

PENGENALAN BUDAYA INDONESIA MELALUI NOVEL *RANAH 3 WARNA* KARYA A. FUADI UNTUK PEMBELAJAR BIPA

Izzatu Khoirina¹, Suyitno², Retno Winarni³

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret
(izza.rin93@gmail.com¹), (yitsuyitno52@gmail.com²), (winarniuns@yahoo.com³)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai ragam budaya Indonesia dalam novel *Ranah 3 Warna* karya A. Fuadi yang dapat dikenalkan kepada pembelajar BIPA. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Langkah kerja yang dilakukan adalah melakukan studi pustaka terkait buku-buku sumber dan penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini. Langkah selanjutnya, membaca, menganalisis, dan menandai bagian-bagian novel yang menunjukkan unsur-unsur budaya Indonesia dan melakukan analisis dari berbagai sumber. Langkah kerja terakhir adalah menulis hasil penelitian. Penelitian ini menghasilkan suatu konsep mengenai ragam unsur budaya Indonesia yang ada dalam novel *Ranah 3 Warna* karya A. Fuadi, yang mana ragam unsur budaya dalam novel tersebut dapat digunakan oleh pengajar BIPA sebagai media sekaligus upaya pengenalan macam-macam budaya Indonesia secara tidak langsung. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pengajar BIPA dalam mengajar dan media belajar pembelajar BIPA. Selain itu dapat pula digunakan sebagai referensi peneliti lain yang hendak mengangkat penelitian dengan tema yang sama.

Kata kunci: pembelajar BIPA, novel *Ranah 3 Warna*, pengenalan budaya Indonesia

Pendahuluan

Program BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) merupakan suatu program yang diperuntukkan khusus bagi orang-orang asing dari berbagai negara. Tujuan dari program ini adalah mengajarkan bahasa Indonesia kepada mereka, baik melalui bahasa maupun budaya. Kusmiatun (2016: 38), program BIPA diselenggarakan oleh dua lembaga, yakni lembaga perguruan tinggi dan lembaga non-perguruan tinggi. Program BIPA yang diselenggarakan oleh lembaga perguruan tinggi, biasanya diikuti oleh mahasiswa-mahasiswa asing. Sedangkan, program BIPA yang diselenggarakan oleh lembaga non-perguruan tinggi, biasanya diikuti oleh orang-orang asing secara umum, misalnya para pekerja asing yang ada di Indonesia.

Novel *Ranah 3 Warna* merupakan novel kedua dari trilogi *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi. Novel ini menceritakan mengenai perjalanan Alif Fikri bersama teman-temannya menjelajahi 3 negara, yakni Indonesia, Yordania, dan Kanada. Perjalanan tersebut tidak lepas dari unsur-unsur budaya Indonesia, meskipun mereka berada di negara asing. A. Fuadi mengemas novel ini dengan cerita dan beragam

budaya Indonesia secara apik dan menarik. Sehingga, secara tidak langsung A. Fuadi mengenalkan ragam budaya Indonesia kepada para pembaca. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk mengangkat novel *Ranah 3 Warna* sebagai salah satu media untuk pembelajaran BIPA.

Pengenalan budaya Indonesia dilakukan secara hati-hati dan bertahap. Perlakuan ini dilakukan karena latar belakang mahasiswa asing berbeda-beda. Mereka datang dari berbagai negara yang memiliki beragam budaya. Mungkin ada kebudayaan mereka yang mirip, sama, bahkan berbeda dengan kebudayaan Indonesia. Oleh karena itu, novel *Ranah 3 Warna* dirasa cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran BIPA, karena mengandung banyak unsur budaya Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia untuk pembelajar asing, salah satunya dapat dilakukan dengan pengenalan budaya Indonesia. Ruskhan (2007: 5), selain mengajarkan bahasa Indonesia kepada pelajar asing agar mampu menggunakannya dengan baik dan benar, pengajaran BIPA juga berfungsi sebagai pemberian informasi budaya dan masyarakat Indonesia kepada pelajar asing. Keberhasilan pengajaran BIPA tidak akan optimal, jika pengajaran tersebut tidak melibatkan aspek-aspek sosial budaya yang berlaku dalam masyarakat bahasa. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran BIPA akan optimal jika melibatkan aspek-aspek sosial budaya yang berlaku dalam masyarakat bahasa. Masyarakat bahasa di sini mengarah pada masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang dekat dengan lingkungan pembelajar asing saat di Indonesia. Maka, secara otomatis pembelajar asing selain diajarkan tata bahasa baku bahasa Indonesia juga diajarkan mengenai budaya Indonesia.

Penelitian ini secara khusus membahas mengenai pembelajaran BIPA yang melibatkan unsur kebudayaan di dalamnya. Unsur kebudayaan tersebut berwujud bahasa, benda atau alat, lagu tradisional, tarian tradisional, makanan tradisional, dan perilaku. Penelitian terdahulu yang bertema mengenai pembelajaran BIPA dan kebudayaan Indonesia adalah *Pemanfaatan Keberagaman Budaya Indonesia Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa)* oleh Ruskhan (2007), *Folklor Lapindo Sebagai Wawasan Geo-Culture Dan Geo-Mythology Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa)* oleh Nurwicaksono (2013), *Cerita Rakyat sebagai Referensi Pembelajaran BIPA (Teknik Pengajaran Bahasa Indonesia melalui Cerita Rakyat "Putri Mandalika")* oleh Alaini dan Lestariningsih (2014). Pembedanya dengan penelitian ini, terletak pada fokusnya. Penelitian ini mengambil fokus pada unsur budaya yang berwujud bahasa, benda atau alat, lagu tradisional, tarian tradisional, makanan tradisional, dan perilaku, sehingga judulnya adalah *Pengenalan Budaya Indonesia Melalui Novel Ranah 3 Warna Karya A. Fuadi Untuk Pembelajar BIPA*.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Langkah kerja yang dilakukan adalah (1) melakukan studi pustaka terkait buku-buku sumber dan penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini; (2) membaca, menganalisis, dan menandai bagian-bagian novel yang menunjukkan unsur-unsur budaya Indonesia; dan (3) menulis hasil penelitian.

Tahap pertama, peneliti melakukan studi pustaka terkait buku-buku sumber dan penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini. Peneliti mencari buku-buku referensi yang mendukung dan penelitian-penelitian terdahulu baik berupa jurnal maupun makalah yang telah dimuat di internet. *Tahap kedua*, membaca, menganalisis, dan menandai bagian-bagian novel yang menunjukkan unsur-unsur budaya Indonesia dan melakukan analisis dari berbagai sumber. Pada tahap ini peneliti

melakukan analisis informasi dari berbagai studi pustaka yang telah dilakukan, baik jurnal penelitian, makalah, maupun buku-buku. *Ketiga*, menulis hasil penelitian. Pada tahap ini, semua informasi yang telah dianalisis disatukan dengan pemikiran peneliti, kemudian dituangkan melalui tulisan yang berbentuk *paper*.

Sumber data pada penelitian ini adalah novel *Ranah 3 Warna* karya A. Fuadi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti merupakan teknik pengumpulan data melalui analisis buku-buku dan analisis penelitian-penelitian terdahulu. Data penelitian ini berupa data kualitatif, yakni hasil analisis dari novel sebagai sumber utama dan berbagai referensi sebagai sumber.

Hasil dan Pembahasan

Pengenalan budaya Indonesia kepada pembelajar BIPA adalah upaya pengajar BIPA dalam mengajarkan bahasa Indonesia kepada mereka melalui unsur-unsur budaya. Budaya merupakan tradisi turun temurun yang dilakukan oleh masyarakat. Budaya erat kaitannya dengan kebudayaan. Kebudayaan berdasarkan sudut pandang antropologi adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 2000: 180). Sulasman dan Gumilar (2013: 19-20) menyatakan bahwa kebudayaan merupakan segala hal yang tercermin dalam realitas apa adanya yang ada di masyarakat. Dalam pengertian luas, kebudayaan adalah makna, nilai, adat, ide, dan simbol yang relatif.

J.J. Hoenigman (dalam Sulasman dan Gumilar, 2013: 35-37) membagi wujud kebudayaan menjadi tiga, yakni gagasan, aktivitas, dan artefak. Gagasan (wujud ideal) adalah berupa kumpulan ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan lain-lain yang sifatnya abstrak, tidak dapat disentuh. Aktivitas (perilaku) adalah dibagi menjadi dua, yakni perilaku verbal (lisan dan tulisan) dan nonverbal (artefak dan alam). Artefak (karya) adalah benda-benda atau semua yang dapat dilihat, diraba, dan didokumentasikan buah hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya manusia. Unsur-unsur kebudayaan menurut Cateora, seorang antropolog (dalam Sulasman dan Gumilar, 2013: 38-39) berdasarkan wujudnya, kebudayaan memiliki unsur-unsur yang meliputi (1) kebudayaan materiil (misalnya: mangkuk tanah, perhiasan, senjata, televisi, pesawat terbang, dan semua ciptaan manusia yang sifatnya konkret); (2) kebudayaan nonmateriil (misalnya: dongeng, cerita rakyat, lagu tradisional, dan semua ciptaan manusia yang sifatnya abstrak dan diwariskan secara turun-temurun); (3) lembaga sosial; (4) sistem kepercayaan; (5) estetika; dan (6) bahasa.

Dalam novel *Ranah 3 Warna* terdapat beragam budaya Indonesia. Ragam unsur budaya tersebut wujudnya berupa bahasa, benda atau alat, lagu tradisional, tarian tradisional, makanan tradisional, dan perilaku. Berdasarkan pendapat Cateora, maka unsur budaya yang ada dalam novel *Ranah 3 Warna* dikategorikan dalam empat unsur, yakni (1) bahasa, (2) kebudayaan materiil, (3) kebudayaan nonmateriil, dan (4) sistem kepercayaan. Pemaparan dari empat unsur budaya dalam novel *Ranah 3 Warna* disajikan sebagai berikut.

Bahasa

Dalam novel *Ranah 3 Warna* dijumpai penggunaan bahasa Minang yang menunjukkan bahwa asal tokoh utama (Alif Fikri) adalah berasal dari tanah Minang, Sumatera Barat. Hal tersebut ditunjukkan melalui kutipan kalimat-kalimat berikut.

“Aden duduk di sebelah atas ya. Dan seperti biasa, *aden* pasti menang!” (hal.1)

Aden atau den, artinya saya, kata ganti orang pertama. Dipakai saat berbicara dengan orang seumuran atau lebih muda (bahasa Minang). Kata ganti yang lebih sopan adalah awak atau ambo.

“Sekeluarga besar *ikan supareh* seukuran kelingking tampak berkelebat lincah, kerlap-kerlip keperakan”. (hal.1)

Ikan supareh adalah nama ikan endemis di Danau Maninjau, mirip ikan tawas, dengan ekor merah.

“Eh, Alif, jadi setelah tamat pesantren ini, *wa'ang* masih tertarik jadi seperti Habibie?” (hal.2)

Wa'ang atau ang, artinya kamu, kata ganti orang kedua. Dipakai hanya kalau berbicara dengan orang seumuran atau lebih muda (bahasa Minang). Kata ganti yang lebih sopan adalah sanak atau awak.

“Yang menjawab hanya kecipak air danau yang dibelah oleh biduk-biduk langsing para nelayan yang sedang mencari *rinuak* dan *bada*”. (hal.3)

Rinuak adalah nama ikan kecil seperti teri dengan panjang cuma 1 sentimeter, yang hanya ada di Danau Maninjau. Bada adalah nama ikan sebesar jari tangan, sangat nikmat digoreng balado begitu dijala di danau.

“Kawanan *sikumboh* bersorak dari bukit-bukit di sekeliling danau.” (hal.4)

Sikumboh adalah nama kawanan kera yang tinggal di bukit selingkar Danau Maninjau, sering bersuara bersahut-sahutan dan bisa didengar dari berbagai penjuru danau. Bunyi suaranya umboh...umboh...umboh...

“Sejak kecil, kami *konco palangkin*”. (hal.4)

Konco palangkin artinya kawan yang sangat akrab.

“InsyaAllah Yah, *ambo* akan berjuang habis-habisan untuk persamaan ini dan untuk UMPTN”. (hal.6)

Ambo, artinya kata ganti orang pertama yang sopan, biasa dipakai kalau bicara dengan orang yang lebih tua.

“*Etek* Samsidar yang sibuk mengunyah sirih menepuk-nepuk punggungku dengan simpatik”. (hal.7)

Etek, artinya tante (bahasa Minang).

Selain bahasa Minang, dalam novel tersebut juga terdapat bahasa khas Malang, yakni ragam walikan yang ditunjukkan melalui kutipan kalimat berikut.

“Di kananku, Wira si *kera ngalam* yang berparas putih ini telah menjelma seperti udang direbus matang”. (hal.54)

Kera ngalam adalah sebutan untuk arek Malang. Cara membacanya adalah dari belakang, ini dinamakan ragam walikan. Bahasa khas yang digunakan orang Malang.

Selain itu, juga terdapat bahasa Sunda yang ditunjukkan melalui kutipan kalimat berikut.

“Kumaha dararamang.” (hal.211)

Kumaha dararamang artinya apa kabar semua?

Bahasa dan istilah yang digunakan tersebut merupakan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat yang ada di daerah itu sebagai alat komunikasi orang satu dengan yang lain yang sudah menjadi sebuah kesepakatan bersama. Bahasa merupakan salah satu unsur kebudayaan. Hal ini didasarkan pada pendapat Cateora (dalam Sulasman dan Gumilar, 2013: 39) yang menyatakan bahwa bahasa adalah alat pengantar dalam melakukan komunikasi. Bahasa daerah satu dan daerah yang lain memiliki sifat kompleks dan unik yang hanya dapat dipahami oleh penggunanya.

Kebudayaan materiil

Dalam novel *Ranah 3 Warna* terdapat unsur kebudayaan materiil yang ditunjukkan melalui kutipan kalimat-kalimat berikut.

“Kami saling ingin mengalahkan ketika main bola di sawah becek, pacu renang di danau, sampai main catur di *palanta* dekat Surau Payuang”. (hal.4)

Palanta adalah bangku panjang tempat duduk. Benda ini termasuk dalam unsur kebudayaan materiil.

“Tabloid bola dengan jadwal piala Eropa dan *karupuak sanjai*”. (hal.17)

Karupuak sanjai adalah kerupuk singkong yang awalnya berasal dari daerah Sanjai dekat Bukittinggi. Kerupuk singkong yang orisinal tidak dilumuri cabai seperti sekarang. Makanan ini termasuk camilan tradisional yang termasuk dalam kategori unsur kebudayaan materiil.

“Kali ini adalah oplet *cigak baruak* yang menjadi angkutan antardesa selingkar danau”. (hal.29)

Cigak baruak adalah mobil angkutan yang memuat orang bercampur barang. Atapnya biasa penuh hasil bumi dan penumpang bergelantungan sampai sisi luar. Umumnya berupa mobil tua, seperti mobil bermerek Chevrolet keluaran tahun 40-an. Angkutan klasik ini termasuk unsur kebudayaan materiil.

“Di kamarnya yang lapang ada meja belajar, rak buku, dan peralatan musik seperti *gendang* dan *talempong* serta baju silat Minang yang digantung di balik pintu. (hal.45)

Gendang dan talempong adalah unsur kebudayaan materiil berupa alat musik tradisional.

“Bahkan sering di saat teman lain sibuk belajar, dia malah sibuk merapal petatah petitih Minang atau memainkan alat musik *saluang*”. (hal.62)

Saluang adalah unsur kebudayaan materiil berupa alat musik tradisional.

“Randai telah menelepon ibunya, mak Tuo Binar, untuk memesan 30 potong dagangan, terdiri atas mukena, bahan *baju bordir kerancang*, dan *sulam kepala peniti*, serta *songket Pandai Sikek* untuk daganganku”. (hal.116)

Bordir kerancang adalah baju bordiran halus khas Bukittinggi dengan lubang-lubang yang terbentuk dari jalinan benang bordir. Kepala peniti adalah kain sulam dibulatkan dengan membulatkan benang lalu dijahitkan ke kain, persis seperti kepala peniti, sehingga menjadi sulaman yang sangat cantik. Songket Pandai Sikek adalah tenun songket yang indah, terkenal buatan dari sebuah kampung di kaki Gunung Singgalang. Tiga benda tradisional ini termasuk dalam unsur kebudayaan materiil.

“Yang paling depan adalah Ketut, temanku dari Bali, di samping membawa tas jinjing dia mengepit *topeng barong* yang besar dengan aksesoris warna-warni yang bergemerincing setiap dia melangkah. Sazli, teman satu kampungku dari Sumatra Barat menjinjing *miniatur rumah gadang* yang beratap runcing, yang kadang-kadang membuat Sazli terpekik sendiri karena ketiakannya disundul ujung atap rumah gadang bagonjong. Dan tentulah, yang paling heboh adalah Rusdi dengan *kapal dari getah nyatu-nya*. Beberapa *serdadu sebesar kelingking yang jadi awak kapal* itu jatuh berguguran karena lempunya kurang kuat dan berkali-kali dia harus berjongkok memunguti benda yang jatuh ke lantai. Aku sendiri membawa *angklung* dan *miniatur jam gadang* yang aku simpan di dalam koper setelah aku balut dengan tiga lapis kaus”. (hal.235)

Topeng barong, miniatur rumah gadang, miniatur kapal perang yang dilengkapi beberapa serdadu kecil, angklung, dan miniatur jam gadang adalah unsur kebudayaan materiil yang berupa benda-benda tradisional khas dari Bali, Sumatra Barat, Kalimantan, dan Jawa Barat.

“Alat pancingnya kami bikin sendiri. Jadi bukan yang seperti ini,” kataku sambil menunjuk joran pancing kami yang masih tersampir dekat pintu. *Caranya saya membakar sebuah jarum jahit besar yang biasa dipakai menjahit kasur. Setelah jarum ini membara, saya membengkokkan dengan palu atau tang. Jadilah mata pancing. Tali senarnya juga karya sendiri dengan bahan dasar tali rafia*”. (hal.328)

Alat pancing yang diceritakan pada kalimat tersebut adalah alat pancing yang digunakan untuk memancing belut. Dilihat dari bahan yang digunakan untuk membuat alat pancing yang sederhana dan tidak membutuhkan banyak biaya, termasuk alat pancing tradisional yang tergolong kategori unsur kebudayaan materiil.

“Tapi hari ini dia tidak mau ketinggalan, Franc dengan penuh semangat memakai *kemeja batik Yogya* pemberianku”. (hal.398)

Kemeja batik Yogya merupakan batik khas Yogya yang termasuk unsur kebudayaan materiil yang mengandung nilai tradisional. Batik ini adalah batik yang telah dikenal banyak orang.

“Kami sibuk mengelap meja makan dan mengalasinya dengan *kain batik, sarung Bugis, tenun ikat*, dan segala macam kain etnik yang kami punya. Lalu Raisa dan Dina menata hasil kreasi kuliner mereka yang membuat jakunku naik-turun: *rendang Padang, soto ayam, sayur asem, sate ayam, sampai nasi goreng, dan goreng pisang*”. (hal.405)

Kain batik, sarung Bugis, tenun ikat, dan segala macam kain etnik adalah kain khas dari masing-masing daerah di Indonesia dan rendang Padang, soto ayam, sayur asem, sate ayam, sampai nasi goreng, dan goreng pisang adalah makanan tradisional khas dari masing-masing daerah di Indonesia. Beragam jenis kain etnik dan makanan ini adalah unsur kebudayaan materiil yang sangat terkenal di Indonesia dan dalam novel ini disajikan dalam acara pameran budaya dan makanan tradisional di Kanada.

“Aku mencopot *destar* sambil menerangkan bahwa penutup ini dipakai oleh para pesilat di Minang”. (hal.410)

Destar termasuk unsur kebudayaan materiil yang berwujud benda yang dipakai di kepala sebagai penutup. Benda ini dipakai oleh para pesilat Minang.

“Sebagai pembuka, panggung segera digebrak dengan entakan beat kencang dai musik *gamelan Bali*”. (hal.411)

Gamelan Bali adalah salah satu alat musik tradisional dari Bali yang termasuk dalam unsur kebudayaan materiil.

Unsur kebudayaan materiil merupakan unsur kebudayaan yang berupa benda atau alat. Hal ini didasarkan pada pendapat Cateora (dalam Sulasman dan Gumilar, 2013: 38) yang menyatakan bahwa kebudayaan materiil adalah kebudayaan yang mengarah pada semua hasil ciptaan manusia yang berwujud nyata dan konkret.

Kebudayaan nonmateriil

Dalam novel *Ranah 3 Warna* terdapat unsur kebudayaan nonmateriil, yang ditunjukkan melalui kutipan kalimat-kalimat berikut.

“Bahkan sering di saat teman lain sibuk belajar, dia malah sibuk merapal *petatah petitih Minang* atau memainkan alat musik saluang”. (hal.62)

Petatah petitih Minang adalah unsur kebudayaan nonmateriil berupa peribahasa Minang yang diwariskan secara turun-temurun.

“O ya, aku bisa sedikit silat, tapi sekarang hanya sisa-sisa ingatan ketika belajar *silek Minang* waktu kecil di Maninjau”. (hal.190)

Silek Minang adalah unsur kebudayaan nonmateriil berupa silat khas Minang yang diwariskan secara turun temurun.

“Supaya tidak terlalu tegang, aku menjawab rileks, “Dua lagu Barat yang sangat terkenal: *Kembanglah Bungo* dari Sumatra Barat dan *Panon Hideung* dari Jawa Barat. (hal.202-203)

Kembanglah Bungo adalah unsur kebudayaan nonmateriil berupa lagu tradisional dari Sumatra Barat dan *Panon Hideung* adalah lagu tradisional dari Jawa Barat yang diwariskan secara turun temurun.

“Semua bangsa besar adalah bangsa yang gemar menulis dan membaca. Punya *budaya literasi*”. (hal.207)

Budaya literasi adalah unsur kebudayaan nonmateriil berupa budaya gemar menulis dan membaca yang diwariskan secara turun-temurun.

“Satu lagi mukjizat Rusdi adalah dia lihai menggubah *pantun*. (hal.221)

Pantun adalah sastra lisan yang dikenal di Sumatra, Jawa, sampai Kalimantan. Lazimnya, pantun terdiri atas empat baris, bersajak akhir dengan pola a-b-a-b dan a-a-a-a. Pantun terdiri atas dua bagian, yakni sampiran dan isi yang memiliki rima. Sampiran adalah dua baris pertama dan dua baris terakhir adalah isi yang merupakan maksud dari pantun. Pantun ini termasuk unsur kebudayaan nonmateriil.

“Berturut-turut kami lantunkan medley lagu *Euis* dari Sunda dan *Panggayo* dari Maluku serta *Yamko Rambe Yamko* dari Papua”. (hal.407)

Lagu *Euis*, *Panggayo*, dan *Yamko Rambe Yamko* merupakan lagu tradisional dari daerah Sunda, Maluku, dan Papua yang termasuk dalam kebudayaan nonmateriil yang diwariskan secara turun temurun.

“Sesi pertama ini kami lengkapi dengan lagu sendu dari Batak, *Dago Inang Sarge* dan kami tutup dengan lagu berirama cepat, *Sik Sik Sibatu Manikam*”. (hal.408)

Lagu *Dago Inang Sarge* dan *Sik Sik Sibatu Manikam* merupakan lagu tradisional dari daerah Batak yang termasuk dalam kebudayaan nonmateriil yang diwariskan secara turun temurun.

“Suara khas Elly Kasim yang diringi bunyi talempong Minang adalah petunjuk kami untuk memulai gerakan *tari Indang*”. (hal.412)

Tari Indang adalah tari hasil pencampuran tradisi Islam dan Minang. Aslinya tarian ini dibawakan oleh tujuh penari laki-laki dengan rebana kecil yang disebut *indang*. Versi *tari Indang badindin* diperkenalkan dalam acara MTQ Nasional di Padang pada tahun 1981. Tarian ini merupakan tarian tradisional yang termasuk dalam kebudayaan nonmateriil yang diwariskan secara turun temurun.

Peribahasa, lagu tradisional, silek Minang, pantun, budaya literasi, dan tarian tradisional yang terdapat dalam novel *Ranah 3 Warna* merupakan unsur kebudayaan nonmateriil. Hal ini didasarkan pada pendapat Cateora (dalam Sulasman dan Gumilar, 2013: 38) yang menyatakan bahwa kebudayaan nonmateriil merupakan hasil ciptaan manusia yang sifatnya abstrak yang diwariskan secara turun temurun.

Sistem kepercayaan

Dalam novel *Ranah 3 Warna* terdapat unsur kebudayaan sistem kepercayaan, yang ditunjukkan melalui kutipan kalimat berikut.

“Hal seperti ini rupanya yang membuat nama *Pandeka* ini terus disegani di selingkar Danau Maninjau. Bahkan ada yang berbisik, *konon dia sebetulnya menyimpan rantai babi, yaitu semacam pusaka yang dimiliki babi jadi-jadian, yang membuat pemegang jadi sakti dan bahkan tahan peluru*”. (hal.353)

Sistem kepercayaan yang ada tersebut berupa sebuah kepercayaan terhadap kekuatan mistis yang terdapat pada rantai babi yang dimiliki oleh *Pandeka*. Hal ini merupakan bagian dari unsur kebudayaan sistem kepercayaan.

Sistem kepercayaan merupakan salah satu unsur kebudayaan. Di Indonesia masih terdapat banyak sistem kepercayaan yang dianut dan tiap-tiap daerah memiliki sistem kepercayaan yang berbeda-beda. Cateora (dalam Sulasman dan Gumilar, 2013: 39) menyatakan bahwa sistem kepercayaan akan mempengaruhi kebiasaan, cara pandang hidup dan kehidupan, cara berkonsumsi, dan cara melakukan komunikasi. Sehingga, dapat dikatakan bahwa sistem kepercayaan mampu mempengaruhi pola pikir masyarakat.

Penelitian ini menghasilkan suatu konsep mengenai ragam unsur budaya Indonesia yang ada dalam novel *Ranah 3 Warna* karya A. Fuadi, yang mana ragam unsur budaya dalam novel tersebut dapat digunakan oleh pengajar BIPA sebagai media sekaligus upaya pengenalan macam-macam budaya Indonesia secara tidak langsung. Kusmiatun (2016: 106) menyatakan bahwa novel merupakan media yang dapat diberikan kepada pembelajar BIPA tingkat menengah atau lanjut untuk keterampilan membaca atau sebagai bahan diskusi sesuai dengan topik yang relevan, misalnya novel yang mengandung tema budaya. Di samping itu Kusmiatun (2016: 110) juga menjelaskan bahwa budaya memiliki bagian yang erat dengan BIPA, karena unsur budaya yang terkandung dalam pembelajaran BIPA akan memudahkan pembelajar BIPA untuk menguasai bahasa target, sekaligus memahami konteks bahasa target saat digunakan dalam masyarakatnya. Sehingga, dapat dikatakan bahwa novel *Ranah 3 Warna* karya A. Fuadi ini cocok untuk digunakan sebagai media pengenalan budaya Indonesia kepada pembelajar BIPA, karena mengandung tema budaya.

Simpulan

Pengenalan budaya Indonesia ini dilakukan melalui unsur-unsur kebudayaan yang terkandung dalam novel *Ranah 3 Warna* karya A. Fuadi. Empat unsur budaya yang terkandung di dalamnya merupakan unsur-unsur budaya yang dapat dikenalkan kepada pembelajar BIPA. Empat unsur tersebut mencakup unsur kebudayaan, yakni (1) bahasa, (2) kebudayaan materiil, (3) kebudayaan nonmateriil, dan (4) sistem kepercayaan. Selain sebagai upaya pengenalan budaya, novel ini juga sebagai media yang sesuai untuk diberikan kepada pembelajar BIPA tingkat menengah dan lanjut.

Referensi

- Alaini, Nining Nur dan Lestariningsih, Dewi Nastiti. 2014. *Cerita Rakyat sebagai Referensi Pembelajaran BIPA (Teknik Pengajaran Bahasa Indonesia melalui Cerita Rakyat "Putri Mandalika"*. Makalah yang disajikan dalam Asile 2014 Conference di Bali, 29-30 September. Dalam ialf.edu database, (Online) (<http://www.ialf.edu/asile/NiningandDewiNastiti-CeritaRakyatsebagaiReferensiPembelajaranBIPA.pdf>), diakses 29 Desember 2016.
- A. Fuadi. 2011. *Ranah 3 Warna*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Koentjaraningrat. 2000. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kusmiatun, Ari. 2016. *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: K-Media.
- Nurwicaksono, Bayu Dwi. 2013. Folklor Lapindo Sebagai Wawasan Geo-Culture Dan Geo-Mythology Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa). *Jurnal Pendidikan bahasa & sastra*, (Online), 13 (1), (http://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP/article/view/761), diakses 29 Desember 2016.

- Ruskhan, Abdul Gaffar. 2007. *Pemanfaatan Keberagaman Budaya Indonesia Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa)*. Makalah yang disajikan dalam Seminar Pengajaran Bahasa Indonesia Pertemuan Asosiasi Jepang Indonesia di Nanzan Gakuen Training Center, Nagoya, Jepang, 10—11 November 2007. Dalam i-kentai detabase, (Online) (http://www.ikentei.com/berita/makalah_abdul_gaffar_ruskhan_2007.pdf), diakses 29 Desember 2016.
- Sulasman dan Gumilar, Setia. 2013. *Teori-teori Kebudayaan dari Teori hingga Aplikasi*. Bandung: Pustaka Setia.