

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Folklor berasal dari bahasa Inggris yakni *folk* dan *lore*. *Folk* adalah kelompok dari orang-orang yang memiliki ciri-ciri pengenal kebudayaan yang membedakan dari kelompok lain, misalnya mata pencahariannya, bahasa, agama, dan lain-lain. Tetapi yang utama adalah mereka memiliki suatu tradisi warisan kebudayaan yang sudah turun temurun. Disamping itu, yang terpenting juga, adalah bahwa mereka sadar akan identitas kelompok mereka sendiri. Sedangkan menurut Brunvand *lore* adalah tradisi dari *folk*, yang diwariskan turun temurun melalui lisan (*oral*) atau tutur kata, atau melalui suatu contoh yang disertai dengan perbuatan (*by means of customary example*). Jadi definisi folklor Indonesia adalah sebagian dari kebudayaan Indonesia yang tersebar dan diwariskan turun-temurun secara tradisional, diantara anggota-anggota dari kelompok apa saja di Indonesia, dalam versi yang berbeda-beda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh disertai dengan perbuatan¹.

Sabung ayam adalah termasuk dalam bentuk folklor yang disebut permainan rakyat, yang menjadi populer di berbagai tempat di dunia, seperti Prancis, Kanada, Muangthai, Taiwan, Jepang, Filipina, Indonesia, dan juga sebagainya, dari dahulu hingga sekarang². Sabung ayam pertama terjadi di India dan Asia kira-kira tahun 1400 Sebelum Masehi³. Catatan sejarah menunjukkan ayam sabung digambarkan sebagai jenis burung yang digunakan untuk mencegah gangguan iblis terhadap suatu daerah tertentu. Paham ini sangat meluas di negara-negara seperti Iran dan India. Ayam sabung juga dianggap suci bagi agama Mamu di India. Lama-kelamaan kegiatan sabung ayam makin meluas pada pencarian bibit-bibit petarung yang andal. Pada masa itu, bangsa Cina

¹ James Danandjaja. *Folklor Indonesia; Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*, Cet. VII - Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 2007, 1-3.

² Budihartono S, *Seluk Beluk Aduan Ayam*, Berita Antropologi, Jakarta, FSUI, 1974.

³ Asal mula sabung ayam. www.jphpk.gov.my/Malay/Mei_05%2026a.htm

berhasil mengawinsilangkan ayam kampung mereka dengan beragam jenis ayam jago dari India, Vietnam, Myanmar, Thailand dan Laos. Para pencari bibit itu berusaha mendapat ayam yang sanggup meng-KO lawan cuma dengan satu kali tendangan. Menurut catatan, sekitar seabad lalu, orang-orang Thailand berhasil menemukan jagoan baru yang disebut *king's chicken*. Ayam ini punya gerakan cepat, pukulan yang mematikan dan saat bertarung otaknya jalan. Para penyabung ayam dari Cina menyebut ayam ini: *leung hang qhao*. Kalau di negeri sendiri, ia dikenal sebagai ayam bangkok.

Di negara lain, ayam sabung menjadi aspirasi seni manakala di Greece, binatang tersebut menghiasi lambang agama dan mata uang serta perisai pada masa jaman purba. Setelah menyaksikan pertandingan sabung ayam, seorang jendral Greece, Tamistocles, mengutus para pahlawannya agar dapat mencontoh keberanian ayam sabung sebelum menuju ke medan perang Salamina. Beliau juga menyarankan agar semua laskar menunjukkan semangat yang sama dalam mempertahankan kebebasan Negara. Sabung ayam sangat populer sehingga pemimpin-pemimpin kala itu memaksa para pemudanya untuk melibatkan diri dalam pertandingan sabung ayam sekurang-kurangnya setaun sekali. Semuanya adalah untuk menghayatai semangat juang yang ada pada ayam-ayam tersebut.

Pada tulisan Geertz tentang sabung ayam atau adu ayam pada masyarakat Bali, kita akan menemukan banyak hal menarik tentang sabung ayam yang dikaitkan dan terkait dengan struktur sosial dan kehidupan masyarakat Bali sehari-hari, khususnya kaum pria. Sabung ayam bagi masyarakat Bali telah merupakan bagian dari gaya hidup mereka (*The Balinese Way of Life*). Sabung ayam biasanya diadakan di salah satu sudut desa yang jarang dilewati oleh orang banyak dan tempatnya dirahasiakan oleh masyarakat sekitar. Arena sabung ayam mewakili Bali atau indentik dengan Bali, sama seperti Amerika yang indentik dengan permainan bola basket. Pada arena adu ayam yang terlihat bertarung adalah ayam, tetapi ayam-ayam tersebut merupakan perwakilan dari kaum pria di Bali.

Oleh karena permainan sabung ayam digunakan juga sebagai tempat bertaruh, yang berarti permainan tersebut merupakan salah satu bentuk perjudian,

maka pada zaman penjajahan Belanda permainan ini dilarang oleh pemerintah Belanda (kecuali ada ijin untuk mengadakan nya khusus dalam rangka upacara adat). Demikian pula selama masa kemerdekaan, larangan pemerintah malah lebih diperketat. Adapun ijin-ijin perjudian dalam segala bentuknya dicabut oleh pemerintah. Larangan pemerintah itu dijalankan karena perjudian diidentikkan dengan bentuk kejahatan yang dapat mengganggu ketertiban umum dan bertentangan dengan dengan norma-norma agama. Pemerintah telah berkali-kali mengintruksikan agar para pelaku judi memberhentikan aktivitas judinya yang dalam bentuk apapun, dan barang siapa yang masih melakukan perjudian akan dikenakan sanksi hukum⁴.

Kebudayaan masyarakat merupakan teks yang mereka ciptakan sendiri, yang pada akhirnya disadari atau tidak merupakan perwujudan dari apa yang mereka pahami dan kerjakan selama ini dan telah menjadi bagian dari pola hidup masyarakatnya. Di Jawa sendiri, hobi mengadu ayam sudah lama dikenal, kira-kira sejak dari zaman Kerajaan Jenggala. Kita juga mengenal beberapa cerita rakyat yang melegenda soal adu ayam ini, seperti cerita *Jago Klawu Bendo* dan *Cindelaras*. Cerita rakyat itu berkaitan erat dengan kisah sejarah dan petuah yang disampaikan secara turun-temurun.

Adapun cerita Cindelaras adalah menceritakan tentang seorang anak raja yang dibuang bersama ibunya ke dalam hutan karena fitnah seorang selir yang jahat. Setelah Cindelaras dewasa, ia pun membuktikan kepada masyarakat Jenggala bahwa ia adalah anak dari Raja Jenggala dan membuktikan bahwa ibunya tidak bersalah. Ayam Cindelaras diadu dengan ayam Raden Putra dengan satu syarat, jika ayam Cindelaras kalah maka ia bersedia kepalanya dipacung, tetapi jika ayamnya menang maka setengah kekayaan Raden Putra menjadi milik Cindelaras. Ternyata ayam Cindelaras lah yang menang. Cindelaraspun menceritakan hal yang sebenarnya dan merka bertiga kembali hidup bersama dan bahagia.

⁴Lihat KEPPRES. RI. Nomor 22 Tahun 1973 Tentang Pembentukan Panitia Penyusunan Peraturan Tentang Penertiban Perjudian ; KEPPRES. RI. Nomor 47 Tahun 1973 Tentang Penertiban Perjudian ; Instruksi MENDAGRI. Nomor 5 Tahun 1981 Tentang Perjudian ; Peraturan Pemerintah RI Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

Terdapat pula cerita rakyat dari Jawa Tengah, yaitu Jago Klawu Bendo⁵. Seekor ayam jantan berwarna putih yang akan dipotong, lalu diselamatkan oleh seorang botoh⁶. Ayam tersebut memenangkan berbagai macam pertarungan sabung ayam hingga pertarungan melawan ayam milik Tumenggung Puncu. Setelah pertarungan tersebut ayam tersebut hanya dijadikan ayam jago *kelangenan*⁷ saja yang sering bertengger pada sebuah batu yang ada di bawah pohon Bendo, sehingga getahnya mengenai bulunya yang berwarna putih menjadi klawu⁸, maka dari itu diberi julukan “Jago Klawu Bendo”. Dari kedua cerita rakyat tersebut memberikan keterangan bahwa permainan sabung ayam pada masyarakat Jawa telah ada sejak jaman dahulu.

Dalam penelitian Geertz mengenai sabung ayam, yang telah beberapa kali menyaksikan, bahkan ikut tergusur dalam pengusuran sabung ayam yang dilakukan oleh polisi setempat. Meskipun pengusuran oleh polisi sering dilakukan di lokasi-lokasi perjudian menyabung ayam seperti itu, namun para penggemarnya tidak juga meninggalkannya, terbukti setiap selesai pengusuran permainan dimulai kembali. Seperti yang masih kita dapat lihat di televisi mengenai berita-berita judi sabung ayam baik di Makassar, Yogya, Lumajang begitu juga dengan Jakarta. Walaupun lokasi-lokasi tersebut selalu menjadi sasaran operasi polisi setempat tetapi para pelakunya tetap saja mengunjunginya bila tidak ada halangan. Kenyataan-kenyataan seperti ini membuktikan pada kita, bahwa permainan sabung ayam yang telah hidup di daerah Pulau Jawa sejak jaman nenek moyang mempunyai daya tahan yang kuat pada kalangan masyarakatnya.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Meskipun permainan sabung ayam digunakan sebagai arena pertarungan judi yang dapat mengganggu ketertiban umum dan sangat bertentangan dengan

⁵ Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah. Cerita Rakyat Daerah Jawa Tengah. Jakarta: Depdikbud. 1981. Hal 119- 125.

⁶ Tukang mengadu ayam.

⁷ Kelangenan (Jawa) = ka+**langen**+an = prihasan. Langen = indah, hias.

⁸ Klawu (Jawa) = abu-abu

norma-norma agama, namun permainan sabung ayam di Klaten sampai saat ini masih berlangsung. Sehubungan dengan itu, penelitian ini akan mencoba mengungkapkan :

1. Apa hakikat dan fungsi sabung ayam dalam Serat Adu Jado.
2. Mengapa permainan sabung ayam masih bertahan pada masyarakat Desa Jatinom.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui hakikat dan fungsi permainan sabung ayam yang ada di dalam Serat Adu Jago sebagai salah satu bentuk permainan rakyat yang sampai kini masih tetap dikenal dan dilakukan oleh di Jatinom.
2. Mengetahui apa penyebab bertahannya permainan sabung ayam pada masyarakat Jatinom.

1.4 PEMBATAAN MASALAH

Penelitian tentang permainan sabung ayam di daerah Jawa belum pernah dilakukan. Penelitian ini secara khusus akan membahas tentang permainan sabung ayam yang terdapat di dalam serat Adu Jago dan apa saja yang menyebabkan permainan tersebut masih bertahan di Jatinom hingga saat ini. Jatinom merupakan salah satu lokasi permainan sabung ayam yang tersirat di dalam serat Adu Jago.

1.5 METODELOGI

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pengamatan terlibat dengan meneliti suatu kasus dengan terjun langsung ke dalam masyarakat yang bersangkutan. Metode pada penelitian kualitatif ini menggunakan metode

analisis data pustaka dengan mengambil dari sumber data dan melakukan observasi wawancara.

Dengan menggunakan kedua cara tersebut di atas, dapatlah ditentukan ruang lingkup dari penelitian ini, sebagai berikut: mengumpulkan data dan menganalisis sistem-sistem pengetahuan dalam permainan sabung ayam; sarana-sarana permainan; jalannya dan sistem aturan permainan; konteks sosial dalam dan di luar arena permainan; dalam rangka apa permainan tersebut dilakukan; kasus-kasus yang berkenaan dengan permainan sabung ayam; dan cara-cara bagaimana permainan ini dapat mempertahankan keberlangsungannya terhadap tantangan-tantangan baik dari dalam (masyarakat) maupun dari luar dengan melakukan observasi wawancara dengan *informan pangkal* maupun *key informan*⁹.

1.6 KERANGKA KONSEP

Sabung ayam merupakan salah satu bentuk permainan yang dikenal oleh masyarakat Jatinom. Permainan merupakan pertunjukan atau tontonan¹⁰, sementara itu menurut beberapa ahli yang dapat disebut dengan permainan adalah:

- 1) Suatu kegiatan membebaskan diri dari kelebihan daya hidup; Pendapat lainnya
- 2) dalam permainan, makhluk hidup tunduk kepada suatu hasrat meniru; 3) ia memuaskan akan suatu hiburan; 4) ia melakukan suatu latihan persiapan bagi kegiatan yang serius, yang nantinya akan dituntut dirinya dalam kehidupannya;
- 5) permainan itu dimaksudkan sebagai latihan untuk menguasai diri; 6) ada pula mencari asas permainan dalam suatu kebutuhan bawaan untuk dapat melakukan atau menyebabkan sesuatu; 7) dalam hasrat untuk berkuasa; 8) hasrat untuk bersaing; 9) permainan sebagai suatu upaya yang tidak berbahaya untuk menyalurkan naluri-naluri merugikan¹¹.

Dari pendapat tersebut dapat kita lihat bahwa sabung ayam termasuk permainan. Permainan sabung ayam juga termasuk dalam salah satu bentuk folklor. James Danandjaja menjelaskan bahwa folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang memiliki suatu tradisi dan diwariskan secara turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik

⁹ Istilah *key informan* untuk pertama kalinya dipakai oleh S.F. Nadel dalam buku F. Barlet, tentang metodologi penelitian masyarakat (Nadel, 1939; hlm 322).

¹⁰ KBBI edisi kedua, 698.

¹¹ Kunthi Tridewayanti. *Permainan Sabung Ayam di Desa Buleleng Bali*, 18-19.

dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu dengar. Sebagian besar dari kebudayaan Jawa adalah folklor yang diwariskan secara turun-temurun, diantara suku bangsa secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu dengar.

Folklor Indonesia dibagikan menjadi tiga kelompok besar yaitu¹²:

1. Folklor lisan (*Verbal folklore*).
 - a. Bahasa rakyat (*folk speech*) seperti logat, julukan, sindiran, title-titel, bahasa rasia, dan sebagainya.
 - b. Ungkapan tradisional seperti peribahasa, pepatah, dan sebagainya.
 - c. Pertanyaan tradisional yaitu teka-teki.
 - d. Puisi rakyat seperti seperti pantun, syair, bidal pemeo, dan sebagainya.
 - e. Cerita prosa rakyat (*prose narrative*) seperti dongeng suci (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*), cerita pendek lucu (*anecdote*) baik yang bersifat sopan, maupun cabul (*obscene jokes*), yang dapat melukai perasaan orang maupun tidak.
 - f. Nyanyian rakyat (*folksong*)
2. Folklor setengah lisan (*Partly verbal folklor*).
 - a. Kepercayaan dan takhayul (*superstition*).
 - b. Permainan rakyat dan hiburan rakyat (*games and amusements*)
 - c. Drama rakyat seperti wayang orang, wayang kulit, wayang golek, ludruk, ketoprak, lenong, topeng, dan sebagainya.
 - d. Tari.
 - e. Adat-adat kebiasaan (*custom*) seperti kebiasaan tolong-menolong dalam keadaan senang atau kesusahan.
 - f. Upacara-upacara seperti yang dilakukan dalam lingkaran hidup seseorang, misalnya selapanan, khitanan, hari ulang tahun, dan lain-lain.

¹² James Danandjaja, *Folklor Indonesia Suatu Pengantar*, Jakarta, FSUI, 1982, 6-9.

- g. Pesta-pesta rakyat (*feast n festivals*) seperti selamatan-selamatan yang diadakan pada upacara-upacara yang berhubungan dengan lingkaran hidup seseorang; perayaan Sekaten di Yogyakarta; perayaan Galungan di Bali.
3. Folklore bukan lisan (*Non verbal folklor*). Folklor bukan lisan dapat pula dibagi menjadi dua sub golongan, yaitu :

1) materiil

- a. Arsitektur rakyat
- b. Seni kerajinan tangan
- c. Pakaian serta perhiasan
- d. Obat-obatan rakyat
- e. Makanan dan minuman
- f. Alat-alat musik
- g. Peralatan dan senjata seperti alat-alat rumah tangga, pertanian, senjata untuk perang atau berburu.
- h. Mainan seperti boneka, kelereng.

2) Bukan materiil

- a. Bahasa isyarat (*gesture*) seperti menggeleng-gelengkan kepala berarti tidak, mengangguk berarti ya, mengacungkan ibu jari berarti memuji.
- b. Musik seperti gamelan Jawa; Sunda, dan Bali; musik kulintang dari Minahasa.

Sabung ayam termasuk folklor setengah lisan karena permainan sabung ayam meliputi :

1. permainan rakyat dan hiburan rakyat (*games and amusements*)
2. adat kebiasaan (*custom*)
3. pesta-pesta rakyat (*feast and festivals*)

Berdasarkan klasifikasinya, folklor dibedakan menjadi dua¹³, yaitu (1) folklor esotorik, artinya sesuatu yang memiliki sifat hanya bisa dipahami oleh masyarakat/kalangan tertentu saja; (2) folklor eksotorik adalah sesuatu yang dapat dimengerti oleh umum, tidak terbatas. Pada dasarnya folklor esotorik lebih

¹³ Suwardi Endraswara, *Metodelogi Penelitian Folklor: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Media Pressindo, 2009, 34-35.

sempit jangkauannya karena hanya memiliki wilayah terbatas. Bisa dikatakan juga bahwa folklor ini terbilang sakral karena pihak lain dilarang memahaminya. Sedangkan folklor eksoterik sifatnya lebih umum. Setiap orang dapat memahami dan masuk ke dalamnya. Folklor semacam ini, bahasanya juga dipandang lebih populer dan akrab, tidak terlalu kuno. Bila dilihat permainan sabung pada Desa Jatinom merupakan folklor eksoterik karena sifat permainan dari sabung ayam adalah umum, semua orang bisa belajar dan memainkannya. Bersifat terbuka jika ada orang baru yang ingin masuk ke dalamnya.

Sebagai salah satu bentuk folklor, permainan ini tentunya memiliki fungsi, sebagaimana yang dikatakan oleh Dundes mengenai konsep teori fungsi folklor¹⁴. Yang mendasari adanya teori fungsi ini adalah bahwa budaya akan berfungsi bila terkait dengan kebutuhan dasar manusia. Sastra lisan (folklor lisan dan setengah lisan) memiliki lima fungsi, yaitu: 1) Untuk mempertebal perasaan solidaritas suatu kolektif (*promotion a group's feeling of solidarity*); 2) sebagai alat untuk meningkatkan rasa superior seseorang; 3) sebagai pencela orang lain, sanksi sosial, namun yang dicela tidak merasa sakit hati dan pemberian hukuman; 4) sebagai pelarian yang menyenangkan dari dunia nyata yang penuh dengan kesukaran sehingga dapat mengubah pekerjaan yang membosankan, menjadi permainan yang menyenangkan; 5) mengubah pekerjaan yang membosankan ke dunia permainan. Kehadiran folklor memiliki fungsi yang jelas bagi pemiliknya dan juga pihak lain yang ingin memanfaatkannya.

Kelima fungsi folklor Dundes pun nantinya akan diuraikan pada fungsi-fungsi permainan sabung ayam. Fungsi pertama, kedua dan ketiga, penulis akan menguraikan pada fungsi sosial, sedangkan fungsi keempat dan kelima akan dikaitkan dengan fungsi psikologis khususnya sebagai hiburan.

1.7 OBJEK PENELITIAN

Objek penelitian ini menggunakan serat adu jago yang ditulis pada tahun 1939 oleh Ki Mangunprawira dengan nama samaran Ki Ajar Panitra yang telah di

¹⁴ Ibid., 129-130.

alih aksarakan oleh Fakultas Sastra Universitas Indonesia ke dalam aksara latin bahasa Jawa sebanyak 55 halaman. Dan sebagai tunjangan lainnya adalah tradisi lisan masyarakat Jawa Desa Jatinom, Klaten yang diperoleh melalui deep interview terhadap key informan. Sedangkan data-data sekundernya bisa berasal dari keterangan dan informasi dari berbagai sumber, media cetak dan elektronik.

1.8 KAJIAN PUSTAKA

Sebelumnya sudah terdapat 3 orang yang melakukan penelitian yang berhubungan dengan permainan rakyat ini. Dua orang mahasiswa program pascasarjana jurusan antropologi Universitas Indonesia Munsir Lampe dan Kunthi Tridewayanti. Munsir Lampe pada tahun 1984 dengan judul “Permainan Sabung Ayam Pada Orang Bugis dan Makassar dan Kunthi Tridewayanti pada tahun 1986 dengan judul “Permainan Sabung Ayam di Desa Kubutambahan, Buleleng Bali”. Lalu penelitian ketiga dilakukan oleh seorang mahasiswa program studi kajian Ilmu Kepolisian, Hendrik Andrianto “Perjudian Sabung Ayam di Bali”, penelitian ini mengkaji tentang hukum yang berlaku pada perjudian sabung ayam di Bali.

1.9 SISTEMATIKA PENYAJIAN

Penelitian ini terdiri dari empat bagian, yaitu Bab Pendahuluan, Isi, dan Kesimpulan. Bab I, atau “Pendahuluan”, memuat Latar Belakang, Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian, Kerangka Konsep, Objek Penelitian, dan Sistematika Penyajian. Bab II, seras Adu Jago. Bab III, mendeskripsikan tentang permainan sabung ayam di Indonesia. Bab IV mendeskripsikan tentang permainan sabung ayam yang terdapat dalam seras Adu Jago, menjelaskan makna dan hakikat dibalik permainan sabung ayam, serta menjelaskan tentang penyebab masih bertahannya permainan sabung ayam tersebut di Jatinom. Sementara bab terakhir yaitu Bab V berisikan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan,

mengenai hakikat permainan dan penyebab permainan sabung ayam yang terjadi di Jatinom, Klaten.

