

# *Magic Dalam Permainan Rakyat*

**Studi Kasus Permainan Lukah Gilo  
di Kec. Sungayang Kab. Tanah Datar**

Direktorat  
Budayaan

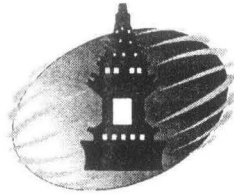
DALAM KAJIAN SEJARAH DAN NILAI TRADISIONAL  
PADANG 2005

7938 MAR m

Milik Kementerian Budpar  
Tidak Diperdagangkan

# **MAGIC DALAM PERMAINAN RAKYAT**

**Studi Kasus Permainan Lukah Gilo  
di Kecamatan Sungayang Kabupaten Tanah Datar**



**BALAI KAJIAN SEJARAH DAN NILAI TRADISIONAL  
PADANG  
2005**

## ***MAGIC DALAM PERMAINAN RAKYAT :***

**Studi Kasus Permainan Lukah Gilo di Kecamatan  
Sungayang Kabupaten Tanah Datar**

Tim Penulis : Dra. Maryetti  
Siti Rohanah, S.S  
Rois Leonard Arios, S.Sos

Editor : Eny Christyawaty, S. Si

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang :

Gambar : CV. FAURA ABADI  
Disain : CV. FAURA ABADI  
I S B N : 979-9388-51-1

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan kurnia-Nya, buku yang berjudul ***“Magic Dalam Permainan Rakyat : Studi Kasus Permainan Lukah Gilo Di Kecamatan Sungayang Kabupaten Tanah Datar”*** dapat diselesaikan.

Keberadaan *Magic* atau ilmu gaib dalam kehidupan masyarakat memang suatu hal yang fenomenal. Ilmu ini sudah ada sejak zaman dulu hingga saat ini. Penggunaannya ditemui dalam berbagai aspek kehidupan, bahkan sampai ke permainan rakyat. Walaupun permainan rakyat, atau lebih dikenal sebagai permainan anak nagari, pada dasarnya bertujuan untuk hiburan pengisi waktu senggang, namun penggunaan kekuatan magis dalam permainan itu menjadikan permainan tersebut tidak hanya sebagai hiburan. Secara tersirat hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Minangkabau (khususnya di daerah dimana penelitian ini dilakukan) masih *“dekat”* dengan hal-hal yang bersifat magis.

Dalam pelaksanaan penelitian ini berbagai kemudahan diperoleh berkat bantuan dari berbagai pihak dan peran serta para informan dalam memberikan informasi yang dibutuhkan. Untuk itu kepada semua pihak yang telah membantu jalannya penelitian ini diucapkan terimakasih.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah kepustakaan dan tambahan informasi bagi para pemerhati masalah kebudayaan atau siapa saja yang berminat dibidang kebudayaan.

Kami menyadari kelemahan dan kekurangan tidak luput dari laporan ini. Untuk itu dengan segenap kerendahan hati kami membuka diri untuk menerima kritikan dan saran demi kesempurnaannya. Semoga ada manfaat untuk kita semua.

Padang, Oktober 2005

K e t u a,

**Dra. Maryetti**

NIP. 131972844

# SAMBUTAN

## KEPALA BALAI KAJIAN SEJARAH DAN NILAI TRADISIONAL PADANG

Assalamu'alikum W. W.

Diiringi puji syukur, saya menyambut gembira hasil penelitian mengenai "***Magic Dalam Permainan Rakyat : Studi Kasus Permainan Lukah Gilo Di Kecamatan Sungayang Kabupaten Tanah Datar***" yang merupakan suatu upaya untuk menemukenali, mengungkap dan memahami salah satu aspek budaya yang ada pada masyarakat suku bangsa di Indonesia.

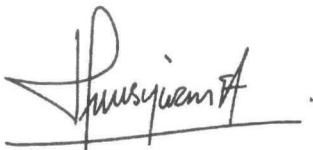
*Magic*, memang suatu hal yang dilematis bagi masyarakat Minangkabau. Keberadaanya tidak diakui secara terbuka, namun penggunaannya dalam berbagai aspek kehidupan tidak bisa disangkal. Peningkaran terhadap keberadaan *magic* ini kiranya terkait dengan "cap" yang terlanjur melekat dalam diri orang Minangkabau, sebagai masyarakat yang sangat kental keislamannya. Apalagi semua itu dibungkus dengan pepatah "*adat bersandi syarak, syarak bersandi kitabullah*".

Penggunaan *magic* dalam permainan lukah gilo hanyalah salah satu contoh betapa hal-hal yang berbau *magic* sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Mudah-mudahan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi yang lain untuk mengkaji fenomena *magic* dalam budaya Minangkabau.

Akhirnya saya mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian dan penulisan ini.

Padang, Oktober 2005

Kepala,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nursyirwan Effendi', written over a horizontal line.

**DR. Nursyirwan Effendi**

Nip. 131 873 989

# DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	iii
SAMBUTAN KEPALA BKSNT PADANG.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Kerangka Pemikiran.....	5
1.6 Metode Penelitian .....	7
BAB II GAMBARAN UMUM DAERAH PENELITIAN	9
2.1 Letak geografis dan Keadaan Alam ....	9
2.2 Penduduk.....	10
2.3 Keadaan Sosial Budaya.....	13
2.4 Sistem Kepercayaan .....	16
BAB III PERMAINAN LUKAH GILO.....	19
3.1 Sejarah Lahirnya Permainan.....	19
3.2 Tahap Persiapan.....	21
3.3 Tahap Pelaksanaan .....	31
3.4 Tahap Penyelesaian .....	41
BAB IV <i>MAGIC</i> DALAM PERMAINAN LUKAH GILO	46
4.1 <i>Magic</i> Dalam Kehidupan Masyarakat..	46
4.2 <i>Magic</i> Dalam Permainan Lukah Gilo...	49



BAB V PENUTUP .....	55
---------------------	----

**DAFTAR KEPUSTAKAAN  
LAMPIRAN**

- **Daftar Informan**
- **Pedoman Wawancara**
- **P e t a**

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 :	<i>Penduduk Kecamatan Sungayang</i> berdasarkan jenis kelamin .....	11
Tabel 2.2 :	<i>Penduduk Kecamatan Sungayang</i> berdasarkan rumah tangga dan kepadatan .....	12

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 : Lukah yang dipergunakan untuk permainan Lukah Gilo..... 23
- Gambar 3.2 : Jamba untuk memanggil jin yang akan membantu dalam pertunjukan Lukah Gilo ..... 25
- Gambar 3.3 : Pawang sedang mengasapi jamba... 26
- Gambar 3.4 : Lukah ditutup dengan kain hitam sebelum diberi pakaian ..... 28
- Gambar 3.5 : Pemasangan kain Lukah ..... 29
- Gambar 3.6 : Pemasangan baju Lukah ..... 30
- Gambar 3.7 : Lukah setelah diberi pakaian dan topeng..... 31
- Gambar 3.8 : Lukah dalam pakaian lengkap, di pinggir arena pertunjukan ..... 32
- Gambar 3.9 : Pakaian Lukah dibuka sebelum pertunjukan dimulai..... 33
- Gambar 3.10: Enam pemain berdiri mengelilingi Lukah dan seorang mengasapi dengan kemenyan ..... 34
- Gambar 3.11: Pawang memberi wejangan kepada para pemain..... 35
- Gambar 3.12: Lukah yang mulai bergerak segera dipegang dgn kuat oleh para pemain 36
- Gambar 3.13: Pawang memukulkan kain ke tubuh lukah agar tetap bergerak..... 36

Gambar 3.14: Seorang anak kecil yang mencoba memegang Lukah malah terangkat sekitar 1 meter dari tanah.....	37
Gambar 3.15: Pemain dan penonton mempertahankan Lukah yang sedang dalam posisi terbalik.....	38
Gambar 3.16: Dalam posisi bagaimanapun, Lukah tetap tidak dilepaskan.....	39
Gambar 3.17: Sebagian pemain sudah jatuh pingsan, yang lainnya masih mempertahankan Lukah .....	41
Gambar 3.18: Para pemain yang bergelimpangan karena pingsan .....	42
Gambar 3.19: Pawang harus <i>manyambua</i> pemain untuk menyadarkannya .....	43

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Magic*, atau lebih sering disebut dengan ilmu gaib, banyak digunakan dalam kehidupan manusia sehari-hari. Baik dalam kehidupan sosial kemasyarakatan, mata pencaharian maupun dalam permainan rakyat. Dalam hubungan sosial kemasyarakatan *magic* digunakan pada waktu mengadakan sesuatu acara/keramaian seperti perhelatan. Supaya acara berlangsung sesuai rencana, tidak terganggu hujan maka diperlukan usaha untuk menangkal turunnya hujan.

Berkaitan dengan mata pencaharian, *magic* digunakan oleh beberapa kalangan. Bagi mereka yang berladang (bercocok tanam), dilaksanakan upacara-upacara tradisional seperti turun kesawah, *mamintak ubek padi*, dan mengadakan ritual untuk membasmi hama seperti hama tikus. Bagi mereka yang melaut (nelayan), dilaksanakan upacara *malimau pasie* turun ke laut. Begitupun mereka yang berdagang, aktifitas berkaitan dengan ilmu gaib terlihat dari penggunaan jimat, *paureh*, atau bentuk lainnya ditempat usaha, yang dimaksud sebagai pelaris. Bahkan pada masyarakat perkotaan dengan jenis pekerjaan sebagai pegawai, juga ada indikasi penggunaan *magic* dengan tujuan memperoleh jabatan atau kedudukan tertentu.

Dalam hal pengobatan, *magic* digunakan untuk menyembuhkan orang sakit (dikenal dengan *white magic*), atau sebaliknya membuat seseorang menjadi sakit (dikenal dengan *black magic*).

Selain penggunaan untuk berbagai keperluan di atas, manusia juga menggunakan *magic* untuk keperluan lain. Salah satunya adalah dalam permainan rakyat. Pada beberapa masyarakat di Indonesia ditemui permainan rakyat jenis ini. Sebut saja permainan *debus* dari Banten, *kuda lumping*, *jailangkung* dan *reog* dari Jawa, serta *bambu gila* dari Maluku. Pada masyarakat Minangkabau juga dikenal permainan rakyat yang mengandung unsur *magic*. Contohnya adalah permainan *dabuih*, *pencah silat* dan permainan *lukah gilo*.

Permainan *debus* yang ada pada masyarakat Minangkabau pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan permainan *debus* dari daerah Banten. Di sini para pemain menunjukkan kekebalan tubuhnya terhadap benda tajam, benda tumpul dan api. Mereka tidak cedera sedikitpun ketika lidah atau tangannya ditusuk dengan besi runcing, perut, atau punggungnya dipukul dengan benda tumpul/balok, ataupun menelan api yang menyala-nyala.

Atraksi yang ditampilkan pada *lukah gilo* tidak berbahaya seperti permainan *debus*. Pada permainan ini, *lukah* yang biasanya digunakan untuk menangkap ikan atau belut, dijadikan sarana untuk permainan. Tentu saja *lukah* yang digunakan bukan *lukah* yang biasa dipakai untuk menangkap ikan atau belut, tetapi dibuat khusus untuk keperluan permainan dengan ukuran 2-3 kali lebih besar dari *lukah* biasa. *Lukah* tersebut kemudian diberi pakaian sehingga menyerupai manusia. Dengan dipegang oleh beberapa orang, *lukah* kemudian digerak-gerakkan secara berlahan diiringi dendang/mantra dari pawang. Lama kelamaan *lukah* seperti memiliki kekuatan sendiri (akibat roh halus yang

merasuki) sehingga sukar dikendalikan oleh orang yang memegangnya. Perjuangan para pemain dalam mengejar, menangkap, dan mempertahankan lukah inilah yang menjadi inti dalam permainan ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Permainan rakyat pada dasarnya tumbuh sebagai perintang waktu sehabis bekerja, dengan tujuan untuk hiburan. Karena fungsinya untuk hiburan, permainan rakyat pada umumnya bersifat sederhana serta mudah dilakukan dimana saja dan kapan saja. Artinya, tidak ada tempat dan waktu khusus untuk pelaksanaannya. Dasar gerakan dalam permainan rakyat adalah olah tubuh dan olah seni. Olah tubuh terlihat dari gerakan tubuh seperti berlari dan melompat. Sedangkan olah seni terlihat dari gerak tubuh yang mengikuti irama tertentu, ataupun dari penggunaan bunyi-bunyian yang berasal dari mulut (dalam bentuk lagu dan dendang) ataupun yang berasal dari alat-alat tertentu yang dipukul, dipetik, atau ditiup.

Pada beberapa jenis permainan rakyat, unsur yang dimiliki tidak hanya dua unsur tadi, tetapi ditambah dengan unsur ke-3 yakni ilmu gaib (magic). Masalahnya sekarang, mengapa dalam permainan rakyat yang mengandung unsur *magis*, unsur ke-3 ini lebih mendominasi dua unsur yang pertama ? dengan demikian ketika seseorang membicarakan permainan *debus*, ingatan orang segera tertuju kepada kekuatan gaib yang melindungi pemain sehingga menjadi kebal saat ditusuk atau dibakar. Begitupun kalau orang bicara perihal lukah gilo, yang langsung diingat orang ialah kekuatan gaib yang menyebabkan lukah punya

kekuatan untuk bergerak sehingga sukar dikendalikan oleh orang yang memegangnya.

Adanya jenis permainan rakyat yang mengandung unsur magis merupakan suatu fenomena yang menarik untuk dikaji. Timbul pertanyaan bagi kita mengapa untuk sebuah permainan yang tujuannya sebagai hiburan, pengisi waktu senggang, masyarakat menggunakan ilmu gaib (*magic*). Lalu apa fungsi dan bagaimana ilmu gaib berperan dalam permainan tersebut ? pertanyaan itulah yang ingin dijawab dalam penelitian ini.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Sehubungan dengan pertanyaan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana kekuatan magis berperan dalam permainan lukah gilo. Selain itu, lebih jauh juga ingin diketahui bagaimana kedudukan magic dalam alam pikiran masyarakat khususnya masyarakat dalam komunitas kelompok permainan lukah gilo.

Adapun manfaat dari penelitian ini, diharapkan dapat memperkaya khasanah kepustakaan dan sebagai bahan masukan bagi instansi terkait dalam menyuguhkan permainan rakyat untuk even-even pariwisata.

### **1.4 Ruang Lingkup**

#### **a. Materi**

Fokus perhatian dalam penelitian ini adalah keberadaan unsur magis dalam permainan lukah gilo. Dalam hal ini akan dikaji bagaimana ilmu gaib berperan dalam permainan tersebut, antara lain dengan melihat



ritual apa yang dilakukan untuk “*memanggil*” kekuatan gaib, begitupun dengan persyaratan yang harus dipenuhi serta pantangan yang harus dihindari supaya kekuatan gaib itu datang.

### ***b. Operasional***

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Sungayang Kabupaten Tanah Datar. Pemilihan daerah tersebut sebagai lokasi penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa di daerah itu keberadaan permainan lukah gilo masih bertahan sampai sekarang. Ada dua nagari di kecamatan tersebut yang memiliki permainan lukah gilo, yakni Nagari Sungayang dan Nagari Andaleh Baruah Bukik. Kelompok permainan lukah gilo yang ada di Nagari Sungayang saat ini tidak aktif lagi karena pemimpinnya sudah meninggal dan anggotanya sudah banyak pergi merantau. Sedangkan kelompok lukah gilo di Nagari Andaleh Baruah Bukik masih aktif hingga saat ini dan sering diminta tampil di Istano Pagaruyung sebagai pertunjukan untuk wisatawan.

## **1.5 Kerangka Pemikiran**

Permainan rakyat dipunyai oleh bangsa manapun di dunia. Kegiatan tersebut merupakan salah satu bentuk folklore sebagai lisan (Danandjaja, 1984 : 153). Berdasarkan perbedaan sifat permainan, maka permainan rakyat dapat dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding (Danandjaja, 1984 : 171). Permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan permainan untuk bertanding lebih ditekankan pada sifat kompetitifnya.

Salah satu bentuk permainan rakyat yang dikenal di Sumatera Barat adalah lukah gilo. Melihat sifatnya, permainan ini dapat digolongkan dalam permainan untuk bermain karena permainan tersebut tujuannya adalah untuk hiburan, bukan bersifat kompetitif. Namun permainan yang satu ini dapat dikatakan sebagai hiburan yang tidak hanya sekedar hiburan, tetapi lebih serius karena unsur magis atau penggunaan ilmu gaib dalam pelaksanaannya.

Ilmu gaib merupakan teknik-teknik atau kompleks cara-cara yang dipergunakan oleh manusia untuk mempengaruhi alam sedemikian rupa hingga sekitarnya itu menuruti kehendaknya dan tujuannya (Koentjaraningrat, 1981 : 276). Ada dua hal yang merupakan dasar dari ilmu gaib, yakni : 1) kepercayaan kepada kekuatan sakti, dan 2) hubungan sebab akibat berdasarkan asosiasi (Koentjaraningrat, 1998 : 217). Kepercayaan kepada kekuatan sakti timbul karena manusia menyadari ada kekuatan-kekuatan yang melebihi kekuatan-kekuatan yang telah dikenalnya dalam alam sekelilingnya (yang disebut kekuatan supranatural). Sedangkan asosiasi adalah bayangan yang ada di alam pikiran, yang memunculkan bayangan-bayangan baru sehingga terjadi serangkaian bayangan. Dalam prakteknya, contoh yang pertama adalah menangkal penyakit dengan menggunakan jimat, sedangkan yang kedua seperti menusuk-nusuk gambar seseorang dengan tujuan membunuh atau menyakitinya.

Teknik yang digunakan dalam ilmu gaib adalah dengan menggunakan mantra-mantra untuk mengatakan tujuan yang ingin dicapai, diikuti dengan kata-kata atau suara-suara yang seringkali tidak

mengandung arti tetapi dianggap dapat menguatkan mantra-mantra karena mengandung kesaktian (Koentjaraningrat, 1998 : 217). Untuk berhasilnya perbuatan ilmu gaib, sangat dituntut semangat, kesungguhan dan konsentrasi pelakunya.

## 1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dan informasi adalah dengan wawancara dan pengamatan.

### - **Wawancara**

Bentuk wawancara yang dilakukan adalah dalam dua bentuk, yakni *terarah* dan *tidak terarah*. Wawancara yang tidak terarah adalah wawancara yang bersifat bebas dan santai sehingga memberi informan kesempatan yang seluas-luasnya untuk memberi keterangan tentang hal yang ditanyakan. Wawancara ini penting untuk tahap awal. Selain untuk membangun *rapport* yang baik, juga karena seringkali informan memberi keterangan-keterangan yang tidak terduga, yang tidak akan diketahui jika kita menanyakan dengan wawancara terarah. Pada tahap berikutnya baru dilakukan wawancara terarah, dengan mengajukan pertanyaan yang sudah tersusun dalam suatu daftar tertulis.

### - **Pengamatan**

Pengamatan dilakukan dengan cara melihat secara langsung permainan lukah gilo. Hal-hal yang menjadi fokus perhatian dalam hal ini adalah : 1) lingkungan fisik dimana permainan tersebut dilangsungkan, 2) lingkungan sosialnya, 3) interaksi

yang terjadi, 4) pertunjukan permainan itu sendiri dan 5) masa pertunjukan.

Sesuai dengan fokus yang dilihat dalam penelitian ini, maka yang dipilih sebagai informan adalah orang-orang yang terlibat langsung dalam permainan lukah gilo tersebut. Mulai dari pawang, anggota yang mempersiapkan lukah (memberi pakaian dan sebagainya), anggota yang memegang lukah dan anggota lain yang terlibat dalam permainan tersebut.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM DAERAH PENELITIAN

#### 2.1 Letak Geografis dan Keadaan Alam

Kecamatan Sungayang yang menjadi batasan spasial dari penelitian ini secara administrasi merupakan bagian dari wilayah Kabupaten Tanah Datar Propinsi Sumatera Barat. Daerah ini berada pada ketinggian 400-750 meter dari permukaan laut dengan luas wilayahnya meliputi 65,45 Km<sup>2</sup>. Kecamatan Sungayang berbatasan dengan :

- Sebelah Utara dengan Kabupaten Lima Puluh Kota
- Sebelah Timur dengan Kecamatan Lintau Buo
- Sebelah Selatan dengan Kecamatan Tanjung Emas
- Sebelah Barat dengan Kecamatan Sungai Tarab.

Jarak antara Kecamatan Sungayang dengan Ibukota Kabupaten sekitar 12 km. Daerah ini beriklim sedang, dengan curah hujan terjadi sepanjang tahun yaitu sekitar 1.622 mm/tahun.

Kecamatan ini terdiri dari 5 kenagarian, yaitu : Nagari Minangkabau, Nagari Sungayang, Nagari Tanjung, Nagari Sungai Patai, dan Nagari Andaleh Baruah Bukik. Ibukota Kecamatan Sungayang berada di Nagari Sungayang. Untuk menuju ke Kecamatan Sungayang cukup dengan menumpang colt/angkutan putih yang selalu siap membawa penumpang pulang pergi dari Ibukota Kabupaten ke Kecamatan Sungayang. Alat transportasi ini cukup lancar karena

jalan di sepanjang wilayah Kecamatan Sungayang sudah diaspal dan terawat dengan baik.

Sepanjang jalan dari Ibukota kabupaten menuju ibukota Kecamatan Sungayang, didominasi oleh pemandangan hamparan sawah yang diselingi oleh rumah-rumah penduduk. Kecamatan Sungayang memiliki keindahan alam seperti daerah lain. Daerah ini cukup subur karena ditunjang curah hujan yang cukup tinggi sehingga iklimnya sejuk.

Dilihat dari topografinya, Kecamatan Sungayang termasuk daerah dataran rendah yang diselingi oleh dataran tinggi. Nagari Sungayang sendiri terletak pada dataran rendah sedangkan nagari lainnya, misalnya Andaleh termasuk dataran tinggi.

## **2.2 Penduduk**

Penduduk Kecamatan Sungayang berdasarkan data tahun 2001 sebanyak 16.340 jiwa. Jumlah penduduk laki-laki terdiri dari 7.673 jiwa sedangkan jumlah perempuan sebanyak 8.667 jiwa. Perbedaan jumlah penduduk laki-laki dan perempuan agak menonjol. Hal ini mungkin disebabkan karena laki-laki banyak yang merantau ke daerah lain sehingga perbandingan jumlah perempuan dengan laki-laki cukup tinggi. Rasio jenis kelamin penduduk Kecamatan Sungayang adalah 88,53. hal ini dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut :

**Tabel 2.1 :**  
**Penduduk Kecamatan Sungayang Berdasarkan**  
**Jenis Kelamin**

N o	Nagari	Jorong	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Sex Ratio
1	Minangkabau	Minang Jaya	441	498	939	88.55
		Kelarasan				
		Tanjung	278	304	528	91.45
		Badinah Murni	521	570	1091	91.40
2	Sungayang	Gelanggan Tengah	388	462	850	83.98
		Taratak Indah	706	760	1466	92.89
		Balai Diateh	546	667	1213	81.86
		Balai Gadang	494	587	1081	84.16
		Sianau Indah	417	450	867	92.67
3	Sungai Patai	Bungo Setangkai	407	419	826	97.14
		Talago Jaya	543	613	1156	88.58
4	Tanjung	Balai Tabuah	426	519	945	82.08
		Balai Bungo	476	550	1026	86.55
5	Andaleh BB	Andaleh	1041	1229	2270	84.70
		Baruah Bukik	989	1039	2028	95.19
Jumlah			7673	8667	16340	88.53

Sumber : Kantor Camat Sungayang.

Dari tabel 2.1 diatas, nagari yang paling banyak penduduknya adalah Nagari Sungayang (5.477 jiwa) kemudian disusul oleh Nagari Andaleh Baruah Bukik (4.298 jiwa). Selanjutnya posisi ketiga diduduki oleh Nagari Minangkabau sedangkan yang hampir sama

jumlah penduduknya adalah Nagari Sungai Patai dan Nagari Tanjung.

Dilihat dari jumlah rumah tangga dan kepadatannya maka jumlah rumah tangga pada masing-masing jorong dalam wilayah Kecamatan Sungayang tidak sama. Hal itu dapat lihat pada tabel 2.2 berikut ini :

**Tabel 2.2 :**  
**Penduduk Kecamatan Sungayang Berdasarkan**  
**Rumah Tangga dan Kepadatan**

N o	Nagari	Jorong	Luas Wlyh	Pendu duk	Rumah Tg	Kepa datan	Rata2 / RT
1	Minangkabau	Minang Jaya	3.25	939	226	288.92	4.2
		Kelarasan Tanjung	2.50	582	146	232.80	4.0
		Badinah Murni	2.70	1091	263	404.07	4.1
2	Sungayang	Gelangang Tengah	1.00	850	239	850.00	3.6
		Taratak Indah	1.65	1466	354	888.48	4.1
		Balai Diateh	2.20	1213	339	551.36	3.6
		Balai Gadang	1.40	1081	291	772.14	3.7
		Sianau Indah	1.75	867	232	495.43	3.7
		Bungo Setangkai	3.00	826	198	275.33	4.2
3	Sungai Patai	Talago Jaya	8.00	1156	267	144.50	4.3
		Balai Tabuah	5.00	945	292	189.00	3.2
4	Tanjung	Balai Bungo	8.00	1026	334	128.25	3.1
		Andaleh BaruahBkk	16.00	2270	514	141.88	4.4
5	Andaleh BB	Andaleh	9.00	2028	523	225.33	3.9
		Jumlah	65.45	16340	4218	249.66	3.9

Sumber : Kantor Camat Sungayang



Tabel 2.2 menunjukkan bahwa Taratak Indah merupakan jorong yang terpadat penduduknya sedangkan Kelarasan Tanjung merupakan jorong yang paling rendah jumlah penduduknya dibandingkan dengan jorong-jorong lainnya tetapi memiliki kepadatan rata-rata. Dilihat dari luas wilayah, Jorong Andaleh menempati urutan pertama sedangkan yang paling kecil wilayahnya adalah Jorong Gelanggang Tengah namun memiliki kepadatan yang cukup tinggi dengan jumlah penduduk yang termasuk relatif kecil.

### **2.3 Keadaan Sosial Budaya**

Penduduk Kecamatan Sungayang sebagian besar bermatapencaharian sebagai petani yaitu mengolah sawah dan ladang. Disamping sebagai petani mereka juga berprofesi sebagai Pegawai Negeri Sipil atau mengeluti bidang usaha lain misalnya berdagang. Keberadaan mereka sebagai petani/pengolah sawah, cukup memberi kontribusi bagi kemajuan sektor perekonomian khususnya jual beli beras. Hamparan sawah dengan padi yang sedang menguning di sepanjang jalan dari Ibukota Kabupaten ke Wilayah Kecamatan Sungayang menunjukkan bahwa bertani adalah sumber mata pencaharian utama bagi masyarakat.

Menanam pohon kayu manis dan pengadaan kolam ikan adalah salah satu usaha sampingan yang dilakukan oleh masyarakat Sungayang dengan tujuan menambah penghasilan. Kulit pohon kayu manis dapat dijual dan hasilnya bisa digunakan untuk membantu kebutuhan sekolah bagi anak-anaknya ataupun kebutuhan lain yang bersifat prioritas. Sementara pengadaan kolam ikan selain untuk konsumsi sendiri,

hasilnya juga dapat dijual. Kreatifitas masyarakat menggunakan halaman rumah yang masih tersisa untuk ditanami pohon kayu manis ataupun mengadakan kolam ikan merupakan usaha sampingan yang dapat membantu perekonomian keluarga.

Selain usaha-usaha yang telah disebutkan, penduduk Kecamatan Sungayang sebagian juga bekerja di sektor perdagangan, transportasi dan jasa. Di sektor perdagangan sebagian penduduk membuka warung kecil-kecilan yang menjual barang kebutuhan sehari-hari (sembako). Hal ini cukup membantu masyarakat di sekitarnya jika tidak bisa berbelanja ke pasar.

Pasar yang ada di Kecamatan Sungayang sebanyak dua buah, yaitu : 1) Pasar Balai Gadang yang berada di Jorong Balai Gadang dan 2) Pasar Tanjung di Jorong Balai Bungo. Pelaksanaan 2 kali seminggu yaitu pada hari Selasa dan Jum'at itu pun hanya setengah hari saja. Sedangkan pada hari-hari biasa warung-warung tetap buka guna memenuhi keperluan sehari-hari masyarakat di sekitarnya. Begitupun di bidang transportasi dan jasa cukup lancar sehingga masyarakat bisa terbantu dalam memenuhi kebutuhannya.

Penduduk Kecamatan Sungayang rata-rata sudah mengenyam pendidikan, baik hanya setingkat SD (Sekolah Dasar) maupun pendidikan tinggi. Kalaupun ada sebagian besar yang tidak dapat mengenyam pendidikan tingkat tinggi atau tidak dapat melanjutkan sekolah hal ini biasanya terkendala oleh masalah dana. Untuk itu, perhatian di bidang pendidikan harus mendapat prioritas utama dari pemerintah. Sarana pendidikan yang ada di Kecamatan Sungayang terdiri

dari SD/MI sebanyak 19 buah, SLTP/MTS sebanyak 6 buah, Madrasah Tsanawiyah/Sekolah Menengah Umum sebanyak 5 buah.

Untuk memudahkan penduduk dalam berkomunikasi antar sesama ataupun dengan anggota keluarga yang jauh, rata-rata mereka sudah menggunakan telepon rumah. Kalaupun ada sebagian penduduk yang belum memasang telepon dirumahnya mereka dapat menggunakan alat komunikasi tersebut yang terdapat di warung telekomunikasi (Wartel) yang tersedia.

Kehidupan masyarakat bila dilihat dari bentuk bangunan rumah cukup lumayan. Walaupun penempatan rumah yang dianggap mewah untuk ukuran daerah kecamatan tersebut masih terkesan belum rata dan tidak rapi karena jarak antara rumah yang satu dengan yang lain agak jauh namun tidak mengurangi rasa kebersamaan mereka. Kondisi demikian, memungkinkan masyarakat masih dapat leluasa menggunakan tanah.

Kecamatan Sungayang masih memiliki kesenian tradisional yang disebut permainan anak nagari atau permainan rakyat, seperti permainan lukah gilo, *dabuih*, dan tari-tarian. Kesenian ini masih terus dilestarikan bahkan dikembangkan secara terus menerus serta menjadi kebanggaan tersendiri bagi masyarakat Kecamatan Sungayang. Pementasannya dilakukan pada setiap peringatan hari nasional maupun hari besar keagamaan, misalnya satu hari sesudah hari Raya Idhul Fitri/Adha. Budaya ini berasal dari warisan nenek moyang mereka dan sangat digemari serta pementasannya selalu ditunggu oleh masyarakat. Disaat atraksi kesenian ini, masyarakat dengan

antusias beramai-ramai datang ke tempat pementasan untuk menyaksikan dari dekat. Tidak saja masyarakat di sekitar Kecamatan Sungayang, bahkan juga ada yang datang dari ibukota propinsi, yaitu Kota Padang.

## **2.4 Sistem Kepercayaan**

Masyarakat Kecamatan Sungayang mayoritas beragama Islam dan terkenal taat dalam menjalankan syariat agamanya. Taat menjalankan perintah Tuhan sudah merupakan prinsip hidup yang wajib dilakukan oleh seorang hamba. Bukti otentik dari ketaatan mereka adalah banyaknya sarana ibadah untuk mendekatkan diri dengan Sang Khalik juga dapat dilihat dari kebersamaan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Kecenderungan ini tidak menutup kemungkinan bagi penduduk yang berasal dari golongan lain, misalnya mereka yang menganut agama Kristen yang tinggal ditengah-tengah masyarakat. Sikap toleransi untuk menerima dengan baik, orang di luar kalangan mereka, sudah menjadi kebiasaan masyarakat Minangkabau. Walaupun disadari, bahwa golongan ini bukan berasal dari suku mereka melainkan perantau yang berasal dari luar Minangkabau, misalnya Jawa, Batak, Sulawesi, dan lain-lain.

Masyarakat Kecamatan Sungayang merupakan penganut agama Islam yang taat, meski demikian namun sebagian penduduknya masih ada yang percaya kepada kekuatan lain yaitu makhluk gaib. Kepercayaan akan adanya kekuatan makhluk lain selain Tuhan sudah menjadi tradisi tersendiri dalam lingkungan masyarakat semenjak adanya nenek moyang suatu bangsa. Warisan ini tentu saja sulit dihindari karena sudah membudaya dan berakar kuat.

Apalagi kebudayaan Minangkabau yang masih terkait dengan banyaknya kejadian “asal muasal” yang telah menjadi legenda dan tentu saja bersifat mitos, seperti yang terdapat dalam Tambo Minangkabau, menysaikan “tradisi” tersebut kepada anak cucunya. Kenyataan ini hampir ada di seluruh Sumatera Barat, bukan hanya di Kecamatan Sungayang.

Selain kepercayaan akan kekuatan makhluk gaib juga masih ada sebagian masyarakat meminta bantuan kepada makam-makam yang dianggap keramat ataupun sejenis benda yang dianggap sakti, seperti makam Machudum dan batu angkek-angkek yang terdapat di Nagari Sungayang. Makam ini sering dikunjungi oleh orang-orang yang berhajad agar keinginannya cepat terkabul. Begitu juga dengan Batu Angkek-angkek yang konon kesaktiannya sudah tersohor sampai keluar daerah Sungayang. Menurut pengamatan dari dekat, batu yang dinggap keramat tersebut jika dilihat sekilas hampir sama bentuknya dengan batu biasa. Yang membedakannya dengan batu bisa hanyalah pada warna. Batu Angkek-angkek berwarna kuning keemasan, licin, mengkilap, dan terawat. Kondisi demikian mungkin karena batu tersebut sudah sering kali diangkat-angkat dan dielus oleh pengagumnya maupun mendapat perawatan khusus dari pemiliknya.

Banyak orang ingin membuktikan kabar kesaktiannya dengan cara mencoba mengangkatnya. Akan tetap sebelum diangkat harus memenuhi persyaratan khusus yaitu terlebih dahulu membasuh muka, tangan, dan kaki atau berwudhuk artinya kita dalam keadaan suci dari hadas kecil maupun besar sambil berniat di dalam hati, meminta kepada Tuhan

agar hajadnya dikabulkan disertai kepercayaan bahwa permintaan itu jika terpenuhi maka batu tersebut akan mudah terangkat. Menurut pengakuan pemiliknya sudah banyak orang yang membuktikan kebenaran tersebut. Wallahu'alam bissawab.

Kepercayaan akan kekuatan gaib, lazim ada di setiap masyarakat Mianangkabau khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya. Di Kecamatan Sungayang, kepercayaan itu bisa dilihat antara lain pada orang-orang yang mendalami seni seperti halnya kesenian tradisional atau permainan rakyat yang menjadi fokus penelitian ini yaitu lukah gilo. Walaupun demikian, hal itu tidak dijadikan sebagai suatu kepercayaan seorang hamba terhadap Khaliknya, melainkan semata-mata hanya sebagai sebuah permainan.

## **BAB III**

### **PERMAINAN LUKAH GILO**

#### **3.1 Sejarah Lahirnya Permainan**

Tidak diperoleh penjelasan yang memadai tentang sejarah permainan lukah gilo, baik menyangkut asal mula lahirnya permainan ini maupun sejak kapan permainan tersebut ada. Menurut informasi yang diperoleh, permainan ini sudah dikenal sekitar awal tahun '30-an di Daerah Sungayang. Pada masa penjajahan permainan tidak dilarang karena bagi Pemerintah Belanda yang penting rakyata jangan ribut dan jangan sekolah. Dengan adanya permainan anak nagari seperti permainan layang-layang, dan lain-lain masyarakat sudah tersita waktunya untuk hal-hal tersebut sehingga tidak ada lagi waktu untuk memikirkan kemerdekaan atau untuk sekolah. Hal ini tentu saja sangat menguntungkan bagi Belanda.

Keterangan yang diperoleh dari salah seorang informan dikatakan bahwa kepandaian memainkan lukah gilo dia peroleh melalui mimpi. Suatu hari ia menyaksikan permainan lukah gilo. Malamnya ia bermimpi disuruh mengambil lidi dari pohon kelapa hijau, kemudian lidi itu direndam dengan santan selama tujuh hari dan setelah itu baru dibuat menjadi lukah. Informan pun mempraktekkan apa yang diperolehnya melalui mimpi itu. Setelah lukah tersebut jadi, ia pun mencoba memainkannya di rumah dan ketika itu lukah bisa bergerak-gerak sendiri. Namun saat ditampilkan di gelanggang, di depan orang banyak, lukah tersebut sama sekali tidak mau bergerak. Padahal penonton sudah ramai untuk menyaksikan dan telah banyak memberi uang. Dari pengalaman itu ia coba lagi

berkali-kali dan akhirnya berpikir untuk membuat lukah dalam ukuran yang lebih besar dari lukah yang digunakan untuk menangkap ikan/belut. Usahanya berhasil sehingga kemudian ia menjadi "pawang" lukah gilo sampai saat ini. Dari seorang informan lainnya diperoleh keterangan bahwa ilmu kebatinan sebagai dasar memainkan Lukah Gilo berasal dari daerah Kumango, salah satu Daerah di Kabupaten Tanah Datar. Orang Kumango tersebut menurunkannya kepada seseorang bernama **Danil**, yang berasal dari Bayang (Kabupaten Pesisir Selatan). Kakak informan sesama bekerja menakik getah karet dengan Danil di Taluk Kuantan. Suatu hari kakak informan melihat *urang gadang* (orang besar) di kebun tempat mereka bekerja dan disampaikannya kepada Danil tentang apa yang ia lihat itu. Danil mengerti tentang apa yang dilihat oleh kakak informan dan berkata "*lai namuah dek ang, ambo agiahkan lah ka wa ang ...*" (ternyata kamu bisa "*melihat*" saya berikanlah kepada kamu ...). Kemudian Danil diajak ke Sungayang untuk mengajarkan kepandaianya. Ada lima orang yang menjadi muridnya ketika itu. Selain memiliki kepandaian dalam ilmu kebatinan, Danil juga pandai segala macam permainan dan tari (silat). Apapun jenis tari dan permainan, bisa ia melakukan hingga suatu kali dicoba untuk menjadikan lukah sebagai alat permainan. Dipilihnya lukah sebagai alat, hanya karena *rancak dicaliak* (bagus dilihat). Informan belajar menjadi "*pawang*" Lukah Gilo dari kakaknya itu yang sekarang sudah meninggal. Yang aneh dari semua ini, di Kumango dan Bayang tidak ada permainan Lukah Gilo. Jadi ilmu bathinnya diperoleh dari sana, tetapi kemudian dikembangkan di Sungayang.



Informan lain berpendapat bahwa permainan lukah gilo ‘lahir’ sesuai dengan kondisi zaman pada waktu itu, dimana pemikiran orang masih didominasi oleh hal-hal gaib. Pada masa itu anak-anak muda yang tidur di surau saat-saat senggang mereka gunakan untuk saling beradu kepandaian. Berbagai kepandaian dipertontonkan disitu. Ada yang bisa memasukkan kain sarung ke tonggak, tanpa memutus kain, (kain tetap utuh satu lingkaran), ada yang bisa menggerakkan *nyiru*<sup>1</sup> sehingga *nyiru* tersebut terbang. Ada pula yang memiliki kepandaian mengambil air dengan ayakan (tapisan), ada yang kebal dengan senjata dan banyak kepandaian lainnya. Kepandaian memainkan lukah sehingga lukah menjadi gilo (gila), termasuk salah satu diantaranya.

## 3.2 Tahap Persiapan

### 3.2.1 Pembuatan Lukah

Lukah yang digunakan dalam permainan Lukah Gilo bukanlah lukah yang biasa digunakan untuk menangkap ikan atau belut. Untuk permainan, lukah dibuat dalam ukuran lebih besar (tinggi kira-kira 150 cm dengan diameter sekitar 50 cm). proses pembuatan lukah memerlukan beberapa tahapan dan syarat-syarat yang harus dipenuhi. Diawali dengan pengambilan bambu, sebagai bahan utama pembuat lukah. Bambu yang dipilih adalah yang pohonnya menjuntai (condong) kearah matahari terbit. Untuk mendapatkan bambu yang demikian diusahakan pergi ke lokasi pada waktu subuh, saat tidak ada angin sehingga dapat diamati pohon bambu yang menjuntai ke arah matahari.

---

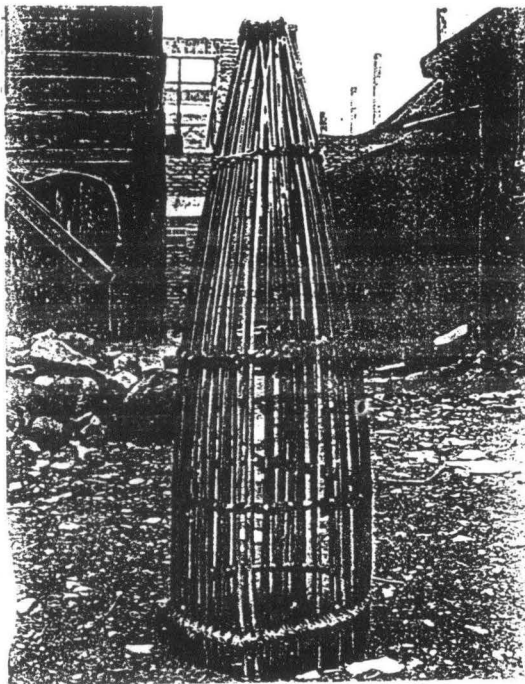
<sup>1</sup> Nyiru adalah alat untuk menampi beras yang terbuat dari anyaman bambu.

Dalam proses pengambilan bambu ini, informan pergi ke hutan dengan ditemani oleh 3 orang lainnya. Syarat untuk mengambil bambu diperlukan *jamba* (sesajen) yang terdiri dari *kapalo nasi*, *uduik* (rokok daun nipah) kemudian *didarahi* (diberi darah ayam/dilakukan penyembelihan ayam di lokasi tersebut). Untuk sebuah lukah diperlukan sebanyak 71 bilah bambu, yang diperoleh dari satu batang bambu.

Bambu yang sudah ditebang kemudian diawetkan dengan cara direndam dalam air atau *tabek* selama  $\pm$  1 bulan. Bambu yang telah diawetkan kemudian dibelah dan diraut, pekerjaan meraut ini memiliki keterampilan dan kesabaran karena ada aturan yang harus diikuti, yakni cara meraut yang makin ke ujung makin kecil. Jadi jika dipangkal bilah itu sebesar jempol orang dewasa, maka sampai di ujungnya bisa sebesar kelingking. Ini dimaksudkan agar ketika lukah ditegakkan bagus susunannya, seperti mengerucut. Proses meraut bambu inilah yang membutuhkan waktu cukup lama karena ada 71 (tujuh puluh satu) bilah bambu yang harus diraut satu persatu. Pekerjaan meraut ini sebaiknya dikerjakan oleh satu orang untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Jika dikerjakan oleh banyak orang dikhawatirkan akan terdapat ukuran yang bervariasi antara satu dengan yang lain.

Bambu yang telah selesai diraut lalu disusun dengan cara direntang untuk diikat satu persatu. Hal yang harus diperhatikan dalam mengikat ini adalah jarak antara satu bilah dengan bilah yang lain harus cukup lebar, yakni muat jari yang dewasa. Ini penting untuk diperhatikan karena apabila jaraknya terlalu dekat, orang yang bertugas memegang lukah akan menemui kesulitan dalam memegang lukah itu

nantinya. Untuk mengikat bilah-bilah bambu itu, dahulu digunakan akar *kalimpanang* (nama sejenis tumbuhan yang memiliki akar yang kuat), namun sekarang digunakan “benen” (ban dalam) dan rotan. Pekerjaan mengatur dan mengikat bilah-bilah bambu ini disebut *malampia*, yang membutuhkan tenaga sebanyak 3 (tiga) orang. Adapun waktu yang diperlukan untuk menyusun ini kurang lebih satu hari penuh sehingga total waktu yang dibutuhkan menyusun bilah-bilah bambu menjadi sebuah lukah adalah selama kurang lebih tiga hari. Lukah yang sudah jadi, seperti terlihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1  
Lukah yang digunakan untuk Permainan Lukah Gilo

### 3.2.2 *Persiapan Pertunjukan*

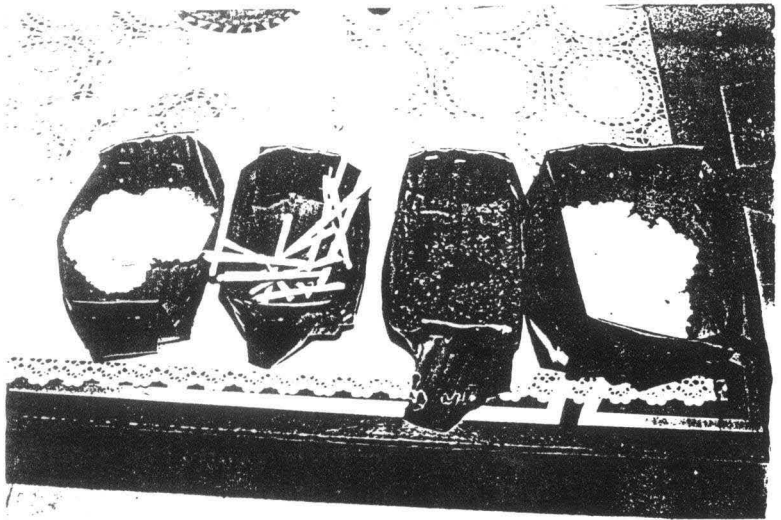
Ada dua versi dari, mungkin, banyak versi tentang permainan Lukah Gilo, yakni Lukah Gilo di Nagari Andaleh Baruah Bukik dan Lukah Gilo di Nagari Sungayang. Permainan Lukah Gilo di Andaleh Baruah Bukik memerlukan beberapa tahapan dalam persiapan pertunjukkannya. Persiapan ini tidak saja menyangkut fisik tetapi juga dengan melakukan beberapa ritual. Ritual yang dilakukan dalam persiapan untuk pertunjukan ini adalah dengan memberi *jamba*, yakni semacam sesajen, untuk mengambil *tubuah alui* (jin yang akan membantu pertunjukan lukah gilo nantinya). Pemberian *jamba* dilakukan satu hari sebelum hari pertunjukan, dengan mengambil waktu biasanya pada saat jelang adzan maghrib.

*Jamba* terdiri dari beberapa jenis makanan yang disukai oleh jin. Makanan tersebut ditaruh diatas daun pisang yang dibentuk menjadi kotak (seperti *besek*). Ada 4 buah kotak daun pisang dalam setiap membuat *jamba*, yakni :

- Kotak 1 : berisi *kapalo nasi* (nasi yang paling atas ketika ditanak dalam periuk) dan telur rebus (dari ayam kampung)
- Kotak 2 : berisi teh pahit tanpa disaring
- Kotak 3 : berisi *uduik* (rokok daun nipah sebanyak 7 buah)
- Kota 4 : berisi *botiah* putih tanpa gula sebanyak tiga buah. *Botiah* dalam makanan ringan terbuat dari beras ketan (sejenis rengginang).

Keempat kotak ini ditaruh di tempat yang tinggi (didas lemari) supaya tidak terjangkau oleh anak-anak. Cara

meletakkan di atas lemari, yaitu kotak daun pisang ditaruh di atas piring supaya isinya tidak tumpah ketika diangkat. Posisi piring berisi jamba ini diatur sedemikian rupa sehingga berurutan mulai dari yang pertama kali dimakan (nasi dan telur) kemudian minumannya (teh pahit) sampai yang terakhir yakni rokok dan "pencuci mulut" (botiah). Susunan tersebut seperti terlihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2

Jamba untuk memanggil jin yang akan membantu dalam pertunjukan lukah gilo

Selanjutnya jamba diasapi dengan kemenyan. Caranya dengan membakar kemenyan pada ujung rokok lalu dibuat gerakan melingkar mengelilingi jamba dari arah kanan (rokok dipegang tangan kanan). Ketika pengasapan telah dilakukan setengah keliling, maka rokok diterima oleh tangan kiri untuk melanjutkan mengasapi jamba ke arah kiri. Kegiatan ini dilakukan

sebanyak tiga kali putaran. Setelah diasapi jin sudah bisa *disaua* (dipanggil) dengan membacakan mantra :

“ya Allah, ya Muhammad, ya Syekh Abdul Jaelani  
... kis ! ... mohon datangkan empat jin ke dalam  
tubuh lukah”,



Gambar 3.3

Pawang sedang mengasapi jamba

Pengucapan mantra tersebut diiringi dengan menghentakkan kaki kanan sebanyak tiga kali sambil berkata :

“hadir”...“hadir” ... “hadir” (juga sebanyak tiga kali).

Beberapa saat kemudian informan (pawang) akan merasakan kehadiran jin yang dipanggil, yang ditandai dengan berdengingnya telinga sebelah kiri. Datangnya makhluk ini (artinya sudah ada “perjanjian” antara informan (pawang) dengan jin) maka selesailah tahap persiapan pertunjukan lukah gilo.

Keesokan paginya jamba dibuang ke sungai. Jamba tersebut tidak boleh termakan oleh siapa pun baik anak ataupun anggota keluarga yang lain (apabila termakan dapat menyebabkan perut menjadi buncit). Juga tidak boleh diberikan kepada anjing ataupun hewan piaraan lainnya.

Jika karena sesuatu hal misalnya hari hujan sehingga pada hari "H" tidak bisa dilaksanakan pertunjukan lukah gilo, maka untuk pertunjukan berikutnya harus dibuat lagi jamba sehari menjelang hari pertunjukan. Jamba yang sudah dipersembahkan untuk pertunjukan yang tidak jadi, dianggap sebagai sedekah.

Berbeda dengan pertunjukan lukah gilo di Andaleh Baruah Bukik, tahap persiapan pertunjukan lukah gilo di Nagari Sungayang tidak memberikan jamba untuk jin yang akan membantu pertunjukan. Persiapan yang dilakukan lebih kepada persiapan fisik, yakni latihan silat bagi para anggotanya. Latihan ini perlu dilakukan agar gerakan-gerakan yang dilakukan para pemain saat menangkap lukah tidak serampangan, supaya tidak terjadi lukah telah lari kemana-mana, sementara para pemain asyik dengan gerakan masing-masing. Atau mereka saling beradu kekuatan karena menganggap temannya sendiri adalah lukah yang harus ditangkap.

Tahapan selanjutnya dilakukan pada hari H. tahap ini diawali dengan memasang pakaian lukah. Sebelum diberi pakaian, lukah ditutup terlebih dahulu dengan kain hitam (lihat gambar 3.4.). pakaian lukah terdiri dari dua potong kain, yakni kain *jao* yang berfungsi sebagai baju dan kain sarung *palakek* yang sudah usang sebagai kainnya. Cara memasang

pakaian ini seperti pada gambar 3.5, 3.6 dan 3.7. Di pinggangnya diikat lagi kain, yang berfungsi sebagai ikat pinggang.



Gambar 3.4  
Lukah ditutup dengan kain hitam  
sebelum diberi pakaian

Pada bagian kepala lukah, mukanya ditutup dengan topeng dan kepalanya diberi peci hitam untuk menutupi "rambut" panjangnya yang terbuat dari ijuk. Topeng yang dipasang di bagian muka boleh berbentuk apa saja, asal memberi kesan bahwa bagian itu adalah wajah dari lukah (lihat gambar 3.7). Setelah lukah



selesai diberi pakaian maka selesai pula tahap persiapan dari permainan lukah gilo.



Gambar 3.5  
Pemasangan Kain Lukah



Gambar 3.6  
Pemasangan Paju Lukah



Gambar 3.7  
Lukah setelah diberi pakaian dan topeng

### 3.3 Tahap Pelaksanaan

Pertunjukan lukah gilo dulu diadakan pada malam hari karena pawang membutuhkan suasana yang mendukung untuk bisa berkonsentrasi dalam melaksanakan permainan tersebut. Sekarang permainan ini dilangsungkan pada siang hari, dengan mengambil momen hari-hari besar seperti Idul Fitri atau perayaan 17 Agustus.

Tahap pelaksanaan ini diawali dengan meletakkan lukah yang sudah diberi pakaian lengkap di pinggir

arena. Arena yang dijadikan tempat pertunjukan biasanya lapangan rumput yang cukup luas. Pemilihan lapangan rumput sangat beralasan, yaitu untuk menghindari cedera bagi para pemain, terutama dalam perjuangan menangkap lukah. Kemungkinan mereka bisa jatuh berguling-gulingan.



Gambar 3.8  
Lukah dalam pakaian lengkap, di pinggir arena  
pertunjukan

Setelah semua persiapan siap, pakaian yang melekat di tubuh lukah dibuka satu persatu mulai dari

peci, topeng, lalu baju dan akhirnya kain. Saat pakaian lukah dibuka, sekitar lukah sudah mulai diasapi dengan kemenyan.



Gambar 3. 9  
Pakaian lukah dibuka sebelum  
pertunjukan dimulai

Lukah yang sudah ada dalam keadaan “telanjang” lalu dibawa ke tengah arena. Tujuh orang pemain yang nantinya bertugas memegang lukah, berdiri pada posisi masing-masing. Enam orang berdiri mengelilingi lukah dalam posisi setengah lingkaran, dengan jarak kurang

lebih 1 (satu) meter dari lukah, sementara yang seorang lagi mengasapi (gambar 3. 10).



Gambar 3.10  
Enam pemain berdiri mengelilingi lukah dan  
Seorang mengasapi dengan kemeyan

Beberapa saat kemudian pawang memberi wejangan kepada para pemain (gambar 3.11), selanjutnya ia juga mengasapi lukah dengan kemeyan yang dibakar di atas sebuah sabut kelapa. Pengasapan ini dimulai dari "kepala" lukah (dilakukan dengan cara melingkarkan asap di sabut kelapa tersebut di sekeliling

kepala lukah) kemudian terus ke tengah (perut-dada) dan akhirnya ke bagian bawah.

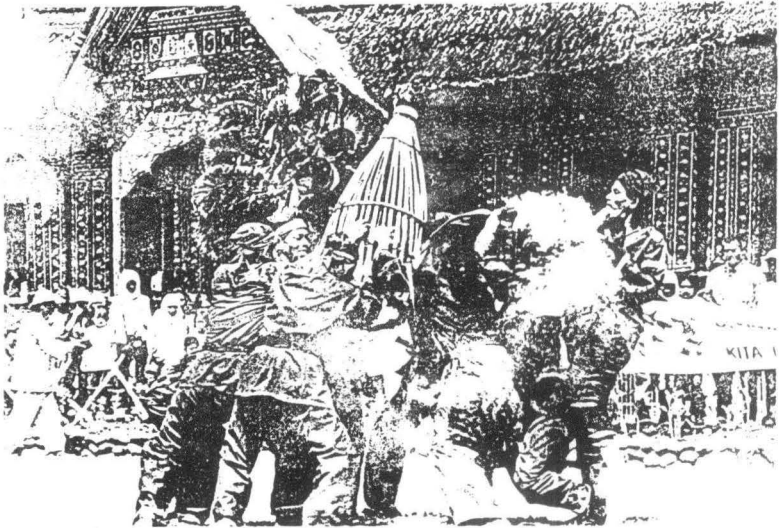


Gambar 3.11

Pawang memberi wejangan kepala para pemain

Selain pengasapan dari luar, juga dilakukan pengasapan dari dalam. Pawang meletakkan sabut kelapa berisi kemenyan yang dibakar, di dalam lukah selama beberapa saat sambil terus meniupnya sehingga asap mengepul menyelimuti lukah. Selang beberapa saat lukah yang sudah dipegang oleh 7 (tujuh) orang pemain terlihat bergerak-gerak dan ketujuh orang itu memegang lukah dengan kuat.

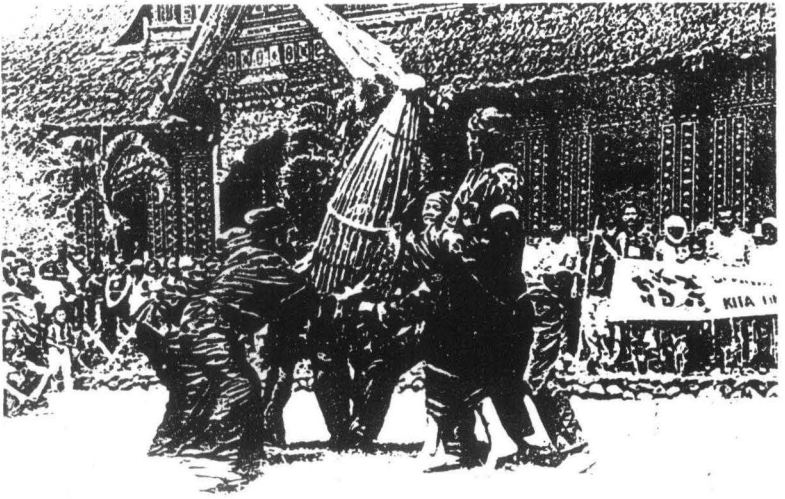
Pawang memukulkan sehelai kain yang sebelumnya dipakai sebagai "ikat pinggang" lukah ke tubuh lukah agar lukah mau bergerak.



Gambar 3.12

Lukah yang mulai bergerak segera dipegang dengan kuat oleh para pemain

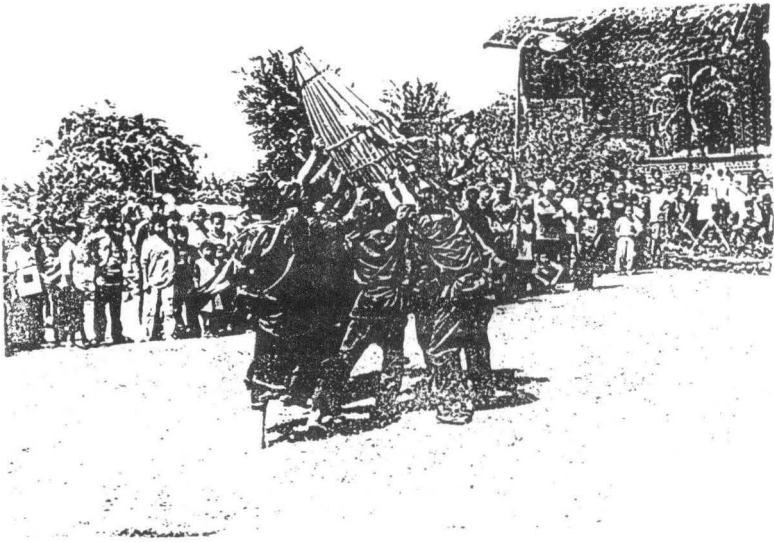




Gambar 3.13

Pawang memukulkan kain ke tubuh lukah agar lukah tetap gerak

Lukah kemudian terlihat seperti mau terbang (bergerak ke atas), sementara itu para pemain berusaha dengan sekuat tenaga menariknya ke bawah. Dengan demikian terjadi gerakan naik turun, antara kekuatan lukah yang bergerak ke atas dan kekuatan para pemain yang menarik lukah ke bawah. Gerakan lukah seperti terbang (bergerak kuat keatas), dapat terlihat ketika seorang anak kecil (kira-kira berumur 12 tahun) mencoba memegang lukah, akan tetapi malah dia terangkat (bergayut pada lukah) sekitar satu meter dari atas tanah. Hal itu bisa terjadi karena dalam permainan ini penonton diberi kesempatan untuk memegang lukah.



Gambar 3.14

Seorang anak kecil yang mencoba memegang lukah malah terangkat sekitar 1 meter dari tanah

Pergerakan lukah yang dipegang oleh para pemain tidak hanya naik-turun tetapi juga ke kiri dan ke kanan bahkan bisa ke segala penjuru. Lukah yang dipertahankan oleh para pemegangnya tidak selalu dalam posisi berdiri, namun adakalanya dalam posisi “tidur” (rebah) bahkan bisa terbalik dalam arti “kepala” lukah berada di bawah.



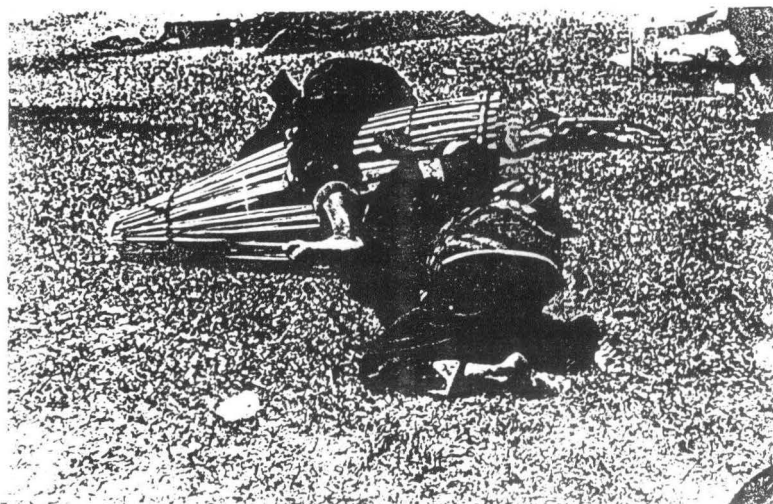
Gambar 3.15

Pemain dan penonton mempertahankan lukah yang sedang dalam posisi terbalik

Perjuangan para pemain dalam mempertahankan lukah inilah yang menjadi inti dari permainan ini. Perjuangan itu merupakan perjuangan berat dan menguras tenaga. Tidak jarang mereka terjatuh dan terhimpit oleh pemain lain (ini yang menyebabkan ada yang luka-luka) atau terdorong ke sana kemari oleh kuatnya para pemain mempertahankan lukah. Ketika tangan mereka terlepas dari lukah, mereka akan berusaha mengejar sekuat tenaga untuk mendapatkan lukah itu kembali. Ini disebabkan karena pikiran para pemain sudah terfokus kepada lukah itu saja, tidak ada yang lain. Yang ada dalam pikirannya adalah bagaimana mempertahankan lukah agar tidak lepas.

Selama berlangsungnya permainan Pawang selalu mengawasi kemana arah lukah dan senantiasa

memukulkan kain ke tubuh lukah. Ini dimaksudkan agar lukah selalu punya kekuatan untuk bergerak, baik bergerak ke atas ataupun ke segala penjuru.



Gambar 3.16

Dalam posisi bagaimanapun, lukah tetap tidak dilepaskan

Tahap pelaksanaan permainan lukah gilo di Nagari Sungayang sedikit berbeda dengan lukah gilo di Andaleh Baruah Bukik yang sudah diuraikan di atas. Pertunjukan lukah gilo di Nagari Sungayang, diawali dengan meletakkan lukah ditengah arena. Lukah di Nagari Sungayang pakaiannya terdiri dari kain dan baju *gunting cino* serta gambar tengkorak pada bagian kepala lukah. Untuk penutup kepala, diberi kain berwarna putih dan sebuah peci sehingga lukah menyerupai seorang laki-laki.

Lukah kemudian *diasok* (diasapi dengan kemenyan) oleh pawang dan selanjutnya dipegang oleh

dua orang (1 orang pemain dan 1 orang penonton/orang luar). dua orang ini memegang lukah setelah lukah digerakkan oleh pawang. Lukah bisa bergerak karena diiringi dendang yang dilagukan oleh pawang. Dendang untuk memanggil roh lukah gilo adalah sebagai berikut :

*Sirewa anak si Ali, siak lukah  
Sirewa anak si Ali, siak lukah gilo  
Gilo si lukah gilo  
Gilo dek jin nan batigo  
Apo karajo tiok ari  
Gilo marauik-rauik rotan  
Dek rotan panjalin lukah  
Dek lukah banyak ulahnyo  
Anak kambiang titiah batitiah  
Dek titiah ka lapau rombio  
Pikia bana dalam hati, bisiak tadi jangan lupu  
Hu Allah, Hu Allah, Hu Allah*

*Gilo si lukah gilo  
Gilo dek jin nan batigo  
Anak kambiang diateh bukik  
Kalapo tumbuah di boncah  
Malenggang lukah sadikik  
Kami maliek kayo Allah  
Hu Allah .....*

(Wawancara dengan pawang lukah gilo Nagari Sungayang). Dendang tersebut terus diucapkan berulang-ulang selama permainan.

### **3.4 Tahap Penyelesaian**

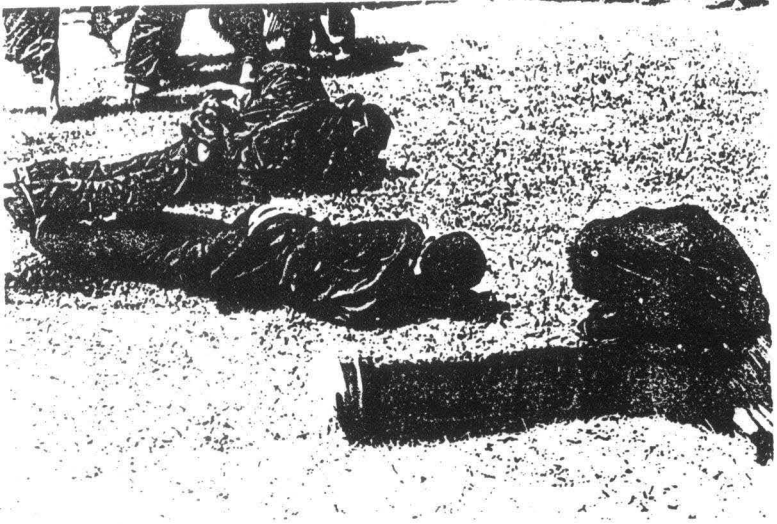
Pertunjukan lukah gilo berlangsung selama kurang lebih setengah jam. Kurun waktu selama itu cukup

membuat para pemain keletihan karena mengejar, menangkap, dan mempertahankan lukah begitu menguras banyak energi. Oleh karenanya setelah setengah jam, pawang akan menghentikan permainan. Jika tidak dihentikan pemain yang telah “kerasukan” itu pikirannya tertuju kelukah saja dan tidak mau melepaskan lukah dari pegangan tangannya. Akibatnya bisa-bisa mulut mereka berbusa karena kehausan.

Akhir dari permainan ini, satu demi satu pemain yang memegang lukah jatuh pingsan setelah lukah lepas dari tangannya. Mereka jatuh pingsan dalam posisi telungkup dengan tangan dan kaki bergerak-gerak. Saat inilah pawang menjadi sibuk. Di satu sisi dia harus tetap mengawasi gerakan lukah (karena pemain yang masih dikuasai oleh “roh” masih terus mengejar dan menangkap lukah) sementara di sisi lain ia juga harus menyadarkan para pemainnya yang jatuh pingsan.



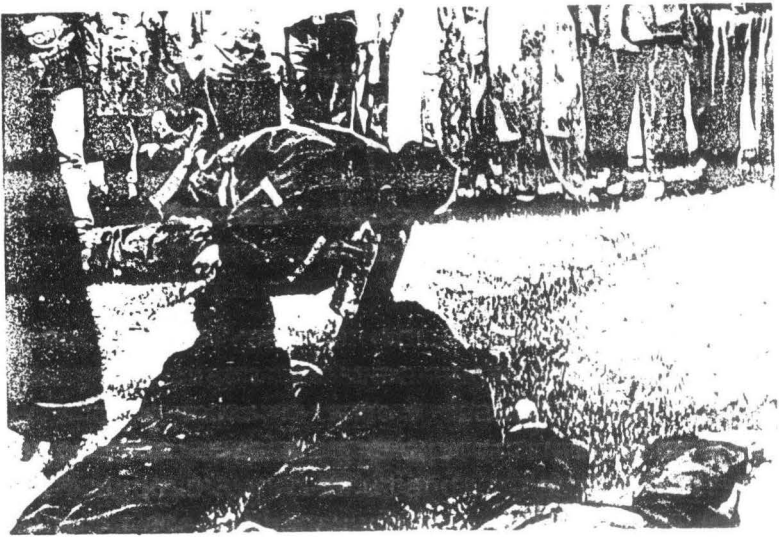
Gambar 3.17



Gambar 3.18

Para pemain yang bergelimpangan karena pingsan

Tidak jarang terjadi, roh yang masuk ke tubuh pemain tidak mau pergi karena merasa belum puas. Hal ini biasanya terjadi apabila pemain terlalu menghayati permainan tersebut. Bagi roh yang tidak mau pergi akhirnya pemain itu *disambuah* oleh pawang (dengan menyemburkan air yang sudah diberi mantrai terlebih dahulu. Kalau setelah *disambuah* tidak berhasil juga, pemain tersebut diberi air putih untuk diminum atau diasapi dengan kemenyan. Usaha terakhir adalah pawang mengajak pemain itu bersalaman, untuk memindahkan roh itu ke dalam diri pawang sendiri.



Gambar 3.19  
Pawang harus *menyambuah* pemain untuk  
menyadarkannya

Berakhirnya permainan ini meninggalkan berbagai kesan bagi para pemain. Secara fisik, mereka ada yang luka-luka akibat terbentur tembok atau batu dan terkilir. Semua itu menjadi tanggung jawab pawang untuk mengobatinya kembali. Istilah yang lazim di kelompok permainan lukah gilo itu, mereka datang ke pawang untuk "*dikeur*" (diurut). Memang biasanya untuk keluhan pemain yang terkilir atau keseleo, pawang sendiri yang mengurut. Tapi tidak jarang pawang harus mengeluarkan uang bagi anggotanya untuk pergi ke tukang urut, terutama jika jumlah pemain yang cedera cukup banyak atau cedera yang dialami sangat serius. Secara mental, perasaan yang dialami para pemain beraneka ragam. Ada pemain yang menangis setelah usainya pertunjukan lukah gilo ini karena menyesali diri, mengapa dia mau bertindak seperti itu. Beberapa



pemain juga merasa malu bertemu dengan orang banyak (yang tadi menonton pertunjukan mereka). sehingga biasanya setelah pertunjukan usai mereka segera meninggalkan arena permainan.

## BAB IV

### MAGIC DALAM PERMAINAN LUKAH GILO

#### 4.1 *Magic* Dalam Kehidupan Masyarakat

Pada masa dahulu ketika tingkat pengetahuan manusia masih didominasi oleh hal-hal mistis, kepercayaan kepada kekuatan magis sangat merajalela. Manusia mencari jawaban terhadap persoalan-persoalan kehidupan yang dialaminya pada hal-hal gaib. Jika seseorang jatuh sakit, penyebabnya biasanya diyakini karena *diguna-guna* oleh orang lain. Seseorang yang laris dagangannya, dikatakan karena meminta penglaris pada dukun. Pasangan yang rukun rumah tangganya, dikatakan karena minta *pakasiah* (aji pengasih) pada orang pintar. Begitupun jika seseorang yang tidak mempan dihajati oleh lawannya, penyebabnya adalah karena ia memakai jimat atau punya *paga diri* (pagar diri) yang kuat.

Mengikutsertakan kekuatan magis dalam kehidupan sehari-hari sudah dilakukan masyarakat Minangkabau sejak dulu. Hal ini terlihat dalam berbagai aktifitas seperti bidang pertanian, kelautan, perdagangan, dan pengobatan. Di bidang pertanian seperti pertanian sawah misalnya, dikenal beberapa ritual mulai dari proses menanam padi sampai panen. Ritual tersebut diwujudkan dalam bentuk upacara, seperti upacara *manabuah baniah* (tujuan supaya benih yang disemai mendatangkan hasil yang baik nantinya), upacara *mamintak ubek padi* (tujuan supaya padi yang mulai berbuah terhindar dari hama dan penyakit) serta upacara *maambiak padi* (upacara yang dilakukan sebelum panen. dengan mengambil beberapa tangkai

padi lalu ditumbuk menjadi beras dan dicampur dengan beras sisa panen sebelumnya, untuk kemudian dimakan bersama dalam acara yang dinamakan *mamakan hulu tahun/makan beras baru*.

Di bidang kelautan, seperti aktifitas menangkap ikan misalnya, dikenal upacara-upacara yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih baik dan terhindar dari mara bahaya di laut (diganggu oleh jin laut). Upacara tersebut antara lain upacara *malimau pasie turun ka lauik* (upacara yang dilakukan saat akan berangkat melaut dengan harapan selamat diperjalanan dan memperoleh ikan yang banyak, dan upacara *malimau kapa* (upacara selamat untuk kapal yang baru pertama kali digunakan).

Pemanfaatan hal-hal bersifat magis juga ditemui di bidang perdagangan. Ini terlihat dari ritual yang dilakukan pedagang untuk *maureh lapau* atau *maureh kadai* (menebarkan ramuan yang diminta kepada dukun, di sekeliling tepat usaha) atau dengan memasang jimat dan benda-benda lain yang diberi dukun) di tempat usaha tersebut dengan harapan dagangan menjadi laris.

Dalam hal pengobatan, penggunaan kekuatan magis bahkan lebih banyak ditemui. Di bidang ini fenomena kekuatan magis bukan suatu hal yang aneh lagi. Beraneka ragam penyakit yang menimpa masyarakat dicari penyembuhannya dengan bantuan kekuatan magis (melalui dukun). Malah akhir-akhir ini terlihat suatu perkembangan yang menarik. Dulu jenis penyakit yang diobat dukun hanya sebatas pada penyakit yang bersifat non medis (seperti *tasapo*, *palasik*, *biriang* atau penyakit karena perbuatan orang lain). Namun sekarang penyakit-penyakit yang bersifat

medis pun (seperti darah tinggi, kanker atau amandel) pengobatannya dilakukan oleh dukun.

Pada perkembangannya, kekuatan magis juga digunakan dalam permainan. Hal itu tidak terlepas dari “perilaku” orang Minangkabau yang menjadikan permainan sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Bagi mereka tidak ada waktu yang tersisa, tidak boleh ada waktu yang berlalu tanpa berbuat apa-apa. Permainan menjadi salah satu cara untuk mengisi waktu luang. Penggunaan kekuatan magis dalam permainan rakyat secara implisit menunjukkan bahwa masyarakat Minangkabau belum bisa lepas sepenuhnya dari tradisi dinamisme yang pernah dilalui masyarakat ini dalam tahapan perkembangannya. Kalau dikaitkan dengan “ketaatan” orang Minangkabau pada jajaran Islam memang hal ini sedikit mencengangkan, seperti pendapat Umar Yunus tentang *basirompak*, tradisi yang ditemui pada masyarakat Nagari Taeh Baruah Kabupaten Lima Puluh Kota (Umar Yunus, dalam Marzam, 2002 “ xvi). Menurutny :

Minangkabau bisa dikaitkan dengan Islam, yang hanya mengenal Tuhan yang Esa tanpa la mungkin disekutukan dengan yang lain. Sesuai hal ini *basirompak*, mestinya tak ada dalam budaya Minang. Dalam *basirompak*, oarang minta pertolongan kepada kuasa gaib yang bukan Tuhan.

Mengacu kepada pendapat Umar Yunus tersebut semestinya bermain Lukah Gilo juga tidak ada dalam budaya Minang karena dalam permainan itu pawang Lukah Gilo juga meminta pertolongan pada makhluk gaib (jin). Kalau pada kenyataannya permainan itu masih ada sampai sekarang, hal ini terkait erat dengan

kondisi masyarakat di daerah tempat berkembangnya permainan tersebut. Bagi masyarakat Nagari Andaleh Baruah Bukik fenomena *magic* memang bukan suatu hal yang luar biasa. Hal-hal yang berkaitan dengan kekuatan magis sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sehari-hari baik dalam bidang mata pencaharian maupun sosial kemasyarakatan. Di sini juga dikembangkan kesenian dan permainan anak nagari seperti randai, tari piring diatas pecahan kaca, permainan *dabuih* dan lukah gilo. Sebagian besar dari permainan itu mengandung unsur kekuatan magis dalam pelaksanaannya.

#### **4.2 *Magic* dalam Permaian Lukah Gilo**

Permainan lukah gilo adalah permainan yang melibatkan kekuatan magis dalam pelaksanaannya. Kekuatan magis disini diwujudkan dalam bentuk kerjasama dengan makhluk gaib (jin). Jadi dalam permainan ini ada empat jin yang diminta bantuannya oleh pawang. Satu jin masuk ke dalam lukah, sedangkan yang tiga masuk ke dalam tubuh pemain. Tiga jin yang masuk ke dalam tubuh pemain ini menjadikan pemain tersebut "hilang ingatan" artinya, pikirannya tertutup untuk hal-hal lain, atau kesurupan tetapi hanya tertuju pada lukah semata. Ini disebabkan karena sipemain "melihat" ada temannya yang terkurung di dalam lukah sehingga ia berusaha untuk mengeluarkan temannya dari situ. Tiga pemain yang pikirannya telah "dimasuki" itu kemudian menularkannya ke pemain lain (ibarat seseorang terkena aliran listrik, jika ia memegang orang lain maka orang tersebut akan terkena juga) sehingga semua pemain sekitar tujuh orang pikirannya dikuasai oleh

keinginan untuk menangkap lukah. Tingkah pola para pemain yang demikian itu dapat dijelaskan sebagai perjuangan seseorang dalam membebaskan temannya dari kurungan. Segala upaya dilakukan untuk menolong temannya itu.

Dalam permainan ini pawang memiliki peran sentral karena ia menjadi perantara yang dapat menghubungkan alam nyata dan alam gaib. Proses “perhubungan” dengan alam gaib ini sudah dimulai sejak tahap persiapan (seperti yang dilakukan pawang lukah gilo di Nagari Andaleh Baruah Bikik, lihat uraian bab 3) hingga pelaksanaan dan tahap penyelesaian permainan. Terdapat perbedaan dalam proses berhubungan dengan alam gaib tersebut. Ada yang memakai sesajen namun ada yang tidak, cukup dengan mengingat, seperti dikatakan Pak As, pawang lukah gilo di Nagari Sungayang (wawancara tanggal 27 Oktober 2002) :

*“... kalau awak ingek ‘inyo’ (jin), ‘inyo’ ingek pulo jo awak”*

Meskipun dalam prosesnya ada perbedaan namun terlihat ada pula yang sama dalam hal ini, bahwa dalam melakukan kontak itu, nama Allah disebut. Ini menyebutkan kerja sama yang terjalin antara manusia (pawang) dengan makhluk gaib (jin) tidak terlepas dari keberadaan Allah. Penyebutan nama Allah dalam hal ini merupakan suatu hal yang menarik karena menimbulkan sebuah ironi. Sejauh mana nama Allah memiliki makna dalam proses melakukan kontak dengan makhluk gaib ini, perlu penelitian lebih lanjut. Sebab bukan tidak mungkin nama Allah yang disebut itu hanya sebagai bagian dari sebuah mantra. Seperti dikatakan Koentjaraningrat (1998 : 217), teknik yang

digunakan dalam ilmu gaib adalah dengan menggunakan mantra-mantra untuk mengatakan tujuan yang ingin dicapai, diikuti dengan kata-kata atau suara-suara yang sering kali tidak mengandung arti tetapi dianggap dapat menguatkan mantra-mantra karena mengandung kesaktian.

Adanya jalinan kerjasama antara pawang dengan makhluk gaib tentu melahirkan sebuah konsekuensi, misalnya pawang secara rutin memberi makan (dalam bentuk jamba) kepada makhluk tersebut. Artinya, kalau pun sedang tidak ada pertunjukan lukah gilo, pawang tetap memberi jamba kepada makhluk gaib minimal satu kali dalam seminggu. Pemberian ini merupakan bentuk "kesetiaan" pawang kepada makhluk yang membantunya dalam pertunjukan. Hal ini mungkin sama dengan kondisi orang yang memelihara tuyul, yang harus memberi "makan" pada makhluk tersebut secara berkala (sesuai kesepakatan) jika tidak ingin ia *ngambek* atau marah dan tidak mau lagi menuruti perintah tuannya.

Kemampuan pawang berperan sebagai pihak yang menghubungkan alam nyata dan alam gaib tidak diperoleh dalam waktu singkat. Ada proses panjang yang telah dilalui hingga ia memiliki kemampuan itu. Artinya, kepandaian memainkan lukah gilo tidak berdiri sendiri. Ia merupakan bagian dari rangkaian ilmu kebatinan lain. Itulah sebabnya permainan ini biasanya dipertunjukkan dalam "satu paket" dengan pertunjukan kebatinan lain seperti *dabuiah*, tari piring diatas pecahan kaca, dan akrobat maut (memasukkan anak dalam peti tertutup kemudian dipotong dengan gergaji atau chinsaw). Selain itu pada kenyataannya seorang pawang lukah gilo juga orang yang memiliki

kemampuan dalam mengobati beberapa penyakit. Ini menunjukkan bahwa seorang pawang dalam permainan lukah gilo benar-benar orang yang memiliki ilmu kebatinan secara komprehensif. Dari informasi yang diperoleh berkaitan dengan proses pencapaian ilmu kebatinan secara komprehensif ini, semuanya tidak lepas dari aspek keislaman. Hal ini dapat dilihat dari proses yang dilalui salah seorang pawang, yang *mengaji terikat* sebagai tahap awal dari pencapaian kemampuan ilmu batinnya itu.

Peran seseorang yang disebut sebagai “guru” juga sangat besar dalam proses pencapaian ini. Dari guru itu pawang memperoleh kepandaian sekaligus perlindungan. Kepandaian yang diperoleh adalah dalam bentuk perolehan ilmu yang telah ia terapkan dalam kehidupan. Sedangkan perlindungan yang diperoleh dari guru adalah saat pawang mengadakan pertunjukan. Sebagaimana halnya pertunjukan yang menggunakan kekuatan *magic*, selalu saja ada orang lain (tentu yang punya “ilmu” juga) yang ingin “menguji” atau hanya sekedar mengganggu ataupun ingin menggagalkan pertunjukan tersebut. Untuk mengatasi terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan itu maka si pawang sebelum pertunjukan dimulai akan meminta perlindungan kepada gurunya. Guru ini biasanya akan memberi tahu muridnya (pawang) tentang adanya hal-hal yang akan mengganggu pertunjukan tersebut. Peringatan itu datang berupa *garak* atau tanda-tanda yang sudah dikenal/dipahami oleh si murid. Oleh karenanya dalam pertunjukan lukah gilo adakalanya perlu dilakukan “pembersihan” arena pertunjukan dan jika perlu memagari areal tersebut (secara kebatinan)



untuk mencegah terjadinya gangguan-gangguan dari pihak yang bermaksud tidak baik.

Bagaimanapun, lukah gilo adalah sebuah permainan yang dikemas menjadi sebuah pertunjukan. Pertunjukan ini perlu karena merupakan wadah bagi pawang untuk menampilkan/menunjukkan kemampuannya. Dengan demikian terdapat kaitan yang erat antara kedua hal tersebut. Tanpa adanya wadah, pawang tidak bisa memperlihatkan "kepiawaiannya" kepada masyarakat banyak (penonton). Begitupun sebaliknya, tanpa memiliki kepandaian dalam ilmu kebatinan pertunjukan lukah gilo tidak dapat terlaksana. Dengan demikian terdapat hubungan yang erat antara kedua aspek tersebut.

Selain sebagai wadah bagi pawang untuk menunjukkan kebolehannya, pertunjukan lukah gilo juga menjadi wadah bagi anak *sasian*. Anak *sasian* adalah murid yang menuntut ilmu kepada pawang untuk mendalami ilmu kebatinan. Dalam kedudukannya sebagai murid, anak *sasian* harus mengikuti apa yang diperintahkan gurunya. Salah satu perintah yang tidak dapat ditolak adalah ketika guru memintanya ikut dalam pertunjukan lukah gilo sebagai orang yang memegang lukah. Walaupun sebagai orang pemegang lukah banyak "penderitaan" yang dialaminya seperti penderitaan fisik berupa terkilir, luka atau lecet pada tubuh dan penderitaan batin berupa rasa malu yang timbul setelah pertunjukan usai. Rasa malu itu muncul karena "perbuatannya" mengejar, menangkap dan mempertahankan lukah dengan sekuat tenaga hingga jatuh, terguling atau bertabrakan dengan sesama teman dinilai oleh pemain sendiri sebagai tindakan bodoh dan memalukan.

Menurut Malinowski (dalam Marzam, 2002 : 118), segala aktifitas kebudayaan bertujuan untuk pemenuhan kebutuhan naluri manusia. Aktifitas *magic* dalam permainan lukah gilo dapat dilihat sebagai pemenuhan kebutuhan manusia dalam dua aspek, yakni materi dan non materi. Dari aspek materi, permainan ini dapat menjadi sumber penghasilan bagi pawang dan para pemain yang tergabung dalam kelompoknya. Walau pertunjukan lukah gilo tidak memperlakukan tarif tertentu kepada penonton, tetapi pada saat pertunjukan sedang berlangsung ada anggota kelompok yang mengedarkan celengan untuk diisi oleh penonton secara sukarela. Meskipun begitu, aspek ini sepertinya bukan yang paling utama karena pertunjukan tidak bisa ditingkatkan (frekuensinya) untuk meningkatkan pendapatan. Salah satu peluang yang cukup menjanjikan adalah dalam kaitan dengan sektor pariwisata, sebagai suguhan bagi para wisatawan yang berkunjung ke obyek wisata yang ada di Luhak Nan Tuo khususnya Istanu Pagaruyung.

Sedangkan dari aspek non materi, permainan lukah gilo menjadi wadah bagi pawang untuk menunjukkan eksistensi dirinya. Melalui pertunjukan ini pawang membuktikan bahwa dirinya mempunyai "kekuatan" dan kemampuan menjalin kerjasama dengan makhluk gaib. Suatu kemampuan yang tidak banyak orang memilikinya.

## BAB V

### PENUTUP

Penggunaan magic atau hal-hal yang berkaitan dengan kekuatan magis dalam kehidupan masyarakat hingga saat ini terus berkembang, bahkan bisa dikatakan semakin meluas. Cakupan bidang kehidupan yang "dialiri" unsur itu pun semakin banyak. Kalau pada masa dahulu hanya terbatas pada pengobatan penyakit, tolak bala dan minta hujan, sekarang bidang-bidang kehidupan lain juga memanfaatkan kekuatan ini, seperti untuk memperoleh jabatan, kedudukan dan kekayaan. Bahkan aspek hiburan juga tidak luput dari penggunaan kekuatan magis tersebut.

Banyak jenis permainan dan kesenian yang ada pada masyarakat Minangkabau khususnya masyarakat di daerah penelitian, mengandung unsur magic. Salah satu permainan yang menggunakan kekuatan magic dalam pelaksanaannya adalah permainan lukah gilo. Kekuatan magis yang dimaksudkan dalam permainan ini adalah dalam bentuk kerjasama dengan makhluk gaib (jin) sehingga lukah sebagai sebuah benda mati, kemudian mempunyai kekuatan untuk bergerak. Tentang kemampuan lukah untuk bergerak, memang ditemui perbedaan pendapat dari beberapa orang yang diwawancarai di lokasi penelitian. Sebagian berpendapat bukan lukahnya yang *gilo* (gila), melainkan orangnya (pemain). Kelompok yang berpendapat begini meyakini bahwa lukah itu tidak melakukan apa-apa, hanya orangnya (pemain) yang saling berebut memperlakukan lukah tersebut. Sebaliknya, sebagian yang lain meyakini bahwa lukah itu sendiri memang sepertinya punya kemampuan dan kekuatan untuk bergerak ke sana kemari sehingga para

pemain harus menangkapnya. Pendapat ini ditunjang oleh pengalaman para penonton yang mencoba ikut serta memegang/menangkap lukah.

Terlepas dari perbedaan pendapat tentang siapa yang *gilo* sebenarnya, satu hal yang perlu diyakini adalah kemampuan seseorang (pawang) yang bisa menguasai dan kemudian mengendalikan pikiran orang lain (para pemain lukah gilo) sehingga pikiran orang tersebut bisa terfokus pada lukah sepenuhnya, tidak ada lagi pada hal-hal lain bahkan pada dirinya sendiri. Begitu terfokusnya mereka pada lukah, dapat dilihat dari keinginan yang luar biasa dari para pemain untuk mempertahankan lukah serta mengejar dan menangkapnya apabila terlepas.

Penggunaan *magic* dalam permainan atau hiburan mungkin hanya sekedar faktor penunjang. Tetapi dibalik semua itu sebetulnya dapat diketahui hakikat religius dari masyarakat kita yang belum bisa terlepas dari kungkungan dinamisme masa lalu. Dinamisme sebagai salah satu tahapan religi yang dilalui umat manusia di muka bumi ini tetap bertahan hingga sekarang walaupun dalam bentuk yang berbeda karena telah dimodifikasi sesuai dengan masa zaman yang menaungi saat ini.

Bagi masyarakat Minangkabau sendiri yang terlanjur memiliki "cap" sebagai masyarakat yang kental keislamannya, fenomena dinamisme itu juga tidak bisa dilepaskan sepenuhnya. Seperti apa yang ditemui pada masyarakat di Nagari Sungayang dan Nagari Andaleh Baruah Bukik misalnya, permainan anak nagari yang menggunakan kekuatan magis dalam proses permainannya hingga saat ini terus bertahan dan telah pula memperlihatkan adanya regenerasi.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

Danandjaja, James

1984 *Folklore Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain.* Jakarta : PT. Grafitti Pers.

---

1994 *Antropologi Psikologi : Teori, Metode, dan Sejarah Perkembangannya.* Cetakan Kedua. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Faisal, Sanapiah

1995 *Format-format Penelitian Sosial.* Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Koentjaraningrat

1990 *Pengantar Ilmu Antropologi.* Cetakan Kedelapan Jakarta : PT. Rineka Cipta.

---

1991 *Beberapa Pokok Antropologi Sosial.* Jakarta : Dian Rakyat.

---

1998 *Pengantar Antropologi Pokok-pokok Etnografi II.* Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Marzam

2002 *Basirompak Sebuah Transpormasi Aktivitas Ritual Magis Menuju Seni Pertunjukan.* Yogyakarta : Kepel Press.

Moleong, J. Lexy

1999 *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Cetakan Kesembilan. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.

Mulder, Niels.

2001 *Mistisisme Jawa, Ideologi di  
Indonesia.* Yogyakarta : LKIS.

Peurse, C. A. van

1994 *Strategi Kebudayaan.* Yogyakarta :  
Kanisius.

## DAFTAR INFORMAN

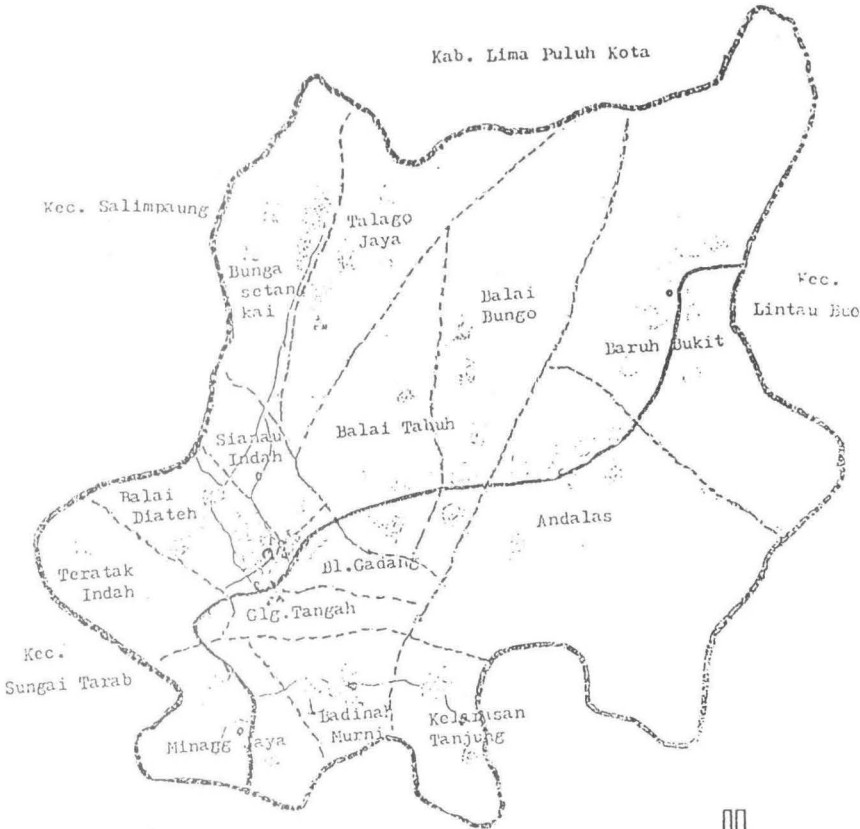
1. Nama : Amri A. S  
Umur : 36 Tahun  
Pendidikan : SMA  
Pekerjaan : Wiraswasta / Pawang Lukah Gilo  
Alamat : Andaleh Baruah Bukik
  
2. Nama : Yasri Dt. Putihah  
Umur : 57 Tahun  
Pendidikan : Serjana Muda IAIN  
Pekerjaan : Kepala MTsN Sungayang  
Alamat : Jorong Balai Diateh Nagari  
Sungayang
  
3. Nama : Asril Gindo Nan Kuniang  
Umur : 46 Tahun  
Pendidikan : SD  
Pekerjaan : Tani / Pawang Lukah Gilo  
Alamat : Jorong Galanggang Tengah  
Nagari Sungayang
  
4. Nama : Nazirwan, A. Md.  
Umur : 35 Tahun  
Pendidikan : Serjana Muda  
Pekerjaan : Wiraswasta / Pemimpin Grup  
Macan Andaleh  
Alamat : Andaleh Baruah Bukik

## PEDOMAN WAWANCARA





1. Ceritakan tentang sejarah lahirnya permainan lukah gilo (dimana, kapan dan oleh siapa)
2. Jelaskan tentang tahap-tahap persiapan lukah gilo
  - Persiapan pembuatan lukah
  - Persiapan pertunjukan lukah gilo
  - Bagaimana persiapan anggota/pemain
  - Ritual / mantra
  - Syarat dan pantangan
3. Jelaskan tentang pelaksanaan permainan lukah gilo
  - Tempat/arena pertunjukan
  - Jalannya pertunjukan
  - Ritual/mantra
  - Syarat dan peralatan
4. Jelaskan tentang tahap penyelesaian permainan lukah gilo
  - Bagaimana akhir dari permainan ini
  - Ritual/mantra
  - Syarat dan pantangan



# PETA KECAMATAN SUNGAYANG

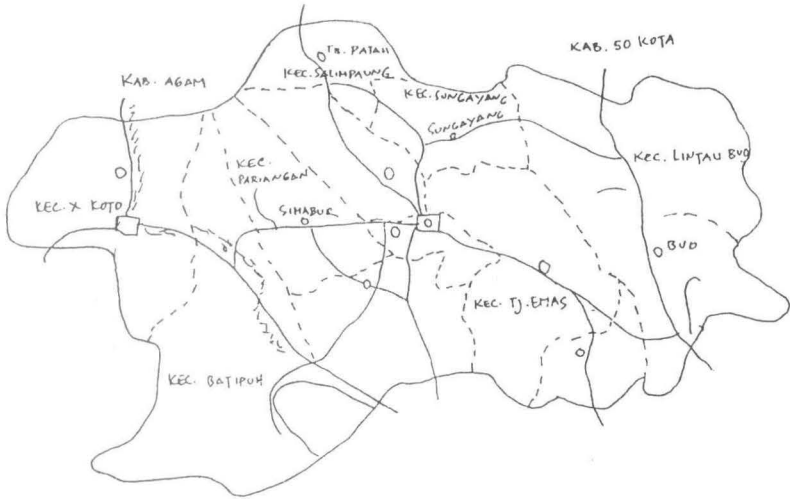


Keterangan:

-  : batas kecamatan
-  : batas nagari
-  : jalan provinsi
-  : kantor wali nagari



# PETA KABUPATEN TANAH DATAR



Keterangan:

- : batas kecamatan
- : batas kabupaten
- : jalan provinsi
- : ibukota kabupaten
- : ibukota kecamatan



Perpu  
Jend