

Transformasi Permainan Kim dari Arena Perjudian ke Upacara Perkawinan

Arnailis, Misda Elina, Yurnalis
Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Jalan Bahder Johan Padangpanjang 27128
Email: arnailisi61@gmail.com

ABSTRACT

This research aims at describing the changes of Kim performance in the context of wedding ceremony in Solok city, Sumatera Barat province. Kim was initially used as one of musical performances in gamble, yet it has changed now to be entertainment at wedding ceremony. This research uses analysis descriptive method by analysing Kim performances textually and contextually. To see the changes of Kim performance, this research employs metamorphose theory. Research results show that changes in the Kim performances caused by the changes in people's perspective about gamble and music in the performance. Therefore, Kim has been transformed from performance in gamble to be entertainment at the wedding ceremony among Solok community, in West Sumatra province.

Keywords: Kim performance, marriage ceremony, art metamorphose and entertainment

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perubahan bentuk permainan Kim dalam masyarakat Kota Solok Propinsi Sumatera Barat. Kim merupakan salah bentuk pertunjukan musik yang dijadikan sebagai sarana perjudian. Namun, dewasa ini pertunjukan Kim telah menjadi sarana hiburan dalam konteks upacara perkawinan. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode deskriptif analisis yang menggunakan teori metamorfosa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan permainan Kim terjadi karena adanya pengaruh pandangan masyarakat terhadap konteks judi dan musik yang ada dalam pertunjukan Kim. Oleh karena itu, pada saat ini pertunjukan Kim bukan lagi menjadi sarana perjudian, namun telah berubah menjadi sarana hiburan yang ditampilkan dalam upacara perkawinan pada masyarakat kota Solok, Propinsi Sumatra Barat.

Kata kunci: permainan Kim, upacara perkawinan, dan metamorfosa seni pertunjukan, seni hiburan

PENDAHULUAN

Kim merupakan salah satu pertunjukan yang terdiri dari musik vokal dan musik instrumen. Pada awalnya pertunjukan Kim adalah sebagai sarana perjudian yang dilakukan oleh beberapa orang penonton dengan cara membayar sejumlah uang yang telah ditentukan oleh pemilik Kim yang disebut dengan *inset*. Pemenang judi diberikan hadiah sesuai dengan besarnya uang yang dibayarkan kepada pemilik Kim.

Dewasa ini, permainan Kim ditampilkan pada upacara perkawinan dalam masyarakat kota Solok, Sumatra Barat. Namun, secara konsep permainan Kim, tidak mengalami perubahan. Perubahan terjadi pada sistem pemberian hadiah kepada para pemenang permainan Kim, sehingga peserta bukan lagi pembayar *inset* kepada tukang Kim. Hadiah yang akan diperebutkan disediakan oleh tuan rumah yang menyelenggarakan upacara perkawinan.

Pertunjukan Kim pada upacara perkawinan mendapat perhatian dari masyarakat Kota Solok, Propinsi Sumatra Barat. Pertunjukan tersebut mampu mengalihkan perhatian masyarakat, terutama generasi muda yang tadinya menggandrungi hiruk pikuknya organ tunggal dengan pakaian yang serba seronok serta goyang pinggul yang dapat merusak mental para anak muda. Kegiatan ini seringkali memicu keributan sesama anak muda yang menonton pertunjukan organ tunggal tersebut. Pada pertunjukan Kim, sambil menikmati musik mereka juga mengharapkan hadiah yang akan mereka peroleh dari permainan Kim.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan perubahan pertunjukan Kim dalam konteks upacara perkawinan dalam masyarakat Kota Solok Sumatra Barat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis, yang diawali dengan

mengumpulkan informasi terkait dengan pertunjukan Kim pada konteks upacara perkawinan di Kota Solok. Informasi terkait dikumpulkan melalui pemain Kim, penggemar Kim, pengguna Kim, dan masyarakat pemerhati Kim. Pengamatan difokuskan pada situasi sosial hadirnya pertunjukan Kim di tengah kehidupan masyarakat Kota Solok. Selanjutnya, dilakukan pengamatan secara lebih luas dan mendalam terhadap fokus penelitian agar dapat mendeskripsikan tujuan penelitian terhadap transformasi pertunjukan Kim sebagai sarana judi menjadi sarana hiburan dalam konteks upacara perkawinan.

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui dua cara, yaitu observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap responden, yang meliputi pemain Kim, penggemar Kim, pengguna Kim, dan masyarakat pemerhati Kim di Kota Solok. Semua responden yang diwawancarai memberikan data primer terkait dengan tuan rumah sebagai penyelenggara, pemain, dan peserta pertunjukan Kim.

Pengumpulan data sekunder melalui dokumen berupa buku, CD, VCD, dan melakukan wawancara terhadap alim ulama, pemangku adat, ketua pemuda, lurah dan masyarakat pemerhati lainnya yang mendukung keberadaan pertunjukan Kim dalam konteks upacara perkawinan di daerah Solok, Sumatra Barat.

Selanjutnya, analisis data diawali dari periode pengumpulan data di lapangan yang dirangkum, dipilih, dirinci sesuai dengan kebutuhan penelitian yang berhubungan dengan perubahan pertunjukan Kim dalam upacara perkawinan. Dalam pembahasan masalah penelitian digunakan teori metamorfosa yang dikemukakan oleh Soedarsono (2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kim dalam Konteks Perjudian

Kim merupakan salah satu pertunjukan

gabungan dari seni musik dan seni vokal yang di dalamnya terdapat unsur judi. Vokal yang dinyanyikan berupa pantun dan syair dalam bahasa Minangkabau diiringi dengan musik *Combo Band*. Dari beberapa pantun dan syair yang dinyanyikan, disebutkan angka-angka yang akan menjadi unsur perjudian.

Unsur judi dalam Permainan

Permainan Kim dilakukan oleh beberapa orang penyanyi dan pemain musik. Seorang penyanyi Kim mampu berden-dang dengan melahirkan pantun dan syair spontanitas sesuai dengan kondisi dan situasi ketika pertunjukan Kim dilakukan. Para penonton yang ingin terlibat dalam permainan judi pada pertunjukan Kim harus membayar *inset* sesuai dengan nominal yang ditetapkan oleh tukang Kim. Di samping membayar *inset*, peralatan lain yang terdapat pada permainan Kim adalah:

1) Kupon kertas yang bertuliskan 30 angka secara acak, terdiri dari angka 1-90. Kupon kertas dipersiapkan oleh tukang Kim.

2) Dadu sebanyak 90 buah yang terbuat dari kayu. Masing-masing dadu berisikan satu angka 1- 90.

3) Kaleng batu kuncang.

Kaleng batu kuncang adalah kaleng yang berbentuk silinder yang berdiameter kurang lebih 10 cm dengan tinggi kurang lebih 30 cm.

4) Pulpen yang dibawa oleh penonton untuk menandai nomor yang terdapat pada kupon kertas yang ada di tangan peserta.

5) Hadiah untuk pemenang permainan Kim.

Berdasarkan peralatan yang digunakan dalam permainan Kim, maka dapat disimpulkan bahwa permainan Kim menggambarkan adanya unsur judi. Adapun judi merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhannya yang didapat melalui beberapa

cara, seperti main dadu, main kartu. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>. 2016)

Tata Cara Permainan

Tata cara permainan Kim dilakukan dengan membagikan kupon kertas kepada peserta yang membayar *inset*. Kemudian, para peserta akan menandai angka-angka yang ada pada kupon sesuai dengan angka yang disebutkan oleh pendendang Kim sambil bernyanyi. Angka-angka yang disebutkan adalah angka yang tertera pada salah satu dadu, yang diambil dari kaleng secara acak oleh penyanyi sambil berden-dang. Pemenang permainan Kim adalah peserta yang telah menandai angka-angka yang terdapat pada kupon kertas yang dimilikinya secara keseluruhan. Angka yang ditandai oleh peserta adalah angka yang sesuai dengan angka yang disebutkan oleh penyanyi Kim ketika sedang bernyanyi.

Para pemenang permainan Kim berhak menerima hadiah sesuai dengan besarnya *inset* yang telah dibayarkan oleh peserta. Hadiah yang diperebutkan dapat berupa: sepeda, radio transistor, *tape recorder*, payung, jaket, mantel hujan, senter, lampu *patromax*, dan lain-lain. Adapun jumlah peserta ditentukan sesuai dengan target yang diinginkan oleh tukang Kim.

Tukang Kim memulai pertunjukan dengan menyanyikan lagu yang syairnya berisikan peringatan agar hati-hati dalam bermain, agar tidak terjadi kesalahan.

Contoh pantun:

*Kaladang mari kaladang
Kaladang batanam padi
Lah sudah buah digoyang
bamain kito kumbali*

*diangkek batu partamo
apo angko nan tibo
hati hati manjago
jangan sampai salah pulo*

*Lah dirantang tali dirantang
Balingka desanyo tigo
Lah sudah buah digoyang
Hati hati mamak manjago*

*Caliak angko nan tibo
Ondeh nak kanduang oii*

*Situjuah bandanyo dalam
Bakambuik pinang mudonyo
Bamulo kasiah mandalam
Bagaluik diateh oto*

*Cari tujuh puluh anam
Caliak pasang talingo
Kok kilaf tuan manjago
Tagiliang itu namonyo*

*Iyo kaladang baolah sanduak
Iyo dibaok nan mudo-mudo
Sudah digoyang buah dikaruak
Hati lah hati mamak manjago*

*Anak Sipasan dalam rimbo
Mati digolek golek batang
Hati hati mamak manjago
Kito caliak angko nan datang*

*Goyang goyang lah batu di goyang
Bamain kito kumbali
Hati hati mamak mamasang
Hati hati mamak maisi*

Terjemah Bahasa Indonesia:

Ke ladang mari ke ladang
Ke ladang bertanam padi
Setelah buah di goyang
Bermain kita kembali

Diangkat batu pertama
apa angka yang tiba
hati hati manjaga
jangan sampai salah pula

Direntang tali direntang
Balingka desanya tiga
Setelah buah digoyang
Hati hati paman manjago
Lihat angka yang muncul
Oi anak kandung oii

Situjuah bandarnya dalam
Sekantong pinang mudanyo
Bermula kasih mendalam
Bercanda diatas mobil

Cari tujuh puluh enam
Lihat mata pasang telinga
Kalau kilaf tuan manjaga
Ketinggalan itu namanya

Ke ladang bawalah sendok
Dibawa anak muda-muda
Sudah digoyang buah dikeruk
Hati lah hati paman menjaga

Anak lipan dalam rimba
Mati digolong golong pohon
Hati hati paman manjaga
Kita lihat angka yang datang

Goyang goyang batu di goyang
Bermain kita kembali
Hati hati paman memasang
Hati hati paman mengisi

Selanjutnya, Tukang Kim mulai mendendangkan pantun-pantun yang syairnya untuk mengarahkan peserta agar berkonsentrasi mendengarkan angka-angka yang akan disebutkan pada beberapa akhir pantun oleh pendendang Kim.

Contoh Pantun:

*Hei hei hei hei
Ikolah lagu lah raja doli
Lagu dari tanah deli
Lagunya enak sekali
Bagoyang sambia manyanyi
Oi samsudin datang dari kota medan
Dek untuang jo parasian
Di jao kini nyo badan
Babiduak badayuang sampan
Sansei diayun galombang
Tujuh puluh lapan barubah lah nasib
nan malang
Tabangkik batang tarandam*

*Hei hei hei hei
Memang Tuhan maha Kuaso
Sayang bana jo ummatnyo
Asa rajin bausaho rasaki ka dating juo
Kok sumbayang usahlah lupu
Basujuik ka nan Kuaso
Badoa jo bausaho
Bayia zakat jo puaso
Kaguo kito kaguo
Samsudin kini basuo
Jo induak samang nan kayo rayo
Umuanyo tujuh puluh duo
Disinan nyo bakarajo*

Terjemah Bahasa Indonesia:

Hei hei hei hei
Ini lagu raja doli
Lagunya enak sekali
Mari mari menari
Ikuti lagu ini
Yang suka boleh ikut
Asal jangan cemberut
Dan jangan pula rebut
Tak suka boleh cabut
Didulang ameh di dulang
Di dulang sakali lai

Digoyang batu digoyang
Bermain kita kembali
Bersabar tuan menanti
Raja doli ini raja bijaksana
Membantu gempa Jakarta
Enam puluh tiga
Duduk di singgasana

Hei hei hei hei
Inilah lah lagu raja doli
Lagu dari tanah deli
Lagunya enak sekali
Bagoyang sambil manyanyi
Oi Samsudin datang dari kota Medan
Karen untung dengan penderitaan
Di Jawa sekarang badannya
Berbiduk berdayung sampan
Sengsara diayun gelombang
78 berubah lah nasib yang malang
Terbangkit batang terendam

Hei hei hei hei
Memang Tuhan Maha Kuasa
Sayang sama ummatnya
Kalau rajin berusaha rezeki kan datang jua
Kalau sembahyang jangan sampai lupa
Bersujud pada yang Kuasa
Berdoa dengan berusaha
Bayar zakat sama puasa
Kegua kita kegua
Samsudin kini bersua
Dengan induk semang yang kaya raya
Umurnya 72
Di sini dia bakerja

Hei hei hei hei
Ini lagu raja doli
Lagunya enak sekali
Mari mari menari
Ikuti lagu ini
Yang suka boleh ikut
Asal jangan cemberut
Dan jangan pula ribut
Tak suka boleh cabut
Didulang emas di dulang
Di dulang sekali lagi
Digoyang batu digoyang
Bermain kita kembali
Bersabar tuan menanti
Raja doli ini raja bijaksana
Membantu gempa Jakarta
63
Duduk di singgasana

Pelaksanaan Judi Pada Permainan Kim

Masing-masing pemain menandai angka-angka yang terdapat pada kupon kertas yang berkisar antara 1 sampai 90. Angka tersebut ditulis secara acak dalam kolom pada kupon kertas tersebut yang dimiliki

oleh masing-masing pemain, sehingga pemain tidak memiliki angka yang sama.

Angka 1- 90 yang akan diundi berada pada tukang Kim. Angka tersebut merupakan dadu yang diletakkan dalam sebuah kaleng yang berbentuk silinder berukuran kecil. Kaleng yang berisi dadu tersebut diguncang sesuai dengan tempo lagu yang didendang oleh Tukang Kim. Dadu tersebut dicabut satu per satu. Angka yang tertera pada dadu yang tercabut itulah yang disebutkan melalui pantun oleh tukang Kim. Hal ini dilakukan secara berulang-ulang sampai angka tersebut memenuhi kupon kertas salah satu pemain.

Pemain menandai angka yang berada dalam kolom pada kupon kertas sesuai dengan angka yang disebutkan oleh tukang Kim melalui pantun yang dinyanyikan secara berulang-ulang, dengan angka dan yang berbeda sesuai dengan angka yang dicabut oleh tukang Kim.

Pemain dinyatakan menang apabila semua angka yang terletak pada kolom sudah ditandai secara keseluruhan. Artinya, semua angka yang terdapat dalam kolom sudah sesuai dengan angka yang sudah dinyanyikan oleh tukang Kim. Pemain yang memiliki kartu yang telah terisi penuh ini berteriak dengan suara: "*oooo masuak siko*" (masuk di sini). Setelah teriakan dari salah seorang pemain ini, maka pendendang dan pemusik menghentikan pertunjukannya. Tukang Kim menyesuaikan angka-angka yang disebutkan tadi ketika berdendang dengan angka-angka yang diisi pada kupon kertas oleh peserta yang menyatakan kuponnya terisi penuh. Apabila angka tersebut sama, maka si pemain berhak menerima hadiah. Permainan Kim pada putaran ini telah selesai. Contoh kupon kertas yang terisi penuh dapat dilihat pada gambar 1.

Permainan Kim melibatkan berbagai bentuk jenis taruhan yang yang mempunyai nilai uang, di antaranya sepeda, alat



Gambar 1. Contoh kupon yang telah ditandai secara keseluruhan (penuh)
(Sumber: Tim Peneliti ISI Padangpanjang, 2018)

penerang, kompor, sepatu, pakaian, tas dan lain-lain. Properti ini harus diberikan kepada pihak yang menang.

Kemasan Metamorfosa Pertunjukan Kim

Dewasa ini, permainan Kim sudah mengalami perubahan, baik dari dalam maupun dari luar konteks pertunjukan. Perubahan terdapat pada Tukang Kim, lagu yang dinyanyikan, dan musik pengiring. Perubahan lainnya juga ditemui pada masyarakat pendukung dan pengadaan hadiah. Perubahan disebabkan oleh beberapa faktor yang memengaruhi, baik secara internal maupun secara eksternal (Bahar, 2015: 71).

Permainan Kim pada saat ini merupakan peniruan dari bentuk yang sudah ada, kemudian dikemas menjadi salah satu bentuk musik pertunjukan yang bersifat hiburan. Unsur judi yang terdapat dalam permainan Kim menjadi gaya tersendiri dalam kemasan seni pertunjukan pada saat ini.

Seiring dengan pernyataan di atas, Soedarsono dalam Hadi (2010) menjelaskan bahwa seni dengan metamorphosis memiliki ciri-ciri: (1) tiruan dari aslinya; (2) kemasan singkat dan padat; (3) mengesampingkan nilai-nilai sakral, magis dan simbolis; (4)

penuh variasi, dan (5) murah harganya.

Seni pertunjukan tradisional masyarakat pada dasarnya adalah produk kreativitas estetika di masa lalu dan bersifat lokal yang hidup menjadi bagian dari dan untuk kelangsungan budaya atau tradisi masyarakatnya (Bahar, 2015: 77).

Merujuk kepada pernyataan di atas, maka kemasan pertunjukan Kim merupakan produk kreativitas untuk kelangsungan budaya masyarakat. Hal itu terjadi karena proses peniruan dari suatu bentuk lama dan nyata serta keadaan sekelilingnya (*state of affairs*) dari permainan judi menjadi seni pertunjukan.

Deskripsi dan pengamatan terhadap cara-cara muatan budaya ditata dan ditransformasikan pada kesempatan-kesempatan tertentu lewat media budaya khusus dapat membantu kita memahami struktur budaya tradisi yang bersangkutan (Murgianto, 2016: 36). Pertunjukan Kim yang meliputi berbagai aspek yang terkait, seperti 1) tuan rumah, 2) Tukang Kim atau pendendang Kim, 3) properti, 4) media elektronik, 5) hadiah, 6) tempat pertunjukan.

1. Tuan Rumah

Dewasa ini, pelaksanaan pertunjukan Kim berdasarkan permintaan tuan rumah kepada kelompok Kim. Dalam kaitan ini, tuan rumah adalah orang yang mengadakan penjamuan dan sekaligus menjadi penanggungjawab terhadap pelaksanaan penyelenggaraan pertunjukan Kim, mulai dari menentukan jadwal, tempat, penyediaan properti, dan fasilitas pemain serta pembayaran jasa pendendang Kim beserta krunya, yang terdiri dari pemain *keyboard* dan teknisi. Biasanya, teknisi tersebut yang akan mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan kelancaran pertunjukan dan operator untuk layar proyektor. Namun, semua persiapan yang telah diupayakan ini tidak akan berarti tanpa adanya partisipasi dari masyarakat untuk mendukung suksesnya pertunjukan tersebut. Selama pertunjukan berlansung tuan rumah selalu



Gambar 2. Pendandang Kim memegang kaleng batu kuncang (Sumber: Tim Peneliti ISI Padangpanjang, 2018)

menjaga perilaku yang baik dan memberi fasilitas bagi masyarakat yang berpartisipasi berupa minuman dan makanan ringan. Hal ini menjadi sesuatu yang menarik bagi masyarakat dalam menyukseskan pertunjukan Kim.

Kondisi aktual di atas merupakan hal yang penting dan perlu menjadi perhatian tuan rumah dalam menjaga hubungan baik sesama kerabat dan handai taulan yang sudah meluangkan waktu mereka. Mereka berperan dalam memeriahkan perhelatan yang sedang diselenggarakan sehingga tercipta suasana yang tenang dan damai tapi penuh keceriaan serta sorak sorai dari peserta Kim, mulai dari awal sampai berakhirnya pertunjukan. Kim merupakan pertunjukan tradisional dewasa ini yang dipertunjukkan untuk kebutuhan masyarakat dengan tidak memakai aturan dalam masyarakat pendukungnya.

Pertunjukan tradisional dalam kegiatan masyarakat dapat ditampilkan di manapun, kapanpun, dan oleh siapapun sesuai dengan kebutuhan acara yang ada (Elina, 2018: 304-316).

2. Tukang (Pendandang) Kim

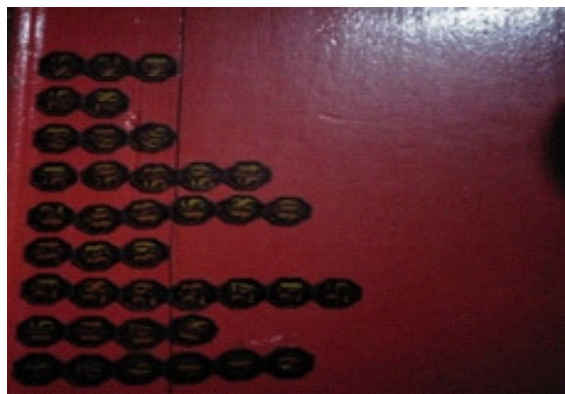
Pada dasarnya pendandang Kim hanya menerima jasa dari tuan rumah yang punya hajat. Oleh karena itu, pendandang Kim dewasa ini hanya bertanggung jawab penuh terhadap kelancaran pertunjukan Kim (lihat gambar 2).

Pendandang Kim harus mempunyai kemampuan di bidang vokal, sastra, dan mempunyai vokabuler yang banyak terhadap berbagai irama lagu, mulai dari lagu pop, dangdut, dan lagu-lagu yang berirama Minang.

Esensi kesenian pada dasarnya adalah kemanusiaan, sehingga karya pertunjukan yang bernilai tinggi memuat nilai-nilai kemanusiaan di dalamnya, dan untuk dapat mengenalinya dibutuhkan kemampuan khusus (Murgianto, 2016: 35). Dalam hal ini, pendandang Kim mempunyai kemampuan khusus, terutama dalam bidang lagu dan sastra sambil mengguncang kaleng yang berada di tangan pendandang Kim. Pendandang Kim juga mampu menyikapi suasana dalam pertunjukan dan memiliki kemampuan dalam memodifikasi sastra sesuai dengan angka yang diambil oleh pendandang Kim dari dalam kaleng.

Pendandang Kim juga bertanggung-jawab menyediakan kupon-kupon yang diberikan kepada penonton atau peserta, sekaligus jumlah kupon tersebut menjadi tarif untuk pembayaran jasa pendandang Kim. Biasanya untuk seribu kupon, pendandang Kim memberikan harga sebanyak Rp 2.000.000 di luar transportasi, pemain *keyboard*, dan tenaga teknis lainnya. Kupon tersebut terdiri dari lima warna, yaitu warna putih, biru muda, hijau muda, merah muda, dan warna kuning. Kupon tersebut dijepit menjadi satu, sehingga mencapai seribu kupon. Kupon-kupon ini diberikan kepada yang punya hajat ketika kedua belah pihak bertemu untuk mengadakan transaksi. Hal itu biasanya terjadi seminggu menjelang pertunjukan dilaksanakan. Kupon-kupon tersebut diberikan oleh tuan rumah kepada tamu ataupun penonton sesuai dengan undangan mereka.

Dalam pertunjukan, tukang Kim tidaklah bekerja sendirian akan tetapi ia dibantu oleh satu orang yang lazim disebut sopir dua. Sedangkan tukang yang pertama



Gambar 3. Bentuk dadu
(Sumber: Tim Peneliti ISI Padangpanjang, 2018)

disebut dengan sopir satu. Penunjukan sopir dua adalah untuk menghemat vokal si pendendang Kim sebagai sopir pertama, mengingat durasi permainan Kim cukup panjang. Karena dalam perjalanan waktu pertunjukan Kim pada warna yang satu untuk pindah ke warna kupon yang lain diperlihatkan selama 4 atau 5 kali penetapan pemenang. Dari segi kemampuan berdendang dan berpantun, kedua pendendang ini memiliki kemampuan yang sama dengan akting panggung yang berbeda, namun yang bertanggungjawab terhadap pertunjukan adalah sopir satu.

3. Peralatan Penunjang

Peralatan penunjang tambahan adalah laptop, *infocus* dan layar proyektor, *keyboard* dan *sound system*, serta tempat pertunjukan. Sementara itu, untuk keperluan pertunjukan diperlukan kelengkapan permainan, seperti kaleng yang terbuat dari *stainless steel* sebagai pengganti dari bentuk kaleng lama yang terbuat dari seng (lihat gambar 2).

a. Dadu

Dadu dalam pertunjukan Kim bermacam-macam bentuknya tergantung pada selera pendendang Kim. Ada dadu yang berbentuk segi delapan, segi empat, dan berbentuk bulat. Dadu tersebut terbuat dari plastik fiber dengan diameter lebih kurang 2 cm. Dadu inilah yang diambil oleh si pendendang Kim dari kaleng batu kuncang



Gambar 4. Kupon Kertas persegi empat yang berisi angka-angka yang dipegang oleh pendendang Kim
(Sumber: tim peneliti ISI Padangpanjang, 2018)

sambil berdendang, setelah nomor didapat kemudian si pendendang mendendangkan lagu yang syairnya diganti sesuai dengan nomor yang diambil.

b. Kupon kertas

Kupon kertas pada saat ini terdiri dari lima warna, yaitu warna putih, biru muda, hijau muda, merah muda dan kuning. Setiap kartu terdiri dari tiga kolom. Setiap kolom terdiri dari dua baris, setiap baris terdiri dari 9 kotak yang berisi 5 angka dengan jarak yang tidak beraturan artinya. Setiap kartu terdiri dari enam baris yang berisi 30 angka yang berbeda-beda antara satu dan lainnya.

Angka yang disebutkan oleh tukang Kim ditampilkan pada layar proyektor, sesuai aturan warna kartu yang sudah disepakati sebelum permainan dimulai. Namun demikian, bentuk dan ukuran kupon kertas bisa mengikuti selera si pendendang Kim dengan gaya masing-masing serta bahan yang dipergunakan serta warna kartu yang diinginkan. Kupon kertas persegiempat berisi angka-angka, (gambar 4), dan kupon kertas persegi panjang (gambar 5).

Kupon kertas terdiri dari lima warna, tujuannya adalah untuk membedakan besar kecilnya hadiah yang akan diperebutkan oleh pemain Kim. Warna putih, hijau, dan biru untuk memperebutkan hadiah yang nilai nominal rendah yang berkisar dari harga Rp. 5.000,- sampai harga Rp. 20.000,-.



Gambar 7. Beberapa properti yang dipersiapkan untuk para pemenang (Sumber: Tim Peneliti ISI Padangpanjang, 2018)



Gambar 8. Penyerahan hadiah kepada salah seorang pemenang. (Sumber: Tim Peneliti ISI Padangpanjang, 2018)

mendengar nomor saja, akan tetapi ada juga yang lebih senang mendengarkan lagu-lagu yang dibawakan oleh si pendendang Kim sambil berjoget-joget. Hal ini jugalah yang membuat pertunjukan Kim ini semakin digemari dari hari ke hari, baik tua maupun muda.

b. Laptop, *infocus*, dan layar proyektor

Dalam pertunjukan Kim laptop berfungsi sebagai pencatat nomor-nomor yang dinyanyikan oleh pendendang Kim yang diproyeksikan ke layar monitor (gambar 6). Oleh karena itu, orang yang mengoperasikan laptop harus paham pula dengan pola permainan Kim.

Sebelum bermain, layar proyektor tersebut sudah *disetting* oleh orang yang memainkan laptop sesuai dengan warna yang diinstruksikan oleh si pendendang Kim. Oleh karena itu, orang yang mengoperasikan laptop harus mempunyai konsentrasi yang tinggi pula dalam mendengarkan angka-angka yang disebutkan oleh si pendendang Kim.

Layar proyektor sangat berguna pada pertunjukan Kim, baik bagi si penonton ataupun sipemain, yaitu untuk mende-tekstasi angka-angka yang sudah disebutkan oleh pendendang yang terdapat pada kartu mereka. Dengan demikian, pemakaian layar proyektor merupakan suatu cara yang mempermudah si penonton atau peserta untuk mengikuti permainan Kim.

Nomor-nomor yang disebutkan oleh pendendang Kim, apabila terbaikan di kuping mereka, maka bisa dilihat kembali pada layar proyektor. Cara seperti ini membuat si pemain atau si penonton bisa mengikuti permainan walaupun tidak tepat waktu.

Kreativitas seniman Kim dalam menggunakan berbagai media elektronik seperti dijelaskan diatas, merupakan inovasi yang terdapat dalam ruang lingkup kebersamaan yang merupakan produk sosial masyarakat. Dalam masyarakat jejaring kini, individu tak lagi dilihat sebagai jenius tunggal dalam menciptakan dan membentuk dunia melalui ide-ide kreatifnya (Piliang, 2018: 76).

1) Properti untuk Hadiah

Sumber properti untuk hadiah pada pertunjukan Kim berasal dari beberapa sumber, yaitu hadiah dari tuan rumah, hadiah dari donatur yang sehoobi, dan hadiah dari penonton atau peserta. Hadiah yang berasal dari berbagai sumber yang diuraikan diatas, sesuai dengan filsafat dasar gotong royong masyarakat Minangkabau, sebagaimana yang dijelaskan Yasraf (2018:125), bahwa kebersamaan mampu menciptakan keseimbangan sebagaimana yang diungkapkan melalui pepatah *barek samo dipikua, ringan samo dijinjang*, (berat sama dipikul, ringan sama dijinjing).

Tuan rumah biasanya telah menyiapkan beberapa hadiah, mulai dari dispenser, baju kaus, payung, sajadah, mukena, han-

duk, piring, gelas, panci-panci, gayung, boneka, dan lain-lain. Properti yang diberikan untuk para pemenang (gambar 7), dan panitia menyerahkan properti kepada pemenang (gambar 8).

Biasanya hal ini sudah disiapkan oleh tuan rumah jauh hari sebelum pertunjukan dimulai. Hadiah ini ada yang dananya dihimpun dari bantuan keluarga besar si penjamu, ataupun dari yang bersangkutan sendiri sebagai bentuk syukuran atas rejeki yang mereka dapatkan dalam berusaha. Ada juga yang memang sengaja hanya untuk memenuhi selera seni yang hadir dalam penjamuan atau sebagai hiburan semata.

Di samping itu, ada juga hadiah yang berasal dari rekan-rekan yang sehoobi sebagai sumbangan dalam menyambung silaturahmi dan kekerabatan semata. Hadiah tersebut diberikan kepada tuan rumah dalam bentuk barang dan uang. Apabila sumbangan itu berupa uang, maka tuan rumah yang membeli barang yang akan dijadikan hadiah untuk para pemenang pertunjukan Kim.

Selain hadiah tersebut di atas, ada pula hadiah yang datang tiba-tiba dari penonton atau penggemar Kim pada saat hadiah sudah habis diperebutkan, namun penonton atau penggemar masih ingin melanjutkan Kim. Hadiah tersebut berupa uang kertas senilai Rp. 20.000, Rp 50.000, dan yang paling tinggi Rp. 100.000. Hadiah-hadiah seperti ini dalam permainan Kim lazim disebut dengan istilah *manyerak* atau *manyerai*.

Bentuk hadiah biasanya sesuai dengan kemampuan tuan rumah dan teman-teman sehoobi tanpa memperhitungkan besar atau kecil hadiah yang diperebutkan. Hadiah-hadiah tersebut diberikan secara cuma-cuma kepada penonton atau peserta yang dinyatakan menang dalam permainan. Dapat ditegaskan di sini bahwa para penonton atau peserta yang ikut bermain tidak dipungut bayaran sepeser pun, karena tujuan dari pertunjukan ini adalah untuk hiburan semata.



Gambar 9. Meja tempat kaleng batu kuncang yang harus ada di pentas tempat pertunjukan Kim (Sumber: tim peneliti ISI Padangpanjang, 2018)

Dalam permainan Kim, hadiah yang besar biasanya diperebutkan di kartu yang berwarna merah muda, sedangkan untuk hadiah yang paling tinggi nilainya disebut dengan hadiah puncak. Hadiah puncak tersebut akan diperebutkan pada kartu kuning yang dilaksanakan pada akhir pertunjukan.

Berdasarkan pemaparan di atas, semua ide dan nilai-nilai seni yang terdapat dalam pertunjukan Kim ini berasal dari perubahan pola pikir masyarakat tentang budaya judi yang bisa dijadikan sebagai wadah pelestarian budaya lokal. Sehubungan dengan pelestarian budaya tersebut, dalam masyarakat pendukungnya dapat menambah khasanah baru pada wilayah vokabuler musik tradisional yang luar biasa (Mc Dermutt, 2013: 4).

2). Tempat pertunjukan

Tempat pertunjukan Kim biasanya dilaksanakan di arena terbuka sekitar rumah yang mengadakan perhelatan. Besar kecil dan megahnya perhiasan panggung tergantung kepada kemampuan tuan rumah. Namun harus tetap mempertimbangkan luasnya medan pertunjukan. Pertimbangan ini berdasarkan kepada banyaknya penggemar atau penonton yang datang dari berbagai penjuru *nagari* atau daerah



Gambar 10. Pemain Kim memperlihatkan kartu pada panitia (Sumber: Tim Peneliti ISI Padangpanjang, 2018)

tetangga tanpa undangan untuk menyaksikan/menonton dan ingin bermain Kim.

Suatu aktivitas baru disebut sebagai tontonan apabila ia dilakukan dengan kesengajaan dimaksudkan untuk dilihat oleh orang lain dipertontonkan atau digelar. Jadi, kehendak untuk mempergelarkan sesuatu merupakan sifat pertama tontonan (Simatupang, 2013: 65).

Biasanya, para tamu atau peserta Kim dimanjakan oleh tuan rumah dengan cara memberi makanan ringan atau cemilan berupa nasi goreng, ubi goreng, pisang goreng, air mineral gelas, dan cemilan lainnya sesuai dengan kemampuan tuan rumah yang bersangkutan.

Konsep Pertunjukan Kim

Dalam pertunjukan Kim, konsep permainan terdiri dari tiga bentuk, yaitu main *sabarih* atau satu baris, main *duobaris* atau dua baris, dan main *panuah* atau penuh yang terdiri dari enam baris.

1. Main *Sabarih* atau Satu Baris

Main *sabarih* (sebaris) merupakan bentuk permainan dengan cara mengisi lima angka yang terdapat dalam kupon kertas, yang diawali dengan kupon yang berwarna putih secara berderet ke samping. Nomor tersebut, akan diisi sesuai dengan nomor yang disebutkan oleh tukang Kim atau pendandang Kim, dengan cara memberi tanda dengan pulpen, atau pensil, atau spidol dan alat tulis lainnya. Nomor-no-

mor tersebut, apabila terisi dengan penuh satu baris, maka pemain atau peserta harus berteriak "*Oooo... masuaksiko* (masuk di sini)". Dengan kata lain, kupon kertas yang dipegang peserta berhasil memenangkan permainan.

Selanjutnya, pemegang kartu bergegas menuju meja si pendandang Kim untuk mencocokkan nomor, apakah nomor yang dipegang oleh salah seorang peserta tersebut sesuai dengan nomor yang didendangkan (lihat gambar 10).

Apabila semua angka yang disebutkan oleh pendandang Kim sudah ditandai dan terisi penuh pada baris pertama atau kedua, baik di kolom A, B, maupun C, oleh peserta, maka peserta dinyatakan menang dan berhak menerima properti sesuai dengan yang sudah disepakati. Demikianlah, pertunjukan Kim pada permainan *sabarih* yang dilaksanakan secara berulang-ulang.

2. Main *Duo baris* (Dua Baris)

Main *duo baris* (dua baris) merupakan bentuk permainan dengan cara mengisi sepuluh angka, yang terdapat dalam kupon kertas, yang diawali dengan kupon yang berwarna biru muda secara berderet ke samping. Nomor tersebut akan diisi sesuai dengan nomor yang disebutkan oleh tukang dendang Kim, angka tersebut diberi tanda dengan pulpen, pensil, spidol, dan alat tulis lainnya. Nomor-nomor tersebut, apabila terisi dengan penuh sebanyak dua baris, maka pemain memberitahukan kepada tukang Kim dengan teriakan "*Oooo... masuak siko*" (masuk di sini). Artinya, kupon kertas yang dipegang berhasil dimenangkan oleh peserta tersebut pada permainan Kim. Selanjutnya, pemegang kartu menuju meja si pendandang Kim untuk mencocokkan nomor pada kupon yang dipegangnya dengan nomor-nomor yang disebut oleh pendandang. Apabila semua nomor yang ada pada peserta sesuai dengan yang sudah didendangkan, maka pemain dinyatakan menang dalam

permainan Kim. Pemain yang memegang kartu tersebut berhak mendapatkan hadiah sesuai dengan apa yang sudah disepakati. Setelah hadiah diberikan lalu permainan dilanjutkan seperti semula. Demikianlah, pertunjukan ini dilaksanakan secara berulang-ulang sampai waktu yang disediakan oleh yang punya hajat.

Konsep permainan *duo barih* prinsipnya adalah mengisi 10 angka yang terdapat pada kupon. Angka tersebut bisa berada pada kolom A, B maupun kolom C. Angka-angka tersebut bisa berada satu baris pada kolom A dan satu baris lagi berada pada kolom B atau pada kolom C, intinya, angka harus penuh terisi sebanyak dua baris.

3. Main *Panuah*

Main *panuah* atau main enam baris merupakan bentuk permainan dengan cara mengisi tiga puluh angka yang terdapat dalam kupon kertas secara penuh. Pola permainan penuh ini biasanya diperuntukkan untuk hadiah yang besar atau yang berharga lebih mahal dari hadiah-hadiah yang lain. Permainan ini biasanya diawali dengan kupon yang berwarna merah muda dengan konsep permainan yang sama dengan konsep permainan satu baris ataupun dua baris.

Permainan untuk memperebutkan hadiah yang paling berharga atau hadiah dengan konsep permainan penuh. Di akhir permainan, apabila kartu yang menang ada beberapa orang, sementara hadiah yang akan diperebutkan hanya satu, maka si pendendang mengundi nomor yang tertinggal dalam kaleng batu kuncang. Kemudian, bagi peserta yang dapat memperoleh nomor yang tertinggi, itulah yang dinyatakan menang dan berhak menerima hadiah puncak.

Apabila di antara peserta atau tamu masih ada yang ingin bermain, sementara hadiah yang akan diperbutkan telah habis, maka peserta tersebut bisa memberikan sejumlah uang tunai kepada si pendendang

Kim untuk diperebutkan dengan cara Kim dimainkan kembali. Hadiah ini diperebutkan sesuai dengan permintaan yang memberi sumbangan dan tergantung pula dengan besar kecilnya uang disumbangkan. Sumbangan tersebut biasanya berkisar antara Rp. 20.000 sampai Rp. 100.000. Kalau hadiahnya Rp. 50.000 ke bawah. Biasanya diperebutkan dengan cara main *sabarih* atau sebaris. Sedangkan hadiah yang nominalnya Rp. 100.000, bisa main dua baris atau bermain secara penuh dengan kartu yang sama dengan sebelumnya.

Keseluruhan konsep permainan Kim merupakan bentuk aplikasi dari metamorfosa judi yang tidak bisa dipisahkan antara satu dan lainnya. Permainan Kim merupakan satu kesatuan yang utuh dalam sebuah pertunjukan, yang dibentuk sesuai dengan kebutuhan masyarakat pendukungnya. Konsep judi pada permainan Kim sebelumnya, yang dilarang secara agama Islam dan adat istiadat yang berlaku di Minangkabau, bisa dihilangkan sehingga permainan ini dapat dikonsumsi oleh semua lapisan masyarakat, baik tua, muda, *niniak mamak*, alim ulama, *cadiak* pandai maupun ipar dan besan. Sehubungan dengan hal itu, tidak satu pun masyarakat atau budaya yang tidak memiliki musik. Musik adalah bentuk konkrit dari perilaku manusia yang saling memengaruhi dalam fungsinya berkaitan dengan kehidupan manusia (Djohan, 2009: 35-36).

Di samping itu, pertunjukan Kim dapat dijadikan untuk ajang silaturahmi dan tempat berbagi rezeki dalam masyarakat Kota Solok, sehingga secara tidak disadari ajang ini merupakan salah satu cara dalam melestarikan budaya Minangkabau kepada generasi muda.

Lagu dalam Pertunjukan Kim

Lagu yang sering didendangkan dalam pertunjukan Kim adalah lagu dangdut, pop, India, melayu, dan lagu-lagu yang berirama minang. Syair lagu yang diba-

wakan dalam pertunjukan Kim terdiri atas pantun, gurindam, dan petatah-petitih Minangkabau. Adapun untuk menyebutkan angka, pantunnya disesuaikan dengan angka yang diambil dari dalam kaleng batu kuncang. Oleh karena itu, setiap pemain harus konsentrasi mendengarkan lagu yang dibawakan oleh pendendang tersebut.

Contoh lagu-lagu dan teks pantun pertunjukan Kim irama Minang, sebagai berikut.

1. Lagu dan teks pantun Raja Doli

Raja Doli

Transkrip : Susandra Jaya, S.Sn., M.Sn

♩ = 100

Vokal 1
 Hai hei hei he ei i ko la gu si ra ju do li la gu da ri ta nah

Vokal 2
 de li la gu nya e mak se la li ba go yang sem bia ma nya nyi ki sah sam ru

Vokal 3
 dan di lan juok an da tang da ri ko ta me dan dek uantang yo pu ru san an di ju

Vokal 4
 u ki ni yo badan ba bi diah ba da yang sem pun san sai di

Vokal 5
 a yuh ga lom bang tu juah pu lauh sa la pan ba ru

Vokal 6
 buh na sub ma lang ta bang kik ba tang ta nur dam hei dam

Pariaman

Transkrip : Susandra Jaya, S.Sn., M.Sn

♩ = 100

Vokal 1
 pu ri a man yo ta da nga langang ba ta bulitang bo nyo ra mi dun sa nak

Vokal 2
 a nah ta cangang ba du e ka mi bu nya nyi om de nan kan duang om

Vokal 3
 ta ra tak yo ga mang lah pa sa man kok bu ra sa rang lah ba ti ori ta

Vokal 4
 lah nak nyo ki ni di ma lai pan nan nyo ki ni sen sa i den le mo e den

Anak Sipasan

Transkrip : Susandra Jaya, S.Sn., M.Sn

♩ = 100

Vokal 1
 tu juah pu lauh du e ha ri nyo yo de ru da de nai ta se e so on

Vokal 2
 de e sa a kik pu lah ba cin to ma lang ba ma sa kik nyo ba dan on

Vokal 3
 deh m deh i yo nde kan duang a nam pu

Vokal 4
 lauh la pan on deh kan duang den

Dendang Lamo

Susandra Jaya, S.Sn., M.Sn

♩ = 80

Vokal 1
 la yang la yang ba ta li ba nang ba nang da tang nam da ri ju o

Vokal 2
 lah vo diti bu ah di go yang ha ti ha ti ma mak mar ita go ba bi

Vokal 3
 duak ba da yang sem pa a an lah san sai di la man e om buk di ma

Vokal 4
 i ndak ka ruah ba da a an a duk ru rang a mak ba nyak tu juah pu

Vokal 5
 lauh la pan a nglo e nyo ha ti ha ti sa mak mar ita go go de

Vokal 6
 pu nam di sa ka se ta a nam pu juah e go ka la a

2. Lagu dan Teks Koto Baru

Koto Baru

Transkrip : Susandra Jaya, S.Sn., M.Sn

♩ = 100

go yang go yang lah... so dah di go yang... bu ma in... ki... i yo kem bu...
 ma mah ma... ma sang... ang ko nan da ta ang... ang ko nan da tang... da tang... si bung kiah
 u rang pi... la dang... man ra lah ga... dth... ta ce ngang ce... ngang
 lah li ma ha... ri... la loh di la da ng... la loh di la dang

Titian Lapuak

Transkrip : Susandra Jaya, S.Sn., M.Sn

♩ = 100

u rang man da... ki gu ruang ma... ra... pi... i yo ma nu ran gu ruang ting
 ga... lang... ta... ca... baik ang ko... nan pa liang ting... gi... sam ti... lan,
 pu lah... sa... ha... na ga dang... i tu lah... ang ko... nan ma... mah pu sang

Dendang Kim Minang

Transkrip : Susandra Jaya, S.Sn., M.Sn

♩ = 100

ka... E... lah... di... ta... gi... nga... rai... ba... pu... ti... a... lang... ko... bu... u... ah... ba... lah... pi...... tih... man... tak... ca
 mi... si... du... o... da... tang... ta... ge... nai... ba... nyak... ju... o... nan... ma... in
 tai... ti... go... pu... lah... nan... di... tang... hai

Tan A Kong

Transkrip : Susandra Jaya, S.Sn., M.Sn

♩ = 80

ki ta ke la dang ma ri ki ta ke la dang... per gi ke la dang... ki ta ber ta nam pa
 di... di go yang go yang su dah ba tu di go yang ber ma in ki ta la... gi... ang kac ba tu kem ba
 li... a da ja... go an na ma nya a bang jumpang... ba dan nya be sar ke ras se per ti tu
 tu... ja ngan per... ca ya a nah ga dis se ka rang... di a pu nya pu cac ti dah cu klap sa
 tu... a pu bo leh bu... at... ta... ik kam hing bu lat bu... lat... se be lum ter lam
 but la bang nya ki ta... nam... hat... ke la pu yang da pat... ti go pu lah lah em pat

SIMPULAN

1. Kim pada awalnya merupakan kesenian tradisional Minangkabau yang mengandung unsur judi.
2. Peralatan yang digunakan pada pertunjukan Kim antara lain dadu, kupon kertas, dan hadiah menunjukkan bahwa adanya unsur judi dalam permainan Kim.
3. Metamorfosa pertunjukan Kim merupakan suatu proses peniruan dari suatu bentuk yang asli beserta lingkungannya menjadi bentuk seni pertunjukan yang berfungsi sebagai hiburan
4. Perubahan permainan Kim menjadi seni pertunjukan merupakan transfor-

masi bentuk judi ke bentuk seni pertunjukan. sehingga menjadi ajang hiburan yang dinamis dan inovatif dalam pesta perkawinan masyarakat Solok.

5. Metamorfosa pertunjukan Kim sudah dikemas dengan memberi sentuhan estetika seni.

6. Strategi menyasiasi pola permainan judi pada pertunjukan Kim merupakan perpaduan antara keja fisik dan pikiran melalui seni vokal yang di dalamnya terdapat unsur musik, seperti melodi, ritme, tempo dan dinamik yang didukung dengan sastra lama Minangkabau. Pertunjukan ini mampu menjadi salah satu seni pertunjukan dalam masyarakat pendukungnya.

7. Pertunjukan Kim dapat menghindarkan perilaku generasi muda yang dianggap tidak sesuai dengan aturan adat-istiadat masyarakat budaya Minangkabau, khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya.

8. Pertunjukan Kim pada awalnya menggambarkan karakteristik pertunjukan yang sarat dengan perjudian. Namun, dengan terjadinya transformasi dalam tata cara pemberian hadiah, maka dewasa ini pertunjukan Kim telah menjadi pertunjukan yang berfungsi sebagai salah satu bentuk hiburan alternatif.

9. Pertunjukan Kim sebagai media untuk mengomunikasikan pembelajaran, mempermudah penyampaian untuk pelestarian budaya melalui seni sastra dan seni vokal.

10. Pendendang Kim adalah orang yang mempunyai kemampuan khusus untuk mengolah pantun dan syair sesuai dengan irama lagu yang sedang didendang ketika pertunjukan Kim.

11. Sesuai dengan perkembangan pertunjukan Kim, dewasa ini pertunjukan telah melibatkan pendendang laki-laki dan perempuan dengan kreativitas yang tinggi sesuai dengan tuntutan pertunjukan Kim.

12. Pertunjukan Kim tidak hanya hiburan belaka bagi masyarakat Solok, na-

mun dapat membangun nilai-nilai sosial, seperti kebersamaan, sportifitas, spontanitas, dan saling menghargai yang sesuai dengan budaya masyarakat pendukungnya.

13. Kehadiran penonton pada pertunjukan Kim tidak berdasarkan undangan khusus, akan tetapi lebih diutamakan rasa saling menghargai antar sesama masyarakat.

Ucapan Terima Kasih

1. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Rektor sebagai penanggung jawab kegiatan civitas akademik Institut Seni Indonesia Padangpanjang, yang telah memfasilitasi dan memberi motivasi pada tim peneliti sehingga semua kegiatan dapat dilaksanakan sesuai dengan apa yang diharapkan.

2. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua LPPMPP ISI Padangpanjang yang telah memberikan fasilitas administrasi dan penyaluran dana DIPA Institut Seni Indonesia Padangpanjang kepada tim peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian sampai pada penyusunan laporan penelitian.

3. Ucapan terima kasih kepada Ketua Program Studi Seni Karawitan yang telah memberikan fasilitas administrasi ditingkat jurusan kepada team peneliti.

4. Ucapan terimakasih kepada seluruh anggota grup kesenian Kim di Kota Solok Propinsi Sumatra Barat yang telah memberikan kelengkapan data yang diperlukan dalam penelitian kepada tim peneliti.

Daftar Pustaka

- Bahar, M. (2015). Menyikapi Seni Pertunjukan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Bangsa, *Mudra*, 30 (1), 76-82.
- Djohan. (2009). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Galang press.
- Elina, M. (2018). Pengemasan Seni Pertunjukan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata di Istana Basa Pagaruyung *Panggung*, 28(3), 304-316.

- Hadi, S. (2010). Formalisme Plural Seni Pertunjukan Tari di DIY Sebagai Strategi Pengembangan Industri Pariwisata Kreatif, *Panggung*, 20 (2), 169-171.
- Murgianto, S. (2016). *Kritik Pertunjukan dan Pengalaman Keindahan*. Jakarta: Pascasajana IKJ.
- Piliang, Y. A. (2019). *Medan Kreatifitas Memahami Dunia Gagasan*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Simatupang, L. (2013). *Pergelaran Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.