a. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu suatu pendekatan yang berusaha menjelaskan realitas sosial yang ingin diteliti secara mendalam dengan menggunakan data kualitatif

²⁰ Al Mighwar. 2006. Psikologi Remaja Petunjuk Bagi Guru Dan Orang Tua. Bandung: Pustaka Setia. Hal. 55.

²¹ <http://asiaaudiovisualexc09zihansyarfilani.wordpress.com/2009/06/27/batasan-usia-bagi-tiap-masa-perkembangan/> (di posting 14 september 2011 pukul 21.00 WIB)

berupa kata-kata dan kenyataan. Dalam penelitian kualitatif ini data dan informan ditelusuri seluas-luasnya (dan sedalam mungkin) sesuai dengan variasi yang ada, sehingga dengan cara demikian peneliti mampu mendeskripsikan fenomena secara utuh.²²

“Tipe penelitian ini adalah penelitian studi kasus. Studi kasus menjadi berguna terutama ketika orang perlu memahami suatu *problem* atau situasi tertentu dengan amat mendalam dan dimana orang dapat mengidentifikasi kasus yang kaya dengan informasi yaitu berupa persoalan besar dapat dipelajari dari beberapa contoh fenomena dalam bentuk pertanyaan.”²³ Melalui penelitian studi kasus ini dapat memahami dan mengungkap secara terperinci mengenai fungsi *main koset* bagi masyarakat Desa Rantau Pandan.

b. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Muaro Bungo Provinsi Jambi. Penduduk setempat rata-rata bermatapencaharian sebagai petani karet. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah permainan ini hanya dilakukan di Desa Rantau Pandan, dan tidak terdapat di desa sekitarnya meskipun berada dalam satu kecamatan. Dengan pertimbangan tersebut maka *main koset* ini bisa melahirkan berbagai pertanyaan bagi peneliti yang perlu diungkap melalui penelitian ilmiah.

²² Burhan Bungin. 2006. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

²³ *Ibid.* hlm 23-24

c. Pemilihan Informan Penelitian

Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *puposive sampling*, yaitu penarikan sampel secara sengaja yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Informan yang ditetapkan dianggap mengerti mengenai *main koset* secara mendalam. Dalam penelitian ini kriteria informan yang akan diwawancarai adalah sejumlah remaja yang pernah terlibat dalam kegiatan *main koset* tersebut (12 orang), ketua pemuda (satu orang), orang tua remaja yang mengizinkan dan tidak mengizinkan anaknya (lima orang), dan *induk dakdih* (satu orang), tokoh masyarakat (dua orang), tokoh adat (dua orang), pelaksana pesta yang pernah mengadakan *main koset* di rumahnya (10 orang) dan anggota masyarakat lainnya (6 orang). Para informan ini dianggap mengerti dan mengetahui mengenai *main koset* tersebut.

d. Pengumpulan Data

Teknik yang dipakai dalam pengumpulan data adalah :

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu :

a) Pengamatan

Pengamatan merupakan kegiatan mengumpulkan bahan keterangan atau data yang dilakukan secara sistematis mengenai cara hidup serta berbagai kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas masyarakat yang berkaitan dengan *main koset*. Elemen utama yang harus diperhatikan yaitu lokasi penelitian, pelaku atau aktor, waktu, dan kegiatan atau aktivitasnya.

Di sini pengamatan dilakukan terhadap pelaksanaan *main koset* yang dilakukan oleh remaja, yaitu pada saat pelaksanaan pesta pernikahan dan turun mandi anak. Pelaksanaan pesta pernikahan dilaksanakan di rumah bapak Abdul Wahab pada 18 Januari 2012, yang kedua di rumah bapak Husen Efendi pada tanggal 4 Februari 2012, dan yang ketiga pada saat turun mandi anak di rumah bapak Saiful Sofyan pada tanggal 6 Maret 2012. Dalam pengamatan ini peneliti mengamati apa saja kegiatan yang dilakukan oleh remaja saat *main koset*, benda-benda apa saja yang menjadi taruhan di saat permainan berlangsung, seperti apa remaja memainkan permainan ini, dan mengamati siapa saja yang menyaksikan permainan ini selain remaja yang sedang bermain.

b) Observasi partisipasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipasi, peneliti terlibat langsung dengan masyarakat setempat. Penelitian ini berlangsung pada bulan Januari hingga Maret 2012. Dengan menggunakan teknik observasi partisipasi ini, peneliti ikut serta dalam *main koset* yaitu pada saat pesta pernikahan di rumah bapak Abdul Wahab pada tanggal 18 Januari 2012, pada saat pesta di rumah bapak Husen Efendi pada tanggal 4 Februari 2012, dan terakhir *main koset* dilaksanakan pada saat acara turun mandi anak, yaitu anak bapak Saiful Sofyian pada tanggal 6 Maret 2012. Dari awal peneliti mendapatkan surat izin ke lapangan yaitu sebanyak tiga kali, namun pada waktu sebelumnya peneliti juga pernah mengikuti permainan ini sebanyak tiga kali pada saat pesta

pernikahan. Di sini peneliti juga memiliki lawan main saat permainan berlangsung, lawan main peneliti merupakan salah seorang informan yang bernama Piyon. Kehadiran peneliti di sini diterima dengan baik itu sebabnya peneliti diberi kesempatan oleh remaja setempat untuk ikut main dengan cara berpasangan dan berkelompok, di saat main tersebutlah peneliti menyelakan waktu untuk bertanya kepada informan. *Main koset* dimulai sekitar pukul 11:00 malam hingga pukul 04:00 dini hari, oleh sebab itu peneliti juga ikut begadang dengan remaja yang lain.

2. Wawancara mendalam

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara mendalam secara personal kepada informan. Tujuannya agar peneliti mengetahui gagasan atau ide mengenai fungsi *main koset*. Wawancara dilakukan pada saat sore hari di waktu luang para orang tua dan remaja setelah melakukan aktivitas mereka seharian, dan wawancara juga dilakukan pada malam hari yang mana saat *main koset* itu sedang berlangsung yaitu di rumah keluarga bapak Abdul Wahab yaitu pada tanggal 18 Januari 2012, yang kedua di rumah keluarga bapak Husen Efendi yaitu pada tanggal 4 Februari 2012, dan yang ke tiga pada saat turun mandi anak yaitu di rumah bapak Saiful Sofyian yaitu pada tanggal 6 Maret 2012. Di sini peneliti mewawancarai Piyon yang menjadi informan kunci, dan beberapa²⁴ remaja lainnya yang banyak mengetahui mengenai permainan ini. Lama wawancara dilakukan

²⁴ Riko, 22 tahun. Lidia Astut, 21 tahun. Mira, 23 tahun. Azroni, 21 tahun. Umaribiko, 23 tahun. Juni, 23 tahun. Andere, 20 tahun. Yulisnawati, 20 tahun. Merupakan remaja Rantau Pandan.

yaitu sampai permainan selesai, selama wawancara berlangsung peneliti tidak terfokus hanya kepada pertanyaan penelitian, namun juga diiringi dengan pertanyaan yang di luar fokus pertanyaan penelitian.

Pertanyaan yang diajukan berdasarkan pedoman wawancara yang telah peneliti siapkan sebelumnya, dari poin-poin penting yang ada pada pedoman wawancara pertanyaan penelitian terus dikembangkan dan berusaha untuk menggali lebih dalam informasi yang dibutuhkan. Untuk mempermudah peneliti dalam mengingat jawaban dan poin-poin penting yang disampaikan oleh informan maka peneliti menggunakan catatan lapangan (*field note*).

e. Trianggulasi Data

Dalam penelitian ini dilakukan triangulasi data. Trianggulasi data dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang relatif sama kepada informan yang berbeda, hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang sama seperti data yang didapat dari tokoh adat. Tujuannya yaitu agar data yang diperoleh di lapangan lebih akurat dan dapat diuji keabsahannya. Data yang sudah valid maka langkah selanjutnya akan dilakukan analisis data, sehingga dapat menjawab semua kebutuhan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

f. Analisis Data

Analisis data penelitian ini dilakukan sepanjang penelitian untuk kesinambungan dan kedalaman memperoleh data, oleh sebab itu data dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif yang

dikembangkan oleh Milles dan Huberman. Alasannya mampu menyederhanakan, mengorganisir, menyajikan dan menyimpulkan data yang didapat dari informan melalui observasi dan wawancara serta pengamatan.

Adapun teknik yang dimaksud yaitu :

a) Reduksi data

Reduksi data sebagai proses pemilihan pemusatan perhatian pada penyederhanaan data yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi data terjadi secara terus menerus selama proses penelitian berlangsung. Setiap mengumpulkan data, data ditulis dengan rapi, terinci dan sistematis. Kemudian dibaca, dipelajari, dan dipahami agar data-data yang didapat bisa dimengerti. Kemudian dilakukan proses pemilihan yaitu memilih hal-hal yang penting sehingga sesuai dengan rumusan masalah.

Reduksi data yang sudah terkumpul tentang main koset, setelah itu jawaban yang sama dari informan dikelompokkan sehingga nampak perbedaan-perbedaan informasi yang didapat dari lapangan. Jika data yang didapatkan belum lengkap maka akan dilakukan wawancara ulang dengan informan.

b) Penyajian data

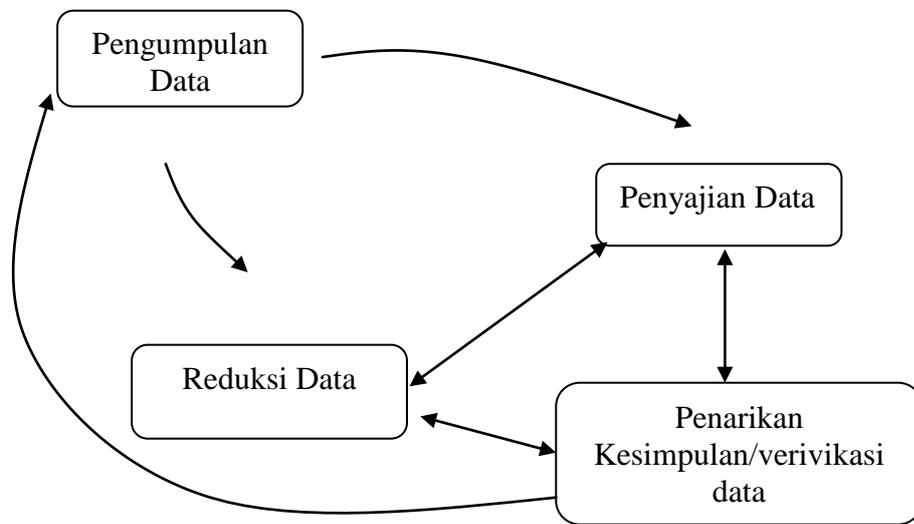
Dalam penyajian data ini peneliti berusaha menyimpulkan kembali data-data yang telah disimpulkan pada tahap reduksi data. Dalam hal ini penyajian data yang ditampilkan melalui observasi dan wawancara dikelompokkan berdasarkan subjek penelitian untuk diambil kesimpulan.

Data yang telah disimpulkan diperiksa kembali dan dibuat dalam bentuk laporan penelitian. Hal ini akan memudahkan peneliti dalam memahami bagaimana fungsi dan mengapa *main koset* masih dipertahankan.

c) Penarikan kesimpulan

Mengecek kembali penulisan dan melakukan tinjauan kembali pada catatan lapangan mengenai fungsi main koset di Rantau Pandan dan mengapa main koset masih dipertahankan hingga sekarang. Data yang diperoleh dicari maknanya, kemudian disimpulkan dan disajikan dalam bentuk uraian dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang mudah dimengerti.

Langkah-langkah di atas merupakan salah satu proses siklus interaktif. Peneliti bergerak di antara empat “sumbu” kumparan itu selain mengumpulkan data, selanjutnya bergerak bolak-balik di antara kegiatan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.



Gambar 1 : skema model analisis interaktif Miles dan Huberman²⁵

²⁵ Burhan Bungin. 2006. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm 69.