

METAMORFOSA PERMAINAN KIM DARI ARENA PERJUDIAN KE SENI PERTUNJUKAN DI KOTA SOLOK

Arnailis

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Padangpanjang
E-mail:arnailis61@gmail.com

Zahara Kamal

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Padangpanjang
E-mail:zaharakamal54@gmail.com

ABSTRACT

This research aims at describing the metamorphose of KIM performance in the context of wedding ceremony in Solok city, Sumatera Barat Province. This research used analysis descriptive method by listing KIM performances textually and contextually. To see the change of KIM performance, theories used in this research were metamorphose theory and aesthetic theory. Research results showed that today, the games of KIM has become a performing art functioning as one of new alternatives in entertainment and as the media of communication to learn Minangkabau language. This performing art is wholly packed in the series of interesting aesthetics because every number released is conveyed through dendang (singing/vocal) with the song rhythms that are famous and trend in today society.

Keywords: metamorphose, aesthetics, alternative entertainment, prize

PENDAHULUAN

Metamorfosa dalam pertunjukan KIM dewasa ini pada prinsipnya merupakan peniruan dari bentuk judi yang sesungguhnya kemudian dikemas dengan memberi sentuhan estetika seni serta mentransformasikan beberapa unsur atau elemen-elemen yang dahulu sarat dengan perjudian, sekarang berubah menjadi salah satu bentuk musik alternatif baru dalam dunia hiburan yang benuansa lokal. Soedarsono dalam Y. Sumandiyo Hadi menjelaskan bahwa seni *art by 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 (2009: 170).

KIM merupakan undian berhadiah yang menggabungkan unsur seni musik dan seni sastra. Sastra yang dimaksud adalah sastra yang berbentuk pantun dan bisa juga berbentuk syair lagu yang sudah ada, kemudian digubah sesuai dengan kebutuhan permainan KIM yang diiringi dengan instrumen musik *keyboard*. Dewasa ini permainan KIM sudah merambah sampai ke dalam konteks upacara perkawinan. Dalam upacara perkawinan, permainan KIM tidak mengalami banyak perbedaan terutama dari segi struktur permainannya. Namun dari segi hadiah

yang akan dibagikan jelas sekali mengalami perubahan karena hadiah-hadiah tersebut tidak lagi ditarik dari peserta dengan membayar insert sebagai taruhan, tapi sudah diberikan secara cuma-cuma oleh tuan rumah atau yang punya hajatan kepada si penonton yang ikut bermain. Hadiah-hadiah tersebut sangat bervariasi disesuaikan dengan kemampuan tuan rumah tempat permainan itu di adakan. Di samping itu hadiah hadiah tersebut ada juga berupa uang hasil sumbangan dari penggemar-penggemar KIM yang hadir pada saat permainan tersebut berlangsung.

Permainan KIM pada upacara perkawinan sangat mendapat sambutan positif bagi masyarakat Kota Solok, karena permainan tersebut mampu mengalihkan perhatian masyarakat terutama generasi muda khususnya Kota Solok dari hiruk pikuknya organ tunggal dengan pakaian yang serba seronok serta goyang pinggul yang memabukkan para anak muda serta seringkali memicu keributan, dan yang paling penting permainan KIM lebih banyak sisi manfaatnya terutama terhadap anak-anak dan generasi muda terhindar dari hal-hal memabukkan yang dapat merusak mental dikemudian hari. Dalam hal ini mereka tidak lagi disibukan dengan hal-hal yang memabukkan akan tetapi mereka disibukan dengan menyimak nomor-nomor yang dilantunkan oleh

pendandang KIM dalam bentuk pantun maupun syair dengan memakai bahasa Minangkabau. Dewasa ini pertunjukan KIM sudah menjadi suatu hiburan alternatif baru terutama dalam upacara perkawinan di Kota Solok.

KAJIAN LITERATUR

Melengkapi serta memperkuat argumentasi dalam penelitian ini, perlu dilakukan beberapa kajian literatur yang gunanya untuk menelusuri tulisan atau penelitian yang berkaitan dengan simulasi judi dalam permainan KIM. Sejauh ini peneliti belum menemukan tulisan baik berupa buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis maupun disertasi yang berhubungan dengan KIM. Walaupun demikian, sebagai informasi awal melalui internet penulis menemukan tulisan yang berhubungan dengan KIM sebagai objek penelitian ini. Di samping itu peneliti melakukan tinjauan terhadap tulisan lain yang dapat digunakan sebagai dasar berfikir untuk mendalami permasalahan yang berhubungan dengan metamorposa dalam permainan KIM. Beberapa literatur yang dapat membantu penulis dalam mengungkapkan berbagai persoalan yang dapat dijadikan rujukan sebagai berikut.

Djohan (2009) bukunya yang berjudul *Psikologi Musik*, dalam bukunya Djohan membahas tentang kegiatan manusia yang berkaitan dengan musik yang mana menurut Johan musik dapat menimbulkan perasaan tertentu apakah untuk senang atau sedih, gairah atau tenang, gejalak atau rilek, karena secara kognitif kerja musik menyangkut pikiran dan otak. Selain itu juga menerangkan bahwa kegiatan bermusik menyangkut ketenangan tubuh terutama syaraf manusia. Pernyataan ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam membahas simulasi judi pada permainan KIM yang berkaitan dengan masyarakat pendukungnya.

Maully Purba dan Ben Pasaribu (2005) dalam buku yang berjudul *Musik Populer*, menjelaskan bahwa musik populer atau musik dunia akan dapat berkembang sejalan dengan perkembangan pola pikir dan kemajuan teknologi. Selanjutnya Maully dan Ben juga menjelaskan bahwa perkembangan teknologi tersebut akan dapat menimbulkan warna baru terhadap perkembangan musik yang sesuai dengan kebutuhan para penggemar musik tersebut. Buku ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam membahas simulasi judi dalam pertunjukan KIM yang pada saat ini sudah menggunakan teknologi musik populer.

Vincent Mc Dermott (2013) dalam buku yang berjudul *Local-Genius* menjelaskan bahwa musik

mempunyai peluang menjadi sesuatu yang istimewa asal bijak menerima pengaruh dari luar. Buku ini dapat menjadi *Imagi-Nation Membuat Musik Biasa Jadi Luar biasa*, menjelaskan bahwa Indonesia memiliki pedoman dalam membahas rentannya budaya masa lampau terhadap berbagai budaya luar yang dapat mengancam sendi-sendi kehidupan masyarakat.

Guntur (2016) dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Artistik* dalam tulisannya Guntur menjelaskan bahwa seni itu terlahir karena adanya interaksi terkait antara masyarakat dan lingkungan tempat seni itu berkembang dan praktek seni tersebut dapat mempengaruhi hubungan antara manusia dengan manusia lainnya, sehingga mereka bisa hidup berdampingan secara harmonis untuk membentengi diri dari maraknya pengaruh budaya luar yang akan mengancam sendi-sendi kehidupan masyarakat pendukungnya. Buku ini dapat digunakan untuk menjelaskan kehadiran simulasi judi dalam permainan KIM di tengah-tengah masyarakat pendukungnya dapat hidup secara harmonis dan estetis.

Edi Sedyawati (2007) dalam makalahnya yang berjudul *Pelestarian dan Pengembangan Kesenian Tradisi Indonesia* mengungkapkan bahwa pelestarian merupakan suatu cara dalam membuat sesuatu berkelanjutan. Apabila suatu teknik dan gaya kesenian tertentu dianggap bermutu tinggi maka kesenian itu akan diterima oleh masyarakat dan perlu diperhatikan dalam khasanah budaya bangsa, maka teknik dan gaya tersebut menjadi suatu keharusan untuk dilestarikan. Tulisan ini dapat dijadikan sebagai referensi bahwa kesenian KIM dapat menjadi kesenian baru bermutu tinggi di tengah-tengah masyarakat pendukungnya yang sekali gus bisa menjadi identitas suatu daerah atau bangsa Minangkabau khususnya.

Soedarsono dalam Y. Sumandiyo Hadi (2009) tulisan yang berjudul "Formalisme Flural Seni Pertunjukan Tari di DIY Sebagai Strategi Pengembangan Industri Pariwisata Kreatif" dalam *Jurnal Panggung*, menjelaskan bahwa seni *art by metamorphosis* memiliki ciri-ciri (1) tiruan dari aslinya; (2) kemasam singkat dan padat; (3) mengesampingkan nilai-nilai sakral, magis dan simbolis; (4) penuh variasi dan (5) murah harganya, tulisan ini bermanfaat untuk membahas masalah simulasi judi dalam pertunjukan KIM, karna KIM merupakan tiruan dari pertunjukan aslinya.

Abdul Hadi W.M. (2004) dalam buku *Hermeneutika, Estetika, Dan Religiusitas Esai-Esai Sufistik dan Seni Rupa* menjelaskan bahwa secara umum kajian estetika mengandung tiga unsur utama, yaitu: (1) Pembicaraan tentang hakikat karya seni dan

objek-objek-objek indah buatan manusia; (2) Pembicaraan tentang maksud dan tujuan penciptaan karya seni serta cara bagaimana memahami dan menafsirkannya; (3) Mencari tolok ukur penilaian karya seni dengan kaidah-kaidah tertentu yang memadai. Tolok ukur bobot dan keindahan karya seni juga harus dikaitkan dengan besar kecilnya kesempurnaan yang ditampilkan oleh karya seni tersebut. Tulisan ini bermanfaat untuk menjelaskan keterkaitan yang sangat erat antara objek-objek indah mulai dari property yang dipergunakan, peserta atau penonton, pendengar, serta pemusiknya.

FX Widaryanto (2005) dalam tulisannya yang berjudul "Seni Tradisi Sebagai Sumber Inspirasi" dalam *Jurnal Panggung*, menjelaskan bahwa dewasa ini kehidupan sehari-hari kita ini sudah jauh dari tradisi. Ini dapat dilihat dari fenomena kehidupan yang ada di sekitar kita. Masuknya televisi, *handphone*, ke dalam ruang-ruang keluarga sehingga dalam kehidupan sehari-hari misalnya ruang pribadi dan ruang publik menjadi tak berjarak, kepentingan pribadi bisa menjadi kepentingan komunitas. Masyarakat tradisi yang mengutamakan nilai-nilai keselarasan komunitasnya, ini terjadi karena sifat homogenitas dari kelompok atau komunitas masyarakat tradisi tertentu dan kalau ditelusuri tak lain adalah cikal bakal dari berbagai produk seni yang pada hakekatnya juga merupakan ekspresi cultural mereka. Ekspresi kultural ini semakin dirasakan penting justru pada era globalisasi ini. Aktualisasi kelompok dalam proporsinya akan memberikan identitas yang membanggakan di tengah-tengah terkoyaknya nilai-nilai teritorial. Tradisi tidak lagi menjadi bagian dari internalisasi psikomotorik kita sehari-hari. Tulisan ini bermanfaat untuk melihat pengaruh media informasi terhadap simulasi judi pada pertunjukan KIM dalam kehidupan masyarakat pemiliknya.

METODE PENELITIAN

Permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini diungkapkan menggunakan metode penelitian yang dapat menuntun peneliti dalam memecahkan permasalahan. Metode penelitian yang digunakan di sini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan interaktif dan interpretasi analisis. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini, antara lain.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi pustaka; berupa pengumpulan data melalui tulisan-tulisan yang ada hubungannya dengan topik

dan fokus penelitian ini. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data-data tertulis berupa buku, jurnal yang ada hubungannya dengan topik penelitian yang berkaitan dengan metamorfosa permainan KIM dalam kemasan estetis pada pertunjukan KIM. Dalam kaitan ini, karena metamorfosa dalam permainan KIM berkaitan dengan seni musik/vokal, seni sastra, maka peneliti mengambil buku-buku yang berkaitan dengan seni musik vokal, musik populer, psikologi musik, penggarapan musik, dan estetika musik. Di samping itu juga termasuk dokumen-dokumen berupa rekaman audio visual tentang pertunjukan permainan KIM.

b. Studi lapangan yaitu untuk mengumpulkan data tentang seluk beluk permainan KIM di lapangan dengan tahapan kerja; (1) observasi, (2) wawancara, (3) dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap kelompok pemain KIM, penggemar KIM, pengguna KIM yang dijadikan objek penelitian di Kota Solok.

- Wawancara dengan para informan dilakukan untuk mendalami fenomena dan konsep-konsep yang tidak diperoleh melalui kajian pustaka dan observasi. Penjelasan langsung diperoleh melalui informan sebagai pelaku KIM di Kota Solok, serta informan lainnya yang terkait langsung maupun tidak langsung dengan objek dan fokus penelitian. Informan yang tidak terkait langsung dengan penelitian ini diposisikan sebagai penggemar.

- Dokumentasi merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian, karena kemampuan peneliti yang terbatas tidak mungkin melihat, mendengar sekaligus mengingat kembali peristiwa yang diamati di lapangan. Melalui dokumentasi dapat membantu peneliti mengulangi dan menganalisis berbagai data yang diperoleh di lapangan, terutama yang berhubungan dengan rekaman musik yang berkaitan dengan pertunjukan KIM. Dalam hal ini peneliti menggunakan alat perekam, *Camera Handycam Digital*.

2. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul, selanjutnya dilakukan pengolahan data melalui verifikasi, diskusi, studi literatur. Verifikasi data dilakukan dengan pemain dan penggemar KIM untuk memvalidasi dan menjustifikasi keabsahan data. Pengolahan data sesungguhnya sudah dilakukan

semenjak peneliti berada di lapangan baik data tertulis maupun data lapangan dengan tahapan sebagai berikut: Pemeriksaan Data, Klasifikasi Data, Interpretasi dan Analisis Data, Menafsirkan Data, Pemeriksaan Data, yang artinya adalah, data yang dicermati di lapangan, dikumpulkan untuk melihat kesesuaian dan keakuratan dari data kemudian diseleksi dan diorganisasikan sesuai dengan tujuan penelitian dan sub-sub permasalahannya agar sinkron dengan hasil pengamatan di lapangan.

Berikutnya dilakukan klasifikasi data yang gunanya adalah untuk mengelompokkan data yang sudah diolah berupa data primer yaitu data yang berhubungan langsung dengan pertunjukan KIM dalam konteks upacara perkawinan di Kota Solok, kemudian data sekunder berupa data yang ditujukan untuk memperkuat argumenasi, interpretasi dan analisis data penulis. terhadap data yang sudah diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi sesuai dengan tujuan penelitian.

3. Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Penyajian data dipaparkan dalam bentuk pernyataan-pernyataan ilmiah berdasarkan data-data yang diperoleh dari lapangan berupa laporan penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Laporan tersebut akan diformat sesuai panduan yang berlaku oleh LPMP Pusat Penelitian Seni Budaya Melayu ISI Padangpanjang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemasan Estetis Metamorfosa Dalam Pertunjukan KIM

Metamorfosa dalam pertunjukan KIM mampu menjadi sebuah gagasan baru dengan gaya tersendiri dalam kemasan estetis, sehingga memunculkan warna lokal untuk membentengi generasi muda dari berbagai pengaruh yang dianggap dapat merusak berbagai sendi kehidupan yang tidak sesuai dengan adat istiadat Minangkabau yang berlandaskan kepada *adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah*. Seiring dengan pernyataan di atas Soedarsono dalam Y. Sumandiyo Hadi menjelaskan bahwa seni *art by 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, tulisan ini bermanfaat untuk membahas dalam pertunjukan KIM, karena KIM merupakan tiruan dari pertunjukan aslinya.

Perubahan fungsi permainan KIM dari arena perjudian ke seni pertunjukan, sangat terkait dengan sistem gagasan atau sistem kognitif (pengetahuan) masyarakat akibat terjadinya pembaharuan dalam pemikiran masyarakat itu sendiri. Kesan seperti demikian sejalan dengan pemikiran Rogert M Keesing yang dikutip Andar Indra Sastra, bahwa kebudayaan adalah sistem gagasan atau sistem kognitif dari suatu kelompok masyarakat, yaitu suatu sistem yang terdiri dari pengetahuan, nilai-nilai, dan norma-norma yang berada dalam pikiran individu anggota masyarakat yang disusun sebagai pedoman dalam mengatur pengalaman dan persepsi mereka, menentukan tindakan, dalam memilih alternative yang ada (Andar, 2017: 71). Itulah yang terjadi dalam permainan KIM di Kota Solok, bahwa perubahan fungsi KIM dari arena perjudian ke seni pertunjukan, yang meliputi berbagai aspek yang terkait dengan pertunjukan KIM itu sendiri yakni sebagai berikut.

Tuan Rumah

Pertunjukan KIM tersebut pada awalnya murni milik kelompok si pendandang KIM dalam rangka usaha mencari penghidupan, sehingga semua hadiah yang dipertaruhkan dan dipersiapkan secara keseluruhan oleh kelompok KIM yang bersangkutan. Hadiah-hadiah tersebut diperebutkan dengan cara memasang insert sesuai dengan besar kecilnya hadiah yang akan dipertaruhkan. Dalam permainan ini peserta yang ikut bermain adalah orang-orang yang memasang atau orang-orang yang ikut membayar *insert*.

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 penanggung jawab terhadap pelaksanaan penyelenggaraan pertunjukan KIM, mulai dari menentukan jadwal, tempat, penyediaan hadiah dan fasilitas pemain serta pembayaran jasa pendandang KIM beserta *crew*-nya yang terdiri dari pemain *keyboar*, dan tenaga teknis. Biasanya tenaga teknis 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 berlangsung tuan rumah selalu 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 mensukseskan pertunjukan tersebut.

Hal di atas merupakan hal yang penting dan perlu menjadi perhatian tuan rumah dalam menjaga hubungan baik sesama kerabat handai tolan yang sudah meluangkan waktu mereka 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.

Tukang KIM (Pendandang KIM)

Tukang KIM dahulunya adalah kaum pria yang mempunyai kemampuan dalam bidang vokal, namun dewasa ini pendandang atau *tukang* KIM tidak hanya kaum pria saja, akan tetapi sudah ada yang dilakoni oleh kaum wanita. Pada dasarnya *tukang* KIM atau pendandang KIM baik laki-laki maupun wanita, sifatnya hanya menerima jasa dari tuan rumah atau sipenjamu tamu, oleh karena itu, pendandang KIM dewasa ini hanya bertanggung jawab penuh terhadap kelancaran pertunjukan KIM.

Sebagai pendandang KIM ia 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. Di samping itu ia juga harus mampu bergaya mengikuti irama lagu sambil mengguncang kaleng yang berada di tangan mereka, serta mampu pula menyikapi suasana dalam pertunjukan. Ia juga memiliki kemampuan dalam memodifikasi sastra sesuai dengan angka yang diambil dengan tangan pendandang KIM dari kaleng yang berbentuk selinder dengan diameter 10 cm dan tinggi 30 cm yang terdapat di meja *Tukang KIM*.

Tukang KIM dalam pertunjukannya tidaklah bekerja sedirian, akan tetapi ia bekerja sebanyak dua orang yang lazim disebut dengan sopir satu dan sopir dua, yang gunanya untuk menghemat vokal si pendandang KIM mengingat durasi permainan KIM cukup lama dari warna yang satu ke warna kupon yang lain. Dari segi kemampuan, kedua pendandang ini memiliki kemampuan yang sama dengan gaya panggung, yang berbeda hanya saja yang bertanggung jawab terhadap pertunjukan adalah sopir satu sebagai pemilik group.

Properti

Pemmainan KIM prinsipnya menggunakan berbagai properti di antaranya *kaleng batu kuncang*, *dadu (nomor)*, kupon kertas, *Lap-top*, *in focus* dan *layar proyektor*, *keyboard* dan *sound system*, hadiah, dan tempat pertunjukan.

1) Kaleng Batu Kuncang

Kaleng batu kuncang merupakan property yang diisi dengan dadu yang berisi angka 1-90 karena angka yang paling tinggi adalah angka sembilan puluh yang harus dimiliki oleh setiap tukang KIM atau pendandang KIM. Dadu tersebut dimasukkan ke dalam kaleng kemudian dikuncang dalam bermain KIM. Kaleng ini biasanya berbentuk silinder dengan diameter lebih kurang 10 cm dengan tinggi 30 cm terbuat dari *stainless steel* sebagai pengganti dari bentuk kaleng lama yang terbuat dari seng. Untuk lebih jelasnya berikut ini dapat dilihat gambar kaleng yang digunakan *tukang* dendang dalam permainan KIM.



Gambar 1.

Pendandang KIM memegang kaleng batu kuncang (dokumen tim peneliti ISI Padangpanjang 7 Juli 2018)

Kaleng inilah yang dikuncang-kuncang oleh pendandang KIM pada awal bermain lebih kurang 20 sampai 30 detik. Biasanya gaya atau stail setiap pendandang KIM berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Kemudian kaleng ini diletakkan oleh si pendandang di mejanya sambil bernyanyi menyebutkan nomor-nomor yang diambilnya secara acak dari kaleng tersebut. Walaupun semua penonton atau peserta sama-sama mendapat kartu, tetapi nomornya tidak satupun yang keluar atau tidak disebut oleh sipendandang KIM maka penonton atau peserta tersebut dikatakan kalah. Kaleng itu akan dikuncang kembali sesuai dengan keinginan penonton atau peserta, demikian seterusnya selama pertunjukan berlangsung.

2) Dadu

Dadu dalam pertunjukan KIM bermacam-macam bentuknya tergantung pada selera pendandang KIM di antaranya dadu yang berbentuk segi delapan, segi empat, dan berbentuk bulat. Dadu tersebut terbuat dari plastik fiber dengan diameter lebih kurang 2 cm, setiap dadu berisi nomor 1 s.d. 90 sebagai

pengganti dadu lama yang terbuat kayu. Dadu inilah yang diambil oleh si pendendang KIM dari kaleng batu kuncang sambil berdendang, setelah nomor didapat kemudian si pendendang mendengarkan lagu yang syairnya diganti sesuai dengan nomor yang diambil.

3) Kupon Kertas

Kupon kertas dalam permainan KIM, berbentuk empat persegi atau bujur sangkar dan ada pula persegi panjang yang 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-angka yang terdapat dalam kupon kertas tersebutlah yang akan ditandai oleh si penonton atau peserta sesuai dengan nomor yang disebutkan oleh si pendendang kemudian dipandu dengan 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.

3) Keyboard dan Sound System

Keyboard, adalah salah satu alat musik elektronik yang digunakan untuk mengiringi dendang-dendang dalam permainan KIM. Pemain *keyboard* biasanya orang yang ahli dalam mengiringi berbagai jenis lagu mulai dari lagu pop, dangdut, dan lagu-lagu yang berirama minang.

Biasanya yang memainkan *keyboard* adalah orang yang sangat memahami pola permainan KIM, karena lagu KIM yang dibawakan oleh pendendang KIM bukanlah lagu yang biasa karena pendendang KIM dalam sebuah lagu akan memberikan improvisasi sesuai dengan nomor yang keluar sehingga durasi lagu yang didendangkan akan melebihi dari lagu yang sesungguhnya dan ini dilakukan secara berulang-ulang sampai ada yang menyatakan menang.

Cara seperti tersebut di atas menuntut keahlian dari pemain *keyboard* agar tidak terjadi ketimpangan-ketimpangan dalam pertunjukan antara pendendang dengan pemain *keyboard*. Dahulunya KIM ini tidak diiringi dengan *keyboard* akan tetapi diiringi oleh *combo band*.

Sound System dalam pertunjukan KIM berguna untuk pengeras bunyi baik untuk bunyi musik

keyboard maupun untuk suara pendendang KIM, agar semua penonton atau peserta dapat mendengar nomor-nomor yang disampaikan oleh pendendang KIM dengan baik sehingga penonton atau peserta dapat dengan mudah menandai nomor tersebut di kartu mereka masing-masing.

Pemakaian *sound system* yang baik maka lagu-lagu yang didendangkan tentu akan menjadi lebih hidup dan dapat membuat suasana semakin meriah. Karena di antara penonton, mereka tidak hanya mendengar nomor saja akan tetapi ada juga yang lebih senang mendengar lagu-lagu yang dibawakan oleh pendendang KIM sambil berjoget-joget. Hal ini juga yang membuat pertunjukan KIM ini semakin digemari dari hari ke hari baik tua maupun muda.

4) Lap-top, in focus, dan layar proyektor

Lap-top dalam pertunjukan KIM berfungsi sebagai pencatat nomor-nomor yang dinyanyikan oleh pendendang KIM yang diproyeksikan ke layar monitor. Dalam hal ini *lap-top* merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan dalam pertunjukan KIM, yang gunanya untuk memandu penonton atau pemain KIM dalam menyampaikan angka-angka yang disebutkan oleh si pendendang KIM kepada si pemain dengan cara memakai in-fokus kemudian dipantulkan ke layar proyektor sesuai dengan warna kartu yang sedang dimainkan. Oleh karena itu orang yang mengoperasikan *lap-top* harus paham pula dengan pola permainan KIM yang dahulunya ini tidak dimiliki sama sekali oleh kelompok KIM, sehingga yang diandalkan adalah kemampuan telinga dari si pemain atau penonton saja.

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

Layar proyektor dalam pertunjukan KIM sangat berguna bagi penonton atau pemain untuk mendeteksi angka-angka yang sudah keluar di kartu mereka. Dengan demikian, ini merupakan suatu cara untuk mempermudah penonton atau peserta dalam mengikuti permainan KIM, karena nomor-nomor yang terabaikan di telinga mereka bisa dilihat di layar proyektor. Sistem seperti ini membuat pemain atau penonton bisa mengikuti permainan walaupun tidak tepat waktu.

5). *Hadiah*

Sumber hadiah dalam pertunjukan KIM berasal dari beberapa sumber yaitu hadiah dari tuan rumah, hadiah dari donator yang sehoobi, dan hadiah dari penonton atau peserta. Sebagai tuan rumah, biasanya telah menyiapkan beberapa hadiah, seperti dispenser, baju kaus, payung, sajadah, mukenah, handuk, piring, gelas, panci-panci, gayung, boneka dan lain-lain. Biasanya hadiah ini sudah dipersiapkan oleh tuan rumah jauh hari sebelum pertunjukan dimulai.

Hadiah-hadiah tersebut dananya ada yang 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 untuk berbagi rejeki, hanya untuk memenuhi selera seni yang hadir dalam penjamuan atau sebagai hiburan semata.

Di samping itu, ada juga hadiah-hadiah tersebut tidak ada sama sekali dari tuan rumah, akan tetapi didapat melalui rekan-rekan yang sehoobi sebagai sumbangan dalam menyambung silaturahmi dan kekerabatan semata. Hadiah tersebut diberikan kepada tuan rumah ada yang berbentuk uang, kemudian tuan rumah yang membelanjakan untuk kebutuhan hadiah, ada pula yang berbentuk barang tanpa merepotkan tuan rumah.

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

Besar kecilnya hadiah sangat tergantung pada 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 sepersenpun, karena tujuan dari pertunjukan ini adalah untuk hiburan semata.

Dalam permainan KIM, hadiah-hadiah yang besar, biasanya diperebutkan di kartu yang berwarna merah muda, sedangkan untuk hadiah yang paling besar, yang disebut juga dengan hadiah puncak, akan diperebutkan di kartu kuning 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 seni yang syarat dengan nilai estetika-estetika budaya masyarakat pendukungnya dalam menambah khasanah baru di wilayah vokabuler musik Minangkabau (Mc Dermott, 2013:4).

5). *Tempat pertunjukan*

Tempat pertunjukan KIM biasanya dilaksanakan di arena terbuka sekitar rumah yang mengadakan perhelatan. Bentuk panggungnya tergantung kepada kemampuan tuan rumah dengan catatan harus mempunyai medan yang luas, karena penggemar atau penonton yang ingin bermain dia datang dari berbagai penjuru nagari atau daerah tetangga tanpa undangan. Biasanya penonton atau peserta mempersiapkan pulpen untuk menandai nomor yang terdapat pada kupon kertas yang sudah ada di tangannya masing-masing. Berikut ini dapat dilihat bentuk pentas pertunjukan KIM.

Biasanya para penonton 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.

2. Konsep permainan Dalam Pertunjukan KIM

Konsep permainan dalam pertunjukan KIM terdiri dari tiga bentuk yaitu main *sabarih* atau satu baris, main *duo barih* atau dua baris, dan main *panuah* atau penuh yang terdiri dari enam baris.

a. Main *Sabarih* atau Satu Baris

Main *sabarih* atau 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-nomor tersebut, apabila terisi dengan penuh satu baris, maka pemain atau peserta harus berteriak *Oooo... masuk siko* (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-nomor tersebut sesuai dengan yang sudah didendangkan. Apabila semua nomor sesuai dengan yang sudah didendangkan, maka si pemain dinyatakan menang, maka si pemain yang memegang kartu tersebut, diberi hadiah sesuai dengan apa yang sudah disepakati, lalu permainan dilanjutkan kembali.

Demikianlah permainan ini dilaksanakan secara berulang-ulang. Angka yang terisi bisa baris pertama atau kedua di kolom A, bisa baris pertama atau kedua di kolom B, bisa baris pertama atau kedua di kolom C. Intinya harus penuh terisi satu baris, baik pada kolom A, kolom B, atau kolom C. Kemudian dilanjutkan dengan permainan dua baris dengan menggunakan kupon kertas berwarna biru muda yang berbeda angka dan berbeda pula si pendendangnya.

b. Main *Duo Baris* atau Dua Baris

Main *duo baris* atau 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 pendendang KIM, dengan cara memberi tanda dengan pulpen, pensil, spidol dan alat tulis lainnya. Nomor-nomor tersebut, apabila terisi dengan penuh sebanyak dua baris, maka pemain harus berteriak *Oooo... masuk siko* (masuk di sini), dengan kata lain kupon kertas yang dipegang berhasil memenangkan permainan. Lalu si pemegang kartu, bergegas menuju meja si pendendang KIM untuk mencocokkan nomor apakah nomor-nomor tersebut sesuai dengan yang sudah didendangkan. Apabila semua nomor sesuai dengan yang sudah didendangkan, maka si pemain dinyatakan menang, maka si pemain yang memegang kartu tersebut diberi hadiah sesuai dengan apa yang sudah disepakati, lalu permainan dilanjutkan kembali. Demikianlah pertunjukan ini dilaksanakan secara berulang-ulang. Angka yang terisi bisa dua baris di kolom A, bisa dua baris di kolom B, dan bisa pula dua di kolom C. dan bisa pula dalam kolom yang berbeda berpedoman pada angka yang keluar paling akhir. Intinya harus penuh terisi sebanyak dua baris, baik pada kolom A, kolom B, atau kolom C. Kemudian dilanjutkan dengan permainan *panuah* atau permainan penuh yang artinya bermain sebanyak enam baris dengan kupon kertas yang berbeda warna, berbeda angka dan berbeda pula si pendendangnya.

c. Main *Panuah* atau Penuh

Main *panuah* atau main enam baris merupakan bentuk permainan dengan cara mengisi tiga puluh angka yang terdapat dalam kupon kertas. Pola permainan penuh ini biasanya diperuntukan untuk hadiah – hadiah yang besar atau yang berharga lebih mahal dari hadiah-hadiah yang lain. Permainan ini biasanya diawali dengan kupon yang berwarna merah muda angka yang terdapat pada kupon ini harus terisi secara keseluruhan.

Nomor tersebut diisi sesuai dengan nomor yang disebutkan oleh si pendendang KIM, dengan cara memberi tanda dengan pulpen, pensil, spidol dan alat tulis lainnya. Nomor-nomor tersebut, apabila terisi dengan penuh, maka si pemain harus berteriak *Oooo... masuk siko* (masuk di sini), dengan kata lain kupon kertas yang dipegang berhasil memenangkan permainan. Lalu si pemegang kartu, bergegas menuju meja si pendendang KIM untuk mencocokkan nomor apakah nomor-nomor tersebut sesuai dengan yang sudah didendangkan. Apabila semua nomor sesuai dengan yang sudah didendangkan, maka si pemain dinyatakan menang, maka si pemain yang memegang kartu tersebut diberi hadiah sesuai dengan apa yang sudah disepakati, lalu permainan dilanjutkan kembali. Demikianlah permainan ini dilaksanakan secara berulang-ulang.

Kemudian, untuk hadiah puncak biasanya dipakai kartu yang berwarna kuning dengan pola permainan yang sama. Diakhir permainan, apabila kartu yang menang ada beberapa orang, sementara hadiah yang akan diperebutkan Cuma tinggal satu saja, maka si pendendang mengundi nomor yang tertinggal dalam kaleng batu kuncang, kemudian bagi peserta yang dapat memperoleh nomor yang tertinggi, itulah yang dinyatakan menang. Apabila di antara pemain yang hobi dengan pertunjukan ini, mereka tidak serta merta mengakhiri permainan, tetapi mereka memberikan sumbangan berbentuk uang tunai kepada si pendendang KIM untuk *dioyak* atau diperebutkan kembali. Biasanya 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 *sabarib* atau sebaris, sedangkan hadiah yang nominalnya Rp. 100.000, bisa main dua baris atau bermain secara penuh dengan kartu yang sama dengan sebelumnya.

Keseluruhan dari sistem dalam permainan tersebut merupakan bentuk aplikasi dari metamorfosa permainan KIM yang tidak bisa dipisahkan antara satu dan lainnya, karena merupakan satu kesatuan yang utuh dalam sebuah pertunjukan, namun dibentuk sesuai dengan kebutuhan masyarakat pendukungnya sehingga konsep judi yang dilarang secara agama Islam dan adat istiadat yang berlaku di Minangkabau bisa dihilangkan sehingga permainan ini bisa dikonsumsi oleh semua lapisan masyarakat, baik tua, muda, niniak mamak, alim ulama, cadaiak pandai maupun ipar dan bisan.

Sebagaimana yang dikatakan Djohan bahwa tidak satupun masyarakat atau budaya yang tidak memiliki musik, karena musik adalah bentuk kongrit dari perilaku manusia yang saling pengaruh mempengaruhi dalam fungsinya berkaitan dengan kehidupan manusia (2009: 35-36).

Berkaitan dengan pertunjukan KIM, kesemuanya ini juga mempengaruhi kehidupan dalam bermasyarakat untuk ajang silaturahmi dan tempat berbagi rezeki sekaligus menjadi hiburan yang kreatif dalam melestarikan budaya Minangkabau kepada generasi muda melalui sastra yang didengarkan oleh si pendengar KIM, sehingga bahasa Minangkabau bisa terselamatkan. Di samping itu Djohan juga menjelaskan bahwa musik merupakan salah satu dari sekian jenis kegiatan yang dapat menyentuh semua lapisan masyarakat (2009: 279).

3. Lagu Lagu dalam Pertunjukan KIM

Lagu-lagu yang sering didengarkan dalam pertunjukan KIM bermacam-macam mulai dari lagu dangdut, lagu pop, lagu India, lagu melayu, dan lagu-lagu yang berirama minang. Di bawah adalah contoh notasi lagu dan teksnya terdapat dalam pertunjukan KIM yaitu lagu Raja Doli dan lagu Piaman.

SIMPULAN

Metamorfosa pertunjukan KIM adalah suatu proses peniruan dari suatu bentuk yang asli beserta lingkungannya yang sudah mengalami transformasi. Secara umum metamorfosa pertunjukan KIM ini menggambarkan sifat-sifat karakteristik kunci dari pertunjukan KIM yang asli yang sarat dengan perjudian, namun dengan terjadinya transformasi dalam berbagai bentuk maka dewasa ini pertunjukan KIM telah menjadi pertunjukan yang berfungsi sebagai salah satu bentuk hiburan alternatif baru dan sebagai media untuk mengkomunikasikan pembelajaran dalam mempermudah penyampaian untuk pelestarian budaya

melalui seni sastra dan seni vokal sehingga menjadi ajang hiburan yang dinamis dan inovatif dalam sebuah perhelatan.

Metamorfosa pertunjukan KIM dari bentuk asli, sesungguhnya sudah dikemas dengan memberi sentuhan estetika seni serta mentransformasikan beberapa unsur judi, sehingga KIM yang dahulunya sarat dengan perjudian, sekarang berubah menjadi salah satu bentuk musik alternative baru dalam dunia hiburan yang benuansa lokal.

Strategi dalam mensiasati pola permainan judi ke dalam bentuk seni pertunjukan ini merupakan perpaduan antara kerja fisik dan pikiran melalui vocal yang syarat dengan unsur musik seperti melodi, ritme, tempo dan dinamik yang didukung dengan sastra lama Minangkabau sehingga pertunjukan ini mampu menyentuh perasaan masyarakat pendukungnya, untuk menghindari perilaku generasi muda yang dianggap tidak sesuai dengan aturan adat-istiadat bangsa Indonesia Minangkabau khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andar Indra Sasra. 2017. *Badabuih: Estetika Religio-Mistis dan Seni Pertunjukan Dalam Masyarakat Minangkabau*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Abdul Hadi W.M. 2004. *Hermeneutika, Estetika, Dan Religiusitas Esai-Esai Sufistik dan Seni Rupa*. Yogyakarta: Matahari, ISBN 979-3618-07-8
- Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Galangpress.
- Edi Sedywati. 2007. "Pelestarian dan Pengembangan Kesenian Tradisi Indonesia". *Makalah*.
- F.X. Widaryanto. 2005. "Senk Tradisi Sebagai Sumber Inspirasi". *Jurnal Panggung*. Nomor XXXV TH. 2005. ISSN 0854-3429. Bandung: STSI Bandung.
- Guntur. 2016. *Metode Penelitian Artitik*. Surakarta: ISI Press.
- Mauliy Purba dan Ben Pasaribu. 2005. *Musik Populer*. Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.
- Vincent Mc Dermott. 2013. *Imagi-Nation Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*. Yogyakarta: Art Music Today.
- Y. Sumandiyo Hadi. 2009. "Formalisme Flural Seni Pertunjukan Tari di DIY Sebagai Strategi Pengembangan Industri Pariwisata Kreatif" *Jurnal Panggung* No. 110/DIKTI/ Kep/2009. ISSN: 0854-3429. Bandung: STSI-bdg.ac.id/redaksipanggung@yohoo.com.