

STRUKTUR, KATEGORI, DAN FUNGSI SOSIAL PERTANYAAN TRADISIONAL (RIDDLES) MASYARAKAT NAGARI AUA KUNIANG KECAMATAN PASAMAN KABUPATEN PASAMAN BARAT

Melia Roza*, Muhammad Ismail Nasution

Universitas Negeri Padang

*Email Korespondensi: chameliaroza@gmail.com

Abstract

Traditional riddles represent a significant form of Minangkabau oral literature, serving as a medium for interaction, entertainment, and the transmission of cultural values. However, the prevalence of riddles in Nagari Aua Kuniang, Pasaman District, West Pasaman Regency, is diminishing. This decline is attributed to contemporary societal developments and a lack of familiarity among the younger generation. This study aims to describe the structure, categories, and social functions of traditional riddles within the Nagari Aua Kuniang community. Employing an oral literature research design with a descriptive qualitative methodology, data were collected through literature reviews, field studies, and interviews. During the interview stage, audio and video recordings were made of native riddle speakers in Nagari Aua Kuniang. These recordings were subsequently transcribed and translated into Indonesian. Data analysis proceeded through stages of classification, interpretation, conclusion, and reporting. The research findings indicate that riddle structures manifest in two forms: those with identical questions and answers, and those with non-identical questions and answers. Identified riddle categories include similarities with humans, animals, plants, inanimate objects, and colors. The social functions of riddles encompass intelligence testing and entertainment provision. Consequently, documenting these riddles is crucial for cultural preservation. Furthermore, riddles can be integrated as local content teaching material to cultivate critical thinking skills and introduce oral literature to the younger generation.

Keywords: *Riddles; oral literature; structure; category; social function*

Abstrak

Pertanyaan tradisional (*riddles*) termasuk salah satu bentuk sastra lisan Minangkabau. Riddles berfungsi sebagai media interaksi, hiburan, dan pewarisan nilai. Akan tetapi keberadaan riddles di Nagari Aua Kuniang Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat saat ini mulai memudar. Hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman dan riddles kurang dikenal oleh generasi muda. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan struktur, kategori, dan fungsi sosial pertanyaan tradisional riddles masyarakat Nagari Aua Kuniang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian sastra lisan dengan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan, studi lapangan, dan wawancara. Pada tahap wawancara data diperoleh dengan melakukan perekaman audio dan video terhadap penutur asli riddles di Nagari Aua Kuniang. Hasil rekaman kemudian ditranskripsikan ke dalam bentuk tulisan dan dialihbahasakan ke dalam bahasa Indonesia. Data selanjutnya dianalisis melalui tahap klasifikasi, interpretasi, penyimpulan, dan pelaporan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa struktur riddles terdiri atas dua bentuk yaitu pertanyaan dan jawabannya identik serta pertanyaan dan jawabannya tidak identik. Kategori riddles yang ditemukan meliputi persamaan dengan manusia, binatang, tanaman, benda mati, dan warna. Fungsi sosial riddles terdiri atas fungsi menguji kepandaian dan sebagai hiburan. Dengan demikian riddles perlu didokumentasikan sebagai bahan pelestarian budaya. Riddles juga dapat dijadikan bahan ajar muatan lokal untuk melatih daya pikir dan memperkenalkan sastra lisan kepada generasi muda.

Kata Kunci: *Riddles; sastra lisan; struktur; kategori; fungsi sosial*

PENDAHULUAN

Indonesia diketahui sebagai negara yang mempunyai kekayaan kebudayaan yang amat beraneka. Keanekaragaman berikut berperan sebagai ciri khas serta pembeda antarkawasan di Indonesia. Salah satu warisan kebudayaan yang tetap bertahan hingga dewasa ini merupakan adat istiadat oral. Adat istiadat oral berperan sebagai komponen dari kebudayaan yang dipaparkan secara serta-merta dari satu generasi kepada generasi berikutnya tanpa melalui sarana tulis. Akan tetapi, seiring masuknya kebudayaan global serta pesatnya dinamika teknologi, eksistensi adat istiadat oral berangsur mengalami degradasi. Masyarakat, secara spesifik generasi penerus, pada masa kini menghabiskan sejumlah besar kurun waktu memanfaatkan sarana digital sehingga hubungan timbal balik atas kebudayaan lokal bertransformasi menjadi semakin berkurang. Kondisi tersebut mengakibatkan wawasan warga atas warisan kebudayaan kawasannya sendiri kian mengalami degradasi serta tidak lagi berperan sebagai komponen pokok didalam kehidupan sehari-hari.

Implikasi dari transformasi kebudayaan dimaksud pula dirasakan pada eksistensi adat istiadat oral di Nagari Aua Kuniang, Kecamatan Pasaman, Kabupaten Pasaman Barat. Salah satu wujud adat istiadat oral yang tetap diketahui di nagari berikut merupakan pertanyaan konvensional maupun yang lebih diketahui sebagai *riddles*. *Riddles* lazimnya dimanfaatkan warga sebagai sarana rekreasi tatkala berkumpul, sekaligus sebagai sarana guna melatih kecakapan berpikir. Sayangnya, dewasa ini praktik penuturan *riddles* telah bertransformasi menjadi jarang dilaksanakan. Kondisi tersebut diakibatkan oleh berkurangnya penutur dari kalangan lanjut usia serta minimnya minat generasi penerus guna mempelajari serta mempertahankannya. Di samping itu, belum adanya pendokumentasian secara terstruktur menyuguhkan akibat bahwa adat istiadat berikut kian menyulitkan guna diakses oleh warga secara komprehensif. Bilamana kondisi berikut dibiarkan, bukan tidak mungkin salah satu wujud kebudayaan oral di Nagari Aua Kuniang bakal lenyap serta tidak sanggup diturunkan kepada generasi penerus pada kurun waktu mendatang.

Telaah berkenaan dengan pertanyaan konvensional di Indonesia sesungguhnya telah pernah dilaksanakan oleh sejumlah pengkaji sebelumnya. Nurhasanah (2020) telah menelaah susunan, klasifikasi, serta kegunaan kemasyarakatan teka-teki *kuling-kuling atca* pada warga di Mandailing Natal. Safitri (2021) pula menelaah adat istiadat *manakok-nakok* di Pesisir Selatan memanfaatkan pendekatan yang identik. Berikutnya, Irfan Hasyim (2022) menelaah pertanyaan konvensional di Nagari Tandikat, Padang Pariaman. Ketiga telaah dimaksud mempunyai kesepadanan fokus, yaitu sama-sama menelaah *riddles* sebagai komponen folklor oral melalui dimensi susunan, klasifikasi, serta kegunaan kemasyarakatannya didalam warga. Luaran dari telaah-telaah dimaksud membuktikan bahwa *riddles* mempunyai kontribusi krusial sebagai sarana pendidikan, rekreasi, serta pewarisan skor kebudayaan.

Walaupun telah dijumpai telaah sebelumnya, telaah berikut mempunyai kebaruan dari dimensi tempat serta sasaran telaah. Telaah Nurhasanah dilaksanakan di Mandailing Natal, telaah Safitri di Pesisir Selatan, serta telaah Irfan Hasyim di Padang Pariaman. Sementara itu, telaah berikut menetapkan lokasi di Nagari Aua Kuniang, Kecamatan Pasaman, Kabupaten Pasaman Barat. Selain perbedaan lokasi, telaah ini penting karena Nagari Aua Kuniang terletak di wilayah perbatasan budaya Minangkabau-Mandailing, yang berpotensi menghasilkan varian *riddles* yang berbeda dari penelitian sebelumnya, baik dari segi diksi maupun kategori perlukisannya. Di samping itu, berlandaskan himpunan data

APJII (2024), tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 79,50%. Situasi berikut mengakselerasi tahapan transformasi kebudayaan warga dari adat istiadat lokal menuju kebudayaan digital. Oleh karenanya, telaah berikut dimaksudkan guna mengisi kekosongan telaah ilmiah berkenaan dengan pertanyaan konvensional di Nagari Aua Kuniang sekaligus bertransformasi menjadi upaya pendokumentasian supaya adat istiadat berikut tidak musnah.

Secara konseptual, *riddles* berperan sebagai salah satu wujud folklor oral. Folklor mampu dimaknai sebagai kebudayaan kolektif suatu golongan warga yang diturunkan secara turun-temurun baik secara oral maupun memanfaatkan bantuan alat pengingat (Danandjaja, 1991, hlm. 2). Ciri pokok folklor merupakan bersifat anonim, konvensional, mempunyai versi yang berlainan, serta mempunyai kegunaan didalam kehidupan warga (Danandjaja, 1991, hlm. 3). Brunvand (dalam Danandjaja, 1991, hlm. 21) menggolongkan folklor bertransformasi menjadi tiga, yaitu folklor oral, folklor sebagian oral, serta folklor bukan oral. *Riddles* termasuk didalam folklor oral.

Pertanyaan tradisional (*riddles*) bukan sekadar permainan kata, melainkan sebuah genre folklor lisan yang memiliki aturan konstruksi dan fungsi sosial yang terstruktur. Secara konseptual, Danandjaja (1991) mendefinisikan *riddles* sebagai pertanyaan konvensional yang sengaja diformulasikan untuk merangsang daya pikir pendengarnya melalui pelukisan yang bersifat metaforis. Untuk membedah logika di balik teka-teki tersebut, Georges dan Dundes (1963) menawarkan pisau analisis struktur yang membedah hubungan antara unsur pelukisan (*descriptive element*) dan unsur jawaban (*referent*), yang dapat bersifat identik (jawaban telah tersirat dalam pertanyaan) maupun tidak identik (jawaban tersamar melalui kiasan).

Sementara itu, Taylor (dalam Danandjaja, 1991) mengelompokkan isi perlukisan *riddles* berdasarkan objek yang ditiru, seperti manusia, binatang, tumbuhan, benda mati, hingga warna. Lebih jauh, Dundes (dalam Danandjaja, 1991) menjelaskan bahwa *riddles* memiliki fungsi sosial yang multidimensi, tidak hanya sebagai penguji kepandaian dan hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pendidikan karakter dan pewarisan nilai budaya secara informal. Kerangka teoretik dari para ahli ini relevan digunakan sebagai alat bedah untuk menggali secara mendalam bentuk, ragam, dan peran sosial *riddles* yang masih bertahan di Nagari Aua Kuniang, sekaligus menjawab mengapa genre ini mulai tergerus di tengah komunitas penuturnya.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut : (1) Bagaimana bentuk struktur *riddles* (identik vs tidak identik) mencerminkan cara berpikir masyarakat Nagari Aua Kuniang?; (2) Mengapa kategori perlukisan *riddles* didominasi oleh persamaan dengan manusia, dan apa kaitannya dengan mata pencaharian agraris masyarakat setempat?; (3) Sejauh mana fungsi sosial *riddles* masih relevan di tengah gempuran budaya digital?.

METODE PENELITIAN

Telaah berikut memanfaatkan pendekatan kualitatif deskriptif dengan ragam kajian kesusastraan oral. Pendekatan dimaksud ditetapkan lantaran dimaksudkan guna mendeskripsikan gejala pertanyaan konvensional (*riddles*) sebagaimana realitas yang dijumpai di lapangan tanpa mengevaluasi hipotesis. Merujuk pada Semi (2021, hlm. 28), telaah kualitatif menekankan penghayatan secara mendalam atas konsepsi yang ditelaah serta dipaparkan didalam wujud uraian. Sementara itu, pendekatan deskriptif dimanfaatkan guna mendeskripsikan sasaran telaah secara terstruktur serta faktual selaras

kondisi sebenarnya. Maka dari itu, rancangan berikut selaras guna mendeskripsikan Susunan, Klasifikasi, serta Kegunaan Kemasyarakatan Pertanyaan Konvensional (*Riddles*) Warga Nagari Aua Kuniang.

Asal data didalam telaah berikut berperan sebagai informan yang ditetapkan memanfaatkan tata cara *purposive sampling*. Tolok ukur informan merujuk pada Samarin (dalam Zulfayenis, 2023, hlm. 22), yakni penutur asli bahasa Nagari Aua Kuniang, mempunyai penghayatan kebudayaan, daya ingat yang baik, serta bersikap kooperatif. Telaah berikut dilaksanakan di Nagari Aua Kuniang, Kecamatan Pasaman, Kabupaten Pasaman Barat. Pengkaji berperan sebagai warga asli nagari dimaksud sehingga mempunyai penghayatan atas bahasa lokal serta akses yang kian mudah kepada komunitas setempat.

Penghimpunan himpunan data dilaksanakan melalui empat fase. Mula-mula, studi kepustakaan guna menghimpun landasan teoretis serta rujukan berkenaan dengan pertanyaan konvensional dan kesusastraan oral Minangkabau. Berikutnya, pengamatan lapangan guna mengamati secara serta-merta konteks penuturan pertanyaan konvensional didalam komunitas. Selanjutnya, temu wicara secara mendalam bersama informan yang pernah memaparkan *riddles* memanfaatkan pedoman temu wicara. Berikutnya, pendokumentasian dilaksanakan melalui hasil perekaman audio-visual atas persetujuan informan. Hasil perekaman dimaksud selanjutnya dialihaksarakan kedalam wujud tulisan selaras bahasa asli informan. Setelah itu, hasil alih aksara dimaksud dialihbahasakan dari bahasa warga Nagari Aua Kuniang kedalam bahasa Indonesia.

Pengkajian himpunan data dilaksanakan melalui empat fase. Fase mula-mula merupakan penggolongan himpunan data berlandaskan dimensi susunan, klasifikasi, serta kegunaan kemasyarakatan. Fase berikutnya berupa penafsiran himpunan data melalui pengaitan isi pertanyaan konvensional dengan konteks kebudayaan serta kemasyarakatan warga Nagari Aua Kuniang. Fase selanjutnya berupa perumusan simpulan guna merespons rumusan persoalan. Simpulan dimaksud diverifikasi melalui triangulasi asal data serta diskusi bersama informan pokok. Fase pamungkas berupa penyusunan laporan luaran didalam wujud deskriptif naratif yang memuat sitiran himpunan data, penafsiran, serta tabulasi maupun diagram.

Keabsahan himpunan data dievaluasi memanfaatkan tata cara triangulasi sebagaimana diutarakan oleh Moleong (2005, hlm. 330). Keterbatasan telaah berikut terletak pada cakupan kajian yang semata-mata berfokus pada pertanyaan konvensional *riddles* di Nagari Aua Kuniang sehingga luaran telaah tidak sanggup digeneralisasikan kepada kawasan lain. Di samping itu, lantaran karakter telaah kualitatif bergantung pada penghayatan secara mendalam atas keterangan yang disuguhkan informan, jumlah informan serta kurun waktu pelaksanaan telaah mampu memicu tingkat kelengkapan himpunan data yang berhasil diperoleh.

HASIL

Komponen berikut menguraikan hasil temuan berkenaan dengan susunan, klasifikasi, serta kegunaan kemasyarakatan atas 40 himpunan data pertanyaan konvensional (*riddles*) warga Nagari Aua Kuniang, Kecamatan Pasaman, Kabupaten Pasaman Barat. Melalui pengkajian deskriptif-kualitatif, berhasil diperoleh realitas bahwasanya pertanyaan konvensional tetap dipaparkan didalam beraneka aktivitas kemasyarakatan, secara spesifik sebagai sarana hubungan timbal balik antargenerasi.

Uraian luaran diformulasikan secara terstruktur guna mendeskripsikan wujud, penggolongan, serta kontribusi *riddles* didalam konteks kebudayaan Nagari Aua Kuniang.

Tabel 1. Klasifikasi dan Distribusi Data Pertanyaan Tradisional (Riddles) Masyarakat Nagari Aua Kuniang

Aspek Penelitian	Sub-aspek	Deskripsi	Jumlah Data
Struktur	Pertanyaan dan Jawabannya Identik	Struktur <i>riddles</i> yang isi jawabannya sudah terkandung dalam pertanyaan	6
	Pertanyaan dan Jawabannya Tidak Identik	Struktur <i>riddles</i> yang jawaban tidak tersedia dalam pertanyaan	34
Kategori	Persamaan dengan Manusia	Pertanyaan Tradisional (<i>riddles</i>) yang unsur perlukisannya menggambarkan sifat, tindakan, atau keadaan yang dimiliki oleh manusia.	14
	Persamaan dengan Binatang	Pertanyaan Tradisional (<i>riddles</i>) yang unsur perlukisannya menggambarkan sifat, tingkah laku, atau keadaan yang dimiliki oleh Binatang.	9
	Persamaan dengan Tanaman	Pertanyaan Tradisional (<i>riddles</i>) yang unsur perlukisannya menggambarkan bentuk, sifat atau keadaan yang dimiliki oleh tumbuhan.	6
	Persamaan dengan Benda Mati	Pertanyaan Tradisional (<i>riddles</i>) yang unsur perlukisannya menggambarkan bentuk, sifat, atau fungsi yang dimiliki benda mati.	10
	Persamaan dengan Warna	Pertanyaan Tradisional (<i>riddles</i>) yang menggunakan keterangan warna sebagai petunjuk utama untuk mengarah pada jawaban.	1
Fungsi Sosial	Menguji Kepandaian	Pertanyaan Tradisional (<i>riddles</i>) digunakan sebagai sarana untuk mengukur kecerdasan dan wawasan seseorang.	22
	Hiburan	Pertanyaan Tradisional (<i>riddles</i>) digunakan sebagai media hiburan.	18

Berlandaskan tabulasi di atas, susunan pertanyaan konvensional warga Nagari Aua Kuniang didominasi oleh susunan yang memuat pertanyaan serta jawaban tidak identik, yakni berjumlah 34 himpunan data. Susunan dimaksud membuktikan bahwasanya warga lebih sering memanfaatkan elemen kiasan, perumpamaan, maupun pertentangan antara deskripsi serta jawaban sehingga *riddles* bertransformasi menjadi kian menantang. Sementara itu, susunan yang memuat pertanyaan serta jawaban identik semata-mata teridentifikasi sebanyak 6 himpunan data. Karakteristik susunan dimaksud bersifat lugas serta secara serta-merta sehingga lebih mudah dimaknai oleh penutur maupun penyimak. Perbedaan jumlah dimaksud mengindikasikan bahwasanya kerumitan bahasa kiasan tetap berperan sebagai ciri pokok didalam adat istiadat *riddles* Nagari Aua Kuniang.

Ditinjau dari dimensi klasifikasi, berhasil diperoleh lima penggolongan pokok. Klasifikasi yang paling dominan berperan sebagai persamaan dengan manusia sebanyak 14 himpunan data. Kondisi tersebut membuktikan bahwasanya warga lazim memanfaatkan sifat, perilaku, serta anggota tubuh manusia sebagai acuan didalam merumuskan pertanyaan konvensional. Posisi berikutnya ditempati oleh klasifikasi persamaan dengan benda mati sebanyak 10 himpunan data, disusul klasifikasi persamaan dengan binatang sebanyak 9 himpunan data, persamaan dengan tumbuhan sebanyak 6 himpunan data, serta jumlah paling kecil dijumpai pada klasifikasi persamaan dengan warna, yakni 1 himpunan data. Dominasi klasifikasi persamaan dengan manusia merefleksikan adanya tahapan antropomorfisme, yaitu tata cara warga memaknai dunia di sekitarnya melalui analogi atas diri manusia.

Ditinjau secara fungsional, pertanyaan konvensional di Nagari Aua Kuniang mempunyai dua kegunaan pokok. Kegunaan yang paling menonjol berperan sebagai sarana guna mengevaluasi kepandaian dengan jumlah 22 himpunan data. Didalam kegunaan dimaksud, *riddles* dimanfaatkan guna melatih logika, daya ingat, serta keluasan wawasan, secara spesifik bagi generasi penerus. Kegunaan berikutnya berperan sebagai sarana rekreasi dengan jumlah 18 himpunan data. Didalam konteks dimaksud, *riddles* dipaparkan tatkala berlangsung kegiatan berkumpul, seperti di surau maupun pada malam hari, guna mewujudkan suasana akrab serta memudahkan pencairan ketegangan. Maka dari itu, pertanyaan konvensional tidak semata-mata berperan sebagai permainan bahasa, kendati demikian pula mempunyai kontribusi krusial didalam pendidikan informal serta hubungan timbal balik kemasyarakatan warga Nagari Aua Kuniang.

PEMBAHASAN

A. Struktur Pertanyaan Tradisional (Riddles) Masyarakat Nagari Aua Kuniang Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat.

Struktur dalam pertanyaan tradisional (*riddles*) terdiri atas dua unsur utama yaitu unsur pelukisan (*descriptive*) dan unsur jawaban (*referent*). Berdasarkan hubungan antara kedua unsur tersebut, *riddles* di Nagari Aua Kuniang dapat dikelompokkan menjadi dua bentuk, yaitu struktur pertanyaan dan jawabannya identik dan struktur pertanyaan dan jawabannya tidak identik. Pembagian ini sejalan dengan teori Georges dan Dundes (1963) yang membedakan *riddles* berdasarkan ada atau tidaknya pertentangan antara deskripsi dengan referennya.¹ Pertanyaan dan Jawabannya Identik.

1. Pertanyaan dan Jawaban yang Identik

Pertanyaan dan jawaban yang identik adalah teka-teki yang di dalam pertanyaan dan jawabannya terdapat kata kunci yang sama atau diulang. Pertanyaan dan jawaban yang identik terjadi ketika isi pertanyaan itu sudah mengandung jawabannya. Pendengar tidak perlu mencari jawaban dari luar karena isi pertanyaan sudah mengandung jawabannya. Berikut contoh data pertanyaan dan jawaban yang identik.

	P : Talingo apo yang acok dipacik ugang, apo tu?
	J : Talingo kual
Terjemahan	P : Telinga apa yang sering dipegang orang, apa itu?
	J : Telinga kual

Pada data pertanyaan tradisional (*riddles*) di atas terlihat bahwa pertanyaan dan jawabannya identik karena kata “*talingo*” muncul pada pertanyaan dan pada jawaban. Kata *talingo* pada awalnya mengarahkan pemikiran pendengar pada anggota tubuh manusia. Namun makna tersebut dibelokkan menjadi “*talingo kual*”. Bagian yang menjulur di sisi kanan dan kiri kual diibaratkan sebagai telinga karena fungsinya yang sering dipegang ketika mengangkat kual. Dengan demikian, *riddles* ini termasuk ke dalam pertanyaan dan jawabannya identik.

P : Batang-batang apo yang indak bisa ditabang, apo tu?
 J : Batang iduang
 Terjemahan P : Batang-batang apa yang tidak bisa ditebang, apa itu?
 J : Batang hidung

Pada data pertanyaan tradisional (*riddles*) di atas terlihat bahwa pertanyaan dan jawabannya identik karena kata “batang” muncul baik pada pertanyaan maupun pada jawaban. Kata “batang” berfungsi sebagai petunjuk utama agar pendengar mengarah pada sesuatu yang berbentuk panjang seperti pohon. Namun makna batang dalam teka-teki ini diputar. Yang dimaksud bukan batang pohon yang dapat ditebang, melainkan “batang hidung”. Oleh karena itu *riddles* ini termasuk struktur identik.

2. Pertanyaan dan Jawabannya Tidak Identik

Pertanyaan dan jawabannya tidak identik adalah *riddles* yang tidak satupun kata dari jawaban yang disebut di dalam pertanyaan. Jawaban disamarkan melalui kiasan, sifat, atau persamaan, sehingga penutur harus memberikan penjelasan atau informasi baru. Berikut contoh data pertanyaan dan jawaban yang tidak identik.

P : Kubak yo taruih indak yo lai isi e, apo tu?
 J : Bawang sigah
 Terjemahan P : Dibuka terus tidak ada isinya, apa itu?
 J : Bawang merah

Pada data pertanyaan tradisional (*riddles*) di atas terlihat tidak ada kata “bawang” di dalam pertanyaan. Lapisan bawang disamarkan dengan kegiatan “dibuka terus”. Pendengar akan diarahkan berpikir pada benda seperti kotak atau rumah. Jawaban baru diketahui setelah menyadari bahwa yang dimaksud adalah lapisan bawang yang bisa terus dikupas namun tidak ada isinya. Teka-teki ini melatih nalar dan pengamatan terhadap benda di dapur. Maka *riddles* ini termasuk pertanyaan dan jawabannya tidak identik.

P : Taruih-taruih kamudiak nampak urang babaju basi,
 apo tu?
 J : Lingkitang
 Terjemahan P : Terus-terus ke atas terlihat orang berbaju besi, apa itu?
 J : Langkitang

Pada data pertanyaan tradisional (*riddles*) terlihat tidak ada kata “*lingkitang*” di dalam pertanyaan. Cangkang langkitang yang keras dan mengkilap disamakan dengan baju besi milik prajurit. Teka-teki ini menggunakan persamaan dengan manusia untuk

menggambarkan bentuk hewan agar lebih menarik. Oleh karena itu *riddles* ini termasuk ke dalam pertanyaan dan jawabannya tidak identik.

B. Kategori Pertanyaan Tradisional (Riddles) Masyarakat Nagari Aua Kuniang Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat

Berdasarkan sifat yang digambarkan, *riddles* di Nagari Aua Kuniang dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu: (1) Persamaan dengan manusia; (2) Persamaan dengan binatang; (3) Persamaan dengan tanaman; (4) Persamaan dengan benda mati; (5) Persamaan dengan warna.

1. Persamaan dengan Manusia

Pertanyaan tradisional (*riddles*) yang unsur pelukisannya merujuk pada ciri, perilaku, maupun keadaan yang melekat pada manusia. Berikut contoh data pertanyaan tradisional (*riddles*) persamaan dengan manusia.

P : Umak e manganduang, ayah e sedang tagak, anak e lalok, apo tu?

J : Angko 5

Terjemahan P : Ibunya mengandung, ayahnya sedang berdiri, anaknya tidur, apa itu?

J : Angka 5

Data Pertanyaan tradisional (*riddles*) di atas memiliki persamaan dengan manusia karena pelukisannya menggambarkan aktivitas sebuah keluarga. Padahal yang dimaksud adalah bentuk visual angka 5. Pendengar diarahkan berpikir pada manusia, tetapi jawabannya adalah simbol angka. Teka-teki ini melatih daya imajinasi dalam melihat bentuk.

P : Wak tidua nyo tagak, wak tagak nyo tidua, apo tu?

J : Talapak kaki

Terjemahan P : Aku tidur dia berdiri, aku berdiri dia tidur, apa itu?

J : Telapak kaki

Data Pertanyaan tradisional (*riddles*) di atas memiliki persamaan dengan manusia karena kata "*tidua*" yang merupakan kebiasaan manusia. Ketika tidur terlentang, telapak kaki justru dalam posisi berdiri. Sebaliknya ketika manusia berdiri, telapak kaki akan menempel di tanah. Pertanyaan ini memiliki persamaan dengan manusia karena menggambarkan aktivitas tubuh manusia.

2. Persamaan dengan Binatang

Persamaan dengan Binatang adalah suatu unsur teka-teki yang pelukisannya berisi tentang sebuah pertanyaan yang memiliki persamaan dengan Binatang, bisa melalui sifat, kebiasaan, atau ciri khas hewan tertentu. Unsur deskripsi di dalamnya diambil dari perilaku hewan yang mudah dikenali. Berikut contoh data pertanyaan tradisional (*riddles*) persamaan dengan binatang.

P : Binatang, Binatang apo yang ado tanduak e di kaki?

J : Ayam

Terjemahan P : Binatang apa yang memiliki tanduk di kaki?
J : Ayam

Data pertanyaan tradisional (*riddles*) di atas memiliki persamaan dengan binatang karena menyamakan jalu ayam yang keras dan runcing dengan tanduk. Ini adalah bentuk persamaan antara bagian tubuh ayam dengan bagian tubuh binatang lain yang lebih besar. Teka-teki ini membuat pendengar berpikir binatang apa yang memiliki tanduk di kaki bukan di kepala.

P : Teka-teki teka tekok ula mati bisa maukok, apo tu?
J : Cinyamuak
Terjemahan P : Teka-teki ular mati bisa merokok, apa itu?
J : Obat nyamuk

Data Pertanyaan tradisional (*riddles*) di atas memiliki persamaan dengan binatang. Teka-teki di atas menggambarkan asap obat nyamuk yang melingkar seperti ular yang merokok. Teka-teki ini memiliki persamaan dengan binatang yang ditandai dengan kata “ular” dan “nyamuk”.

3. Persamaan dengan Tanaman

Pertanyaan yang unsur pelukisannya memiliki persamaan dengan tanaman berupa ciri, bentuk atau proses yang ada pada tanaman. Berikut contoh data pertanyaan tradisional (*riddles*) persamaan dengan tanaman.

P : Kubak yo taruih indak yo lai isi e, apo tu?
J : Bawang sigah
Terjemahan P : Dibuka terus tidak ada isinya, apa itu?
J : Bawang merah

Pertanyaan tradisional (*riddles*) ini memiliki persamaan dengan tanaman karena kata “*bawang sigah*” yang merupakan salah satu tanaman sayuran yang sering digunakan sehari-hari. Pertanyaan ini menggambarkan bahwa bawang merah memiliki lapisan yang jika dikupas terus-terusan sampai habis tidak akan menemukan isinya berbeda dengan bawang putih yang memiliki lapisan kulit luar dan jika di kupas akan menemukan isinya yang padat dan tidak mengubah ukurannya.

P : Dipetik bukannya bungo, digendong bukannya bayi,
apo tu?
J : Gitar
Terjemahan P : Dipetik bukannya bunga, digendong bukannya bayi,
apa itu?
J : Gitar

Pertanyaan tradisional (*riddles*) ini memiliki persamaan dengan tanaman, karena kata bunga yang merupakan sebuah tanaman. Kata “dipetik” dalam teka-teki ini berasal dari dunia tumbuhan. “memetik” identik dengan memetik bunga atau buah. Jadi senar gitar yang dipetik disamakan dengan bunga yang dipetik dari tangkainya.

4. Persamaan dengan Benda Mati

Pertanyaan tradisional yang unsur pelukisannya diambil dari bentuk, fungsi, atau sifat benda yang tidak bernyawa. Perbandingan ini dipakai agar jawaban dapat dikenali lewat ciri fisik benda disekitar kita. Berikut contoh data pertanyaan tradisional (*riddles*) persamaan dengan benda mati.

P : Sepetak umah e nyo, isi e seratus, apo tu?
J : Piapi
Terjemahan P : Sepetak rumahnya, isinya seratus, apa itu?
J : Korek api

Pertanyaan tradisional (*riddles*) ini memiliki persamaan dengan benda mati yang ditandai dengan kata “rumah” dan “korek api”. Dengan menyamakan korek api dengan rumah, teka-teki ini menjadi lebih mudah dibayangkan karena konsepnya adalah sebuah rumah yang berisi banyak penghuni yang sudah umum.

P : Nyo pai-pai umah e dibaok e juo, apo tu?
J : Labi
Terjemahan P : Dia pergi-pergi, rumahnya dibawanya juga, apa itu?
J : Kura-kura

Pertanyaan tradisional (*riddles*) ini memiliki persamaan dengan benda mati. Cangkang kura-kura disebut “rumah”. Rumah adalah benda mati tempat manusia tinggal. Karena cangkangnya selalu dibawa kemana-mana, maka kura-kura diibaratkan orang yang berpergian sambil membawa rumahnya.

5. Persamaan dengan Warna

Persamaan dengan warna merupakan suatu unsur teka-teki yang pelukisannya berisi sebuah pertanyaan yang memiliki persamaan dengan warna. Berikut contoh data pertanyaan tradisional (*riddles*) persamaan dengan warna.

P : Pas kaciak babaju ijaui, pas gadang babaju sigah, apo tu?
J : Lado gadang
Terjemahan P : Saat kecil berbaju hijau, saat besar berbaju merah, apa itu?
J : Cabe besar

Pertanyaan tradisional (*riddles*) di atas memiliki persamaan dengan warna dikarenakan memiliki kata *ijau* dan *sigah*, jadi hijau dan merah merupakan bagian dari sebuah warna. Ungkapan “*Pas kaciak babaju ijaui, pas gadang babaju sigah*” menggambarkan bahwa cabe besar disamakan dengan manusia yang berganti pakaian. Warna hijau saat buah masih muda disebut “baju hijau”, dan warna merah saat sudah masak disebut “baju merah”.

C. Fungsi Sosial Pertanyaan Tradisional (*Riddles*) Masyarakat Nagari Aua Kuniang Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan dua fungsi sosial *riddles* di Nagari Aua Kuniang Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat yaitu: (1) Menguji kepandaian (2) Sebagai hiburan.

1. Menguji Kepandaian

Dikatakan menguji kepandaian orang lain bukan dilihat dari kecerdasan seseorang, hal ini dikarenakan pada kenyataannya banyak pertanyaan tradisional (*riddles*) tidak dapat dijawab dengan begitu saja, tetapi harus mengetahui jawabannya terlebih dahulu. Berikut contoh data pertanyaan tradisional (*riddles*) yang berfungsi untuk menguji kepandaian.

P : Dicaliak jauh nampak e, dicaliak dakek indak nampak e do, apo tu?

J : Kabuik

Terjemahan P : Dilihat jauh kelihatan dia, dilihat dekat tidak kelihatan dia, apa itu?

J : Kabut

Pertanyaan tradisional ini berfungsi untuk menguji kepandaian yang dimiliki seseorang karena jawaban dari pertanyaan tradisional yang dilontarkan tidak dapat dijawab hanya dengan daya pikir saja, melainkan juga dengan kepandaian dalam menganalisis pertanyaan. Fungsi teka-teki ini adalah menguji kepandaian dalam memahami sifat alam. Kabut hanya akan terlihat jelas dari kejauhan. Namun jika didekati maka kabut akan menghilang.

P : Pas kaciak kaki e ampek, pas gadang kaki e duo, pas tuo kaki e tigo, apo tu?

J : Manusia

Terjemahan P : Saat kecil kakinya empat, saat besar kakinya dua, saat tua kakinya tiga, apa itu?

J : Manusia

Pertanyaan tradisional ini berfungsi untuk menguji kepandaian yang dimiliki seseorang karena jawaban dari pertanyaan tradisional yang dilontarkan tidak dapat dijawab hanya dengan daya pikir saja, melainkan juga dengan kepandaian dalam menganalisis pertanyaan. Saat kecil manusia merangkak menggunakan kedua tangan dan kaki, saat dewasa berjalan dengan dua kaki, dan saat tua berjalan dengan bantuan tongkat sehingga seolah memiliki tiga kaki.

2. Sebagai Hiburan

Pertanyaan tradisional (*riddles*) berfungsi sebagai sarana hiburan. Hal ini terjadi karena di dalamnya terdapat unsur humor yang dapat menciptakan suasana ramai dan menyenangkan saat berkumpul. Berikut contoh data pertanyaan tradisional (*riddles*) yang berfungsi sebagai hiburan.

P : Yang ditembak lantai, yang kanai iduang, apo tu?

J : Kantuik

Terjemahan P : Yang ditembak lantai, yang kena hidung, apa itu?

J : Kentut

Pertanyaan tradisional (*riddles*) ini memiliki fungsi sebagai hiburan. Deskripsi “ditembak” dan “kanai iduang” dibuat seolah serius, padahal maksudnya adalah kentut. Karena menyangkut hal yang memalukan namun umum terjadi, jawaban ini selalu memicu tawa. Fungsi hiburanannya sangat kuat karena dekat dengan pengalaman sehari-hari.

P : Bom malatuih, bendera tagak, apo tu?
J : Cigik Jawi
Terjemahan P : Bom meletus, bendera berdiri, apa itu?
J : Kotoran Sapi

Pertanyaan tradisional (*riddles*) ini memiliki fungsi sebagai hiburan. Ungkapan “*bom malatuih*” menggambarkan suara dan “*bendera tagak*” menggambarkan ekor sapi saat membuang kotoran. Jawaban kotoran sapi ini membuat pendengar terbahak.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap 40 data pertanyaan tradisional (*riddles*) di Nagari Aua Kuniang, ditemukan bahwa struktur tidak identik (34 data) mendominasi dibandingkan struktur identik (6 data), yang mengindikasikan kecenderungan masyarakat menyukai teka-teki berbasis kiasan dan analogi yang menantang daya nalar. Dari sisi kategori, perlukisan dengan manusia (14 data) menjadi yang paling dominan, merefleksikan pola pikir antropomorfis masyarakat agraris yang memaknai alam dan benda di sekitarnya melalui analogi tubuh, perilaku, dan aktivitas manusia. Secara fungsional, *riddles* paling sering berfungsi sebagai sarana menguji kepandaian (22 data), diikuti fungsi hiburan (18 data), yang menunjukkan bahwa genre ini merupakan instrumen pedagogi informal sekaligus perekat sosial di tengah komunitas.

Temuan di atas sekaligus mengonfirmasi adanya ancaman kepunahan, mengingat penutur aktif *riddles* saat ini didominasi oleh kalangan lanjut usia (di atas 40 tahun), sementara generasi muda nyaris tidak mengenal dan tidak mampu melestarikannya akibat derasnya penetrasi budaya digital. Kondisi ini menempatkan penelitian ini bukan sekadar deskripsi struktural, melainkan sebagai upaya dokumentasi darurat (*salvage documentation*) bagi salah satu khazanah sastra lisan Minangkabau yang mulai tergerus. Tanpa intervensi serius, kekayaan metafora dan nilai edukasi di dalamnya berpotensi lenyap sebelum sempat diwariskan kepada generasi mendatang.

Meskipun memberikan kontribusi penting, hasil penelitian ini bersifat kontekstual dan tidak dapat digeneralisasikan ke luar wilayah Nagari Aua Kuniang. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan tiga langkah konkret: (a) masyarakat dan generasi muda menghidupkan kembali tradisi bertukar *riddles* dalam kegiatan berkumpul sebagai penguat ikatan sosial; (b) institusi pendidikan mengintegrasikan *riddles* ke dalam muatan lokal untuk melatih berpikir kritis dan menanamkan kearifan lokal; dan (c) peneliti selanjutnya mengkaji dimensi semiotik, nilai filosofis, atau melakukan studi komparatif antarnagari di Pasaman Barat agar dokumentasi folklor lisan semakin komprehensif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Survei Internet APJII 2024 (Laporan)*. <https://survei.apjii.or.id/>
- Bakar, J. (1979). *Kaba Minangkabau*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Danandjaja, J. (1991). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

- Darmono, S. D. (2020). *Sosiologi Sastra*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djamaris, E. (1993). *Menggali Khazanah Sastra Melayu Klasik (Sastra Indonesia Lama)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamaris, E. (2002). *Pengantar Sastra Rakyat Minangkabau*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Endraswara, S. (2013). *Folklor Nusantara Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*. Yogyakarta: Ombak.
- Endraswara, S. (2018). *Antropologi Sastra Lisan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Hasyim, I. (2022). "Struktur, Kategori, Fungsi Sosial Pertanyaan Tradisional (*Riddles*) di Nagari Tandikat Kabupaten Padang Pariaman" *Skripsi*. Padang: FBS Universitas Negeri Padang.
- Nurhasanah. (2020). "Struktur, Kategori, dan Fungsi Teka-Teki *Kuling-Kuling Atca* Pada Masyarakat Desa Aek Nagari Kecamatan Batang Natal Kabupaten Mandailing Natal". *Skripsi*. Padang: FBS Universitas Negeri Padang.
- Safitri, D. W. (2021). "Struktur, Kategori, dan Fungsi Sosial Pertanyaan Tradisional Manakok-Nakok Pada Masyarakat Kampung Kapencong Kanegarian Koto Berapak Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan" *Skripsi*. Padang: FBS Universitas Negeri Padang.
- Samarin, W. J. (1988). *Ilmu Bahasa Lapangan*. Yogyakarta: Kanisius
- Semi, M. A. (2021). *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Zulfayenis, M. (2022). "Struktur, Kategori, dan Fungsi Sosial Pertanyaan Tradisional (*Riddles*) Masyarakat Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar" *Skripsi*. Padang: FBS Universitas Negeri Padang.