

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan menunjuk kepada berbagai aspek kehidupan. Provinsi Aceh merupakan salah satu contoh daerah dengan budaya yang beragam. Aceh merupakan daerah dengan ragam praktik budaya yang luas. Setiap masyarakat tentunya memiliki adat atau tradisi yang sudah mendarah daging dan merasa kurang bahkan janggal apabila kebiasaan atau tradisi tersebut tidak dilaksanakan (M. Jakfar Puteh, 2012: 8).

Tradisi adalah sebuah gagasan umum dan bahan dari masa lalu yang masih ada dan masih dilestarikan sampai saat ini. Tradisi dapat diartikan sebagai warisan asli atau warisan dari masa lampau yang dilakukan berulang-ulang, tetapi tidaklah terjadi secara kebetulan atau disengaja (Sztompka, 2007: 12).

Tradisi merupakan ruh kebudayaan, dengan hadirnya tradisi maka sistem kebudayaan akan semakin kuat, namun sebaliknya kebudayaan suatu bangsa juga akan hilang jika tradisinya dihancurkan atau dimusnahkan. Pemahaman bahwa sesuatu yang dijadikan sebagai tradisi pastilah telah dipercaya tingkat keefektifan dan koefisiennya. Hal ini disebabkan koefisien dan efektifitas selalu berjalan beriringan mengikuti pertumbuhan suatu budaya yang mencakup berbagai sikap dan tindakan untuk menyelesaikan semua permasalahan. Oleh karena itu, jika tingkat keefektifan dan koefisiennya rendah, maka lambat laun masyarakat akan berhenti melaksanakan dan tidak lagi menjalankan tradisi tersebut. Namun, jika tradisi tersebut masih relevan dan sesuai dengan situasi dan kondisi masyarakat,

maka akan tetap dilaksanakan dan dipertahankan oleh masyarakat selaku pewarisnya (Bastomi, 1992: 14).

Kearifan lokal merupakan hasil pola pikir masyarakat yang bersumber dari kebiasaan dan pengalaman yang dialami masyarakat. Ada dua jenis permainan yaitu permainan tradisional dan permainan kontemporer/modern. Permainan tradisional merupakan salah satu contoh kearifan lokal Indonesia. Permainan tradisional merupakan bagian dari folklor setengah lisan yang diwariskan secara turun-temurun dan memiliki banyak versi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dipastikan usianya sudah tua, namun tidak ada yang tahu dari mana asal usulnya dan siapa yang menciptakannya (Danandjaja, 1994: 171).

Menurut Zaini Alif jumlah permainan tradisional yang ada di Indonesia sekitar 2.600, dari jumlah itu hanya 60 persen yang masih bertahan. Permainan tradisional mengalami kemunduran yang dipengaruhi oleh zaman yang semakin berkembang secara teknologi dan komunikasi, teknologi dapat mengubah kebudayaan dengan cepat. Perubahan yang terjadi bisa pada bentuk tradisi itu sendiri atau pada masyarakat yang menjalankan tradisi tersebut dalam hidupnya (Republika: 2016).

Meriam bambu (*beude trieng*) merupakan salah satu dari banyaknya permainan tradisional yang ada. Permainan ini sangat populer dan masih dimainkan di berbagai daerah di Nusantara. Permainan meriam bambu dikenal juga dengan sebutan bedil bambu, mercon bumbung, long bumbung, dan beragam penyebutan lainnya di berbagai daerah Indonesia. Anak laki-laki biasanya memainkan permainan meriam bambu ini untuk perayaan pada bulan puasa

menjelang hari raya dan untuk mengenang hari besar keagamaan atau hari besar adat lainnya (Ensiklopedia: 2022).

Toet *beude trieng* atau menyalakan meriam bambu adalah salah satu warisan budaya yang terdapat di beberapa daerah di Aceh yang sudah ada sejak masa kerajaan Aceh dahulu. Meskipun beberapa tradisi lain mulai dilupakan oleh generasi sekarang, namun untuk tradisi yang satu ini masih begitu populer dan masih dipertahankan oleh masyarakat Aceh (Syeh Aceh: 2021).

Dewasa ini, dalam permainan meriam sudah terjadi perubahan dalam hal jenisnya, yang dulunya hanya menggunakan bambu dalam proses pembuatannya sekarang sudah muncul meriam dalam jenis baru yaitu meriam karbit. Meriam karbit merupakan jenis meriam yang pembuatannya biasa menggunakan drum bekas minyak dan kadang kalanya juga menggunakan gelondongan kayu. Dinamakan meriam karbit karena bahan baku dalam proses memainkannya atau membakarnya menggunakan karbit (wawancara Syeh Ali Topan, 07 Juli 2022).

Permainan meriam bambu dan meriam karbit ini merupakan permainan tradisional yang masih bertahan hingga saat ini dan dimainkan secara berkelompok, yang mana para pemainnya akan mencari bahan secara bersama-sama, membuat meriam bersama dan memainkannya juga secara bersama-sama. Diyakini bahwa meriam bangsa Portugis, yang mereka gunakan dalam upaya menduduki Nusantara pada abad ke-16 Masehi menjadi inspirasi permainan satu ini (Ensiklopedia: 2022).

Portugis memiliki senjata modern yang disebut meriam. Saat itu, penduduk asli mengkhawatirkan keberadaan meriam, mereka terkejut menemukan benda yang bisa menembakkan bola panas yang bisa menimbulkan banyak

kerusakan. Merujuk pada kisah asal-usulnya tersebut, permainan meriam karbit diwujudkan dalam bentuk “meriam” yang dibuat dari bahan bambu atau bahan drum bekas minyak goreng. Cara memainkannya hampir sama persis dengan meriam asli, yaitu dengan menyalakan api di lubang pangkal bambu. Permainan meriam hanya untuk bersenang-senang dan tidak dianggap sebagai *game* kompetitif. Di banyak daerah di Indonesia, anak-anak dan pemuda banyak yang memainkan permainan ini dengan meriam karbit dan meriam bambu (Ensiklopedia: 2022).

Masyarakat Aceh juga melestarikan permainan meriam bambu. Sejak sore hari, setelah shalat Tarawih hingga menjelang subuh, masyarakat Aceh memainkan meriam bambu di sejumlah lokasi. Untuk memeriahkan suasana Ramadhan dan Lebaran, puluhan batang bambu disiapkan untuk membuat meriam bambu. Bahkan masyarakat Aceh berupaya keras untuk mempersiapkan acara tersebut. Puncak perayaan terjadi pada malam kedua Hari Raya Idul Fitri, ketika ratusan warga Aceh berkumpul untuk menyaksikan permainan meriam bambu dan meriam karbit (Ensiklopedia: 2022).

Salah satu daerah di Aceh yang menjalankan tradisi membunyikan meriam bambu dan meriam karbit yaitu Gampong Mesjid Reubee yang berada di Kabupaten Pidie. Berdasarkan cerita masyarakat di Gampong Mesjid Reubee, permainan meriam ini sudah berlangsung turun-temurun lintas generasi dan masih dimainkan hingga saat ini. Permainan meriam karbit biasanya digelar pada malam lebaran kedua yang mulai dimainkan setelah shalat isya. Tradisi ini sangat menarik minat pengunjung dari Kecamatan dan Kabupaten lain, sejumlah warga

sengaja hadir langsung ke tempat untuk mendengar atau merasakan langsung suara dan getaran dari meriam karbit (Aceh Kini: 2019).

Peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan ini karena di tengah kemajuan teknologi sekarang ini permainan membunyikan meriam karbit sudah langka di masyarakat dan saat ini sudah banyak munculnya permainan-permainan modern baru atau juga disebut dengan istilah *game*, tetapi walaupun demikian masyarakat Mesjid Reubee masih melestarikan tradisinya dalam memainkan permainan tradisional satu ini.

Berdasarkan uraian diatas penulis menganggap perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai permainan meriam karbit, makna dan perubahan yang terjadi pada permainan meriam karbit tersebut. Dari uraian yang sudah dipaparkan, maka penulis tertarik mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah skripsi yang berjudul **“Meriam Karbit (Studi Etnografi Tentang Permainan Rakyat Saat Menyambut Lebaran di Gampong Mesjid Reubee Kabupaten Pidie)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah ini bertujuan untuk memberikan rumusan masalah yang paling jelas dan mempermudah proses penelitian, maka diperlukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah permainan meriam karbit di Gampong Mesjid Reubee?
2. Apa saja tahapan dalam permainan meriam karbit?
3. Apa makna permainan meriam karbit bagi pemuda Gampong Mesjid Reubee?

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Sejarah permainan meriam karbit
2. Tahapan dalam permainan meriam karbit
3. Makna permainan meriam karbit bagi pemuda Mesjid Reubee

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk kebaikan diri sendiri maupun orang lain:

1. Mengetahui sejarah permainan meriam karbit.
2. Mengetahui tahapan dalam permainan meriam karbit.
3. Mengetahui makna permainan meriam karbit bagi pemuda Mesjid Reubee.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat baik bagi penulis maupun pembaca sekurang-kurangnya dua aspek, yaitu:

1. Aspek keilmuan (teoritis)
 - a. Memberikan kontribusi dalam menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis serta memahami tradisi permainan meriam karbit yang berada di Gampong Mesjid Reubee.
 - b. Sebagai referensi tambahan bagi literatur serta bisa menjadi bahan rujukan penelitian yang serupa ditempat lain.

2. Aspek Terapan (praktis)

- a. Menambah pengetahuan para pembaca serta siapapun yang tertarik dalam bidang Antropologi.
- b. Memotivasi penulis dalam hal pengembangan tradisi sebagai sumber pengetahuan.
- c. Menjadi bahan masukan bagi mahasiswa Antropologi tentang sosial budaya untuk tetap menjaga serta mempertahankan tradisi-tradisi yang sudah dilaksanakan dari leluhur sebagai warisan budaya kita.