

**PERUBAHAN TRADISI PERMAINAN MERIAM KARBIT DI DESA
TANJUNG HARAPAN, KECAMATAN SINGKEP, KABUPATEN LINGGA,
PROVINSI KEPULAUAN RIAU**

Oleh :

Mohamad Imam Handoko

Nim : 1001132728

Dosen pembimbing : Drs. Swis Tantoro, M.Si

Jurusan : Sosiologi

Alamat : jln. Merak Sakti, Gg. Jannatun Naim No : 12, Panam, Pekanbaru

No Hp. 085767900079. Email : ihand_666@yahoo.com

ABSTRACT

This study, entitled Tradition carbide cannon Games Village Cape of Good Hope, District Singkep, Lingga regency, Riau Islands Province. This study aims to describe the implementation process of tradition Games carbide cannon, to determine what changes occur in Games carbide cannon tradition and to reveal the factors causing changes in tradition carbide cannon games, as well as describe the participants involved in the implementation of Tradition carbide cannon game.

To analyze qualitative research data, the collected data is then presented descriptively describe or recount the results of research with the description of the logical sentences in order to understand and easy to understand.

This research was conducted in the village of Tanjung Harapan, Singkep districts, Lingga regency, Riau Islands Province. The results of the study indicate a change in tradition Games carbide cannon, which nowadays is rarely the person who did this game. This is due to several factors, including internal and external factors. Among the internal factors, the drive from within the community to change, education and mindset that have been advanced, heterogeneous Pnduduk, a sense of dissatisfaction, the influence of foreign cultures, contact with other cultures.

Keywords: social change, carbide cannon, Tradition

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara di Asia Tenggara, yang di lintasi garis khatulistiwa dan berada di antara benua Asia dan Australia serta antara samudra Pasifik dan samudra Hindia. Indonesia negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.487 pulau, oleh karena itu Indonesia disebut juga sebagai Nusantara (Kepulauan Antara). Dengan jumlah penduduk sebesar 222 juta jiwa pada tahun 2006. Indonesia adalah negara berpenduduk terbesar keempat di dunia dan negara yang berpenduduk muslim terbesar di dunia, meskipun secara resmi bukanlah negara Islam ([http : // id. Wikipedia. Org/ wiki/ indonesia](http://id.Wikipedia.Org/wiki/indonesia) : 2012)

Lingga adalah sebuah pulau yang sekaligus merupakan nama sebuah kabupaten yang terdapat di provinsi Kepulauan Riau. Kabupaten ini beribukota di Daik. Nama ibukota dan pulau ini sering di gabung menjadi satu, sehingga menjadi “ Daik-Lingga.” Kabupaten Lingga memiliki 5 (lima) kecamatan yaitu kecamatan Singkep, kecamatan Singkep Barat, kecamatan Daik Lingga, kecamatan Lingga Utara dan kecamatan Senayang.(BPS Kabupaten Lingga, Kabupaten Lingga Dalam Angka 2009 : 7)

Dabo Singkep merupakan sebuah pulau yang terletak di provinsi Kepulauan Riau kabupaten Lingga dengan mayoritas penduduknya bersuku Melayu dan beragama Islam. Kehidupan masyarakat Dabo Singkep, rata-rata banyak yang tinggal di daerah pesisir pantai semenanjung sebelah selatan dan timur pulau Dabo Singkep. Berprofesi sebagai nelayan menjadi rutinitas masyarakat Dabo Singkep dengan didukungnya kelautan yang memiliki kekayaan alam yang sangat besar bagi masyarakat sebagai mata pencaharian sehari-hari. Tidak terlepas dari itu, banyak juga masyarakat Dabo Singkep yang berpenghasilan sebagai pedagang, petani dan lain-lain.

Tradisi yang dimiliki oleh masyarakat Kabupaten Lingga, di Kecamatan Singkep terutama di Desa Tanjung Harapan salah satunya yaitu tradisi permainan

Meriam Karbit. Desa Tanjung Harapan merupakan desa yang sangat subur dan terletak berdekatan dengan batas pantai di kecamatan Singkep. Meriam karbit merupakan tradisi masyarakat desa Tanjung Harapan kecamatan Singkep kabupaten lingga dalam menyambut hari-hari besar Islam seperti menyambut malam Bulan suci Ramadhan dan hari-hari besar Islam lainnya.

Tradisi membunyikan Meriam Karbit berdasarkan cerita masyarakat di Desa Tanjung Harapan berawal dari Sultan Lingga yaitu Sultan Abdul Rahman II Muadzam Syah (1885-1911) yang datang ke wilayah singkep tepatnya di daerah tanah kuning atau pasir kuning namun sekarang di kenal dengan Desa Tanjung Harapan. Pada saat itu bertepatan dengan datangnya bulan suci Ramadhan beliau memerintahkan kepada seluruh masyarakat di wilayah itu untuk membunyikan Meriam sebagai penanda waktu masuknya bulan suci Ramadhan karena tidak adanya alat-alat teknologi seperti sekarang ini Sehingga permainan meriam Karbit tersebut terus di mainkan dan menjadi tradisi masyarakat di daerah tersebut. Menurut sejarahnya Meriam Karbit ini di bunyikan sebagai penanda waktu yaitu untuk menandai datangnya hari-hari besar Islam seperti Maulud Nabi Muhammad SAW, bulan suci Ramadhan, bulan Syawal dan hari-hari besar Islam lainnya. Maka dalam hal inilah permainan meriam karbit ini hanya ada dan dilakukan oleh masyarakat desa Tanjung Harapan saja sedangkan di desa-desa lainnya yang ada di Kecamatan Singkep tidak ada yang memainkannya dan ketika permainan ini dimainkan oleh warga desa Tanjung Harapan, sebagian dari warga-warga desa lainnya pada berdatangan untuk menyaksikan permainan tersebut karena di anggap sebagai hiburan untuk mereka.

Tahun 1997 tradisi itu mulai memudar sampai pada saat ini. Sejak itu kesenian yang berupa permainan Meriam Karbit dilakukan atau hanya dimainkan oleh sebagian kecil masyarakat saja serta sudah mulai di lupakan. Ketika hari-hari besar seperti bulan suci Ramadhan datang, hanya sebagian masyarakat desa Tanjung Harapan yang mencoba memainkan dan membunyikan Meriam Karbit tersebut. Hal ini sungguh sangat berbeda dan sangat mengalami perubahan di bandingkan zaman dahulu. Antusiasme masyarakat desa untuk memainkan permainan tersebut mulai

menurun. Hal ini bermula dari orang-orang yang memainkannya. Dahulunya para pemuda-pemuda yang sudah dewasa yang berumur di atas 20 tahun sangat antusias untuk memainkan permainan meriam karbit ini dikarenakan permainan ini merupakan tradisi turun temurun dari orang-orang tua terdahulu dan merupakan hiburan bagi mereka tetapi disaat sekarang ini para pemuda-pemuda desa yang berumur 20 tahun keatas telah enggan dan tidak lagi mau memainkan permainan meriam karbit ini.

Hal ini dikarenakan pemuda-pemuda tersebut menganggap permainan meriam karbit ini terlalu sulit dan memakan banyak waktu serta tenaga mereka yaitu pertama-tama dalam hal pembuatannya, karena harus menebang pohon sagu terlebih dahulu kemudian membelahnya dan melubanginya serta menangkupkannya kembali sambil di ikat menggunakan rotan, belum lagi dalam hal membawanya kelokasi permainan dan tata cara memainkannya sehingga mereka mulai melupakan permainan tersebut. Para pemuda-pemuda desa ini lebih memilih memainkan petasan-petasan ataupun kembang api yang mereka beli di pasar di karenakan lebih praktis dan tidak memakan banyak waktu dan tenaga walaupun jumlah uang yang di dikeluarkan untuk membeli petasan ataupun kembang api tersebut sedikit besar. Adapun harga petasan dan kembang api yang biasanya dimainkan oleh pemuda-pemuda desa Tanjung Harapan tersebut berkisar antara 50.000 – 100.000 ribu rupiah. Walaupun begitu tetapi ada sebagian kecil anak-anak maupun pemuda yang masih tetap memainkan meriam karbit tersebut sebagai hiburan untuk mereka saja. Sedangkan dalam hal peralatan permainan meriam karbit inipada masa sekarang ada beberapa peralatan yang tidak di gunakan lagi dan telah diganti dengan peralatan lain yaitu seperti Meriamnya yang dahulunya menggunakan kayu atau batang sagu tetapi sekarang menggunakan Besi pipa bulat yang besar. Mereka memilih peralatan yang lebih praktis saja dan yang di anggap gampang.

Berdasarkan uraian yang penulis paparkan di latar belakang, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian untuk dapat menggambarkan tentang perubahan “ *Tradisi Permainan Meriam Karbit di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Singkep, Kabupaten Lingga, Kepulauan Riau.* “

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka rumusan masalah yang menjadi pokok penelitian adalah :

1. Apa saja perubahan yang terjadi pada Tradisi Permainan Meriam Karbit, di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Singkep, Kabupaten Lingga, Kepulauan Riau ?
2. Apa faktor penyebab perubahan Permainan Meriam Karbit, di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Singkep, Kabupten Lingga, Kepulauan Riau ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang di paparkan di atas, maka terdapat tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitian adalah :

- a. Untuk mengetahui proses perubahan Permainan Meriam Karbit, di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Singkep, Kabupaten Lingga, Kepulauan Riau.
- b. Untuk mengetahui faktor penyebab perubahan permainan Meriam Karbit, di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Singkep, Kabupaten Lingga, Kepulauan Riau.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah di paparkan di atas, maka terdapat manfaat penelitian. Adapun manfaat penelitiannya adalah :

- a. Dapat mengetahui perubahan yang terjadi pada permainan Meriam Karbit, di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Singkep, Kabupaten Lingga, Kepulauan Riau.
- b. Bisa menggambarkan faktor penyebab perubahan permainan Meriam Karbit, di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Singkep, Kabupaten Lingga, Kepulauan Riau.
- c. Meningkatkan dan menambah pengetahuan dalam bidang disiplin Sosiologi khususnya perubahan sosial.
- d. Acuan bahan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan masalah yang sama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoretis

Untuk mempelajari perubahan masyarakat, perlu di ketahui sebab-sebab yang melatarbelakangi terjadinya perubahan itu. Apabila di teliti lebih mendalam sebab terjadinya suatu perubahan masyarakat, mungkin karna adanya sesuatu yang di anggap sudah tidak lagi memuaskan. Mungkin saja karna ada faktor baru yang lebih memuaskan masyarakat sebagai pengganti faktor yang lama itu. Mungkin juga masyarakat mengadakan perubahan karena terpaksa demi untuk menyesuaikan suatu faktor dengan faktor-faktor lain yang sudah mengalami perubahan terlebih dahulu (Soekanto, 1990 : 351).

Soekanto mengelompokkan faktor-faktor penyebab perubahan sosial menjadi beberapa bagian di antaranya :

- a. Faktor Internal yang meliputi :
 1. Bertambah atau berkurangnya penduduk
 2. Adanya penemuan baru
 3. Pertentangan (konflik) masyarakat
 4. Terjadinya pemberontakan atau evolusi
 5. Ideologi
- b. Faktor Eksternal, yang meliputi :
 1. Lingkungan alam fisik yang ada di sekitar manusia
 2. Peperangan
 3. Pengaruh kebudayaan masyarakat lain

Sebenarnya di dalam kehidupan sehari-hari tidak mudah untuk menentukan letak garis pemisah antara perubahan sosial dan perubahan kebudayaan. Karena tidak ada masyarakat yang tidak mempunyai kebudayaan dan sebaliknya tidak mungkin ada kebudayaan yang tidak terjelma dalam suatu masyarakat. Perubahan sosial dan kebudayaan mempunyai satu aspek yang sama yaitu kedua-duanya bersangkut paut dengan suatu penerimaan cara-cara baru atau suatu perbaikan dalam cara suatu masyarakat memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Perubahan sosial bukanlah sebuah proses yang terjadi dengan sendirinya, ada beberapa yang berkontribusi dalam

memunculkan perubahan sosial. Faktor tersebut dapat di golongkan pada faktor dari dalam dan faktor dari luar masyarakat (Soekanto, 1990 : 321)

Faktor-faktor yang mendorong jalannya proses perubahan menurut Soekanto adalah :

1. Kontak dengan budaya lain
2. Sistem pendidikan formal yang maju
3. Sistem menghargai hasil karya seseorang dan keinginan-keinginan untuk maju.
4. Toleransi terhadap perbuatan yang menyimpang (*Deviation*) yang bukan merupakan delik
5. Sistem terbuka lapisan masyarakat
6. Penduduk yang heterogen
7. Ketidakpuasan masyarakat terhadap bidang-bidang kehidupan tertentu
8. Orientasi masa depan
9. Nilai-nilai bahwa manusia harus senantiasa berikhtiar untuk memperbaiki hidupnya.

a. **Konsep Operasional**

- a. Perubahan dikatakan besar apabila masyarakat tidak lagi menjalankan ketentuan-ketentuan utama adat dalam pelaksanaan Permainan Meriam Karbit di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Singkep, Kabupaten Lingga, Provinsi Kepulauan Riau.
- b. Perubahan di katakan sedang apabila proses permainan dilakukan namun meninggalkan bagian-bagian tertentu dari proses Permainan Meriam Karbit tersebut.
 - Peralatan Permainan.
 - Jalannya Permainan.
 - Larangan
- c. Perubahan dikatakan kecil apabila ketentuan utama tidak di tinggalkan atau masih dijalankan dalam Permainan Meriam Karbit di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Singkep, Kabupaten Lingga, Provinsi Kepulauan Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah melalui pendekatan sosiologis, dengan metode kualitatif dimana data dan informasi yang di butuhkan diperoleh melalui wawancara mendalam dan menggunakan teknik purposive sampling.

3.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan singkep, Kabupaten Lingga, Provinsi Kepulauan Riau karna tidak semua daerah melakukan permainan Meriam Karbit ini

3.1.2 Subyek Penelitian

Tradisi ini bernama Permainan Meriam Karbit di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Singkep, Kabupaten Lingga, Provinsi Kepulauan Riau. Key Informant disini adalah :

1. Kepala desa Tanjung Harapan.
2. Kepala Dusun Tanjung Harapan.

Informant disini adalah :

Anggota pelaksana Permainan Meriam Karbit di bawah tahun 1996 yaitu :

- Masyarakat Desa Tanjung Harapan yang berjenis kelamin laki-laki 5 orang.

Anggota pelaksana Permainan Meriam Karbit di atas tahun 1996 hingga sekarang yaitu :

- Masyarakat Desa tanjung Harapan yang berjenis kelamin laki-laki 5 orang.

3.1.3 Jenis dan Sumber Data

- a. Data primer, merupakan data yang di peroleh langsung dari responden dalam wawancara di lokasi penelitian menyangkut data tentang :
 - Tata cara permainan Meriam Karbit
 - Proses perubahan permainan Meriam Karbit
- b. Data sekunder adalah data yang sudah di olah oleh instansi terkait dalam hal ini Kantor Camat Singkep, Kantor Lurah Dabo, Kantor Kepala Desa Tanjung

Harapan, BPS Kabupaten Lingga serta data-data yang di peroleh dari buku-buku literatur yang ada kaitannya dengan obyek penelitian tentang :

- Biodata responden
- Jumlah penduduk yang ada di lokasi penelitian
- Batas-batas wilayah penelitian.

3.1.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Observasi (pengamatan)
- b. Wawancara Mendalam (interview)

3.1.5 Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif, data yang di kumpulkan kemudian di paparkan secara deskriptif yaitu menggambarkan atau menceritakan hasil penelitian dengan uraian kalimat-kalimat yang logis agar bisa di mengerti dan mudah di pahami.

BAB IV

KONDISI SOSIAL DAN KEBUDAYAAN MASYARAKAT TANJUNG HARAPAN

4.1 Keadaan wilayah Masyarakat Tanjung Harapan

Desa tanjung Harapan yang memiliki luas wilayah kurang lebih 18.850 Km dan batas-batas wilayah sebagai berikut :

1. Sebelah Barat : Berbatasan dengan Kelurahan Dabo
2. Sebelah Utara : Berbatasan dengan Kelurahan Dabo
3. Sebelah Timur : Berbatasan dengan Desa Berindat
4. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Laut / Desa Pekajang

Tanjung Harapan memiliki ketinggian wilayah dari permukaan laut 0-25 M, dengan curah hujan 3.105 MM/THN.

4.1.1 Kependudukan

Dari data yang penulis peroleh dari Kantor Kepala Desa Tanjung Harapan, menunjukkan bahwa penduduk Desa Tanjung Harapan berjumlah 2697 jiwa atau kurang lebih 691 KK.

Tabel 4.1
Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Desa	Jumlah Penduduk		
		Laki-laki	Perempuan	Total
1	Tanjung Harapan	1406	1291	2697

5. Sumber : *Kantor Kepala Desa Tanjung Harapan 2013*

4.2 Pola Kepemimpinan Permainan Meriam Karbit

Kepemimpinan Tradisi Permainan Meriam Karbit, pada dasarnya tidak berdasarkan garis keturunan, namun pemimpin yang dipilih adalah seseorang yang dituakan serta mampu dan tahu tata cara permainan tersebut atau berpengalaman (luar dalam) dalam artian tahu tata cara memainkannya, proses pelaksanaannya, serta sejarah permainan tersebut karena tidak semua orang tahu dan mampu memainkannya.

BAB V

PERUBAHAN TRADISI PERMAINAN MERIAM KARBIT

5.1 Karakteristik Subyek Penelitian

5.1.1 Jumlah Responden Menurut Usia

Tabel 5.1
Tingkat Usia Key Informant

No	Usia Key Informant	Jumlah (orang)	Persentase
1	10-30 Tahun	5	50
2	30-50 Tahun ke atas	5	50
Total		10	100

6. Sumber : *Data Penelitian Lapangan tahun 2013*

5.2 Unsur Peralatan

Peralatan Permainan Meriam Karbit diatas mempunyai kegunaan masing-masing, adapun kegunaannya adalah sebagai berikut :

1. Meriam, yaitu alat yang berbentuk bulat dan panjang yang dalamnya berlubang dimana meriam ini digunakan sebagai alat untuk meledakkan atau melontarkan sebuah benda yang memiliki dentuman yang besar.
2. Air (biasanya air sumur), digunakan sebagai alat untuk membuat reaksi terhadap karbit/calcium carbidal untuk menghasilkan bunyi meriam.
3. Karbit/ calcium carbidal, merupakan senyawa kimia yang dapat digunakan untuk mempercepat pematangan buah jika bereaksi terhadap panas dapat dijadikan sebagai peledak, dalam permainan meriam karbit ini karbit tersebut merupakan alat peledak meriam tersebut. Karbit ini dapat diperoleh dengan cara membelinya di pasar yaitu di took bangunan. 1 kg karbit harganya Rp 35.000,00 dan 1 kilo karbit dapat dimainkan untuk 10 kali tembakan meriam.
4. Lilin / obor, digunakan sebagai api untuk menyalakan kayu yang nantinya akan digunakan sebagai alat untuk membunyikan meriam karbit tersebut.

5. Kayu panjang yang ujungnya sudah terlebih dahulu di lilit kain yang sudah dilumuri minyak tanah, kayu ini digunakan nantinya sebagai alat untuk membunyikan meriam karbit tersebut.
6. Papan tipis ukuran 1x1 meter yang mana papan ini digunakan untuk menutupi ujung meriam atau lubang depan meriam agar reaksi panas yang terjadi didalam meriam tidak keluar sehingga hal ini dapat memicu timbulnya bunyi meriam yang kuat.

5.2 Unsur Proses Pelaksanaan

Dari hasil wawancara bersama mantan kepala Dusun yaitu dengan Datuk Uteh Karim.

“Dulunye (dulunya) masyarakat di desa ni (ini) apebile (apabila) dah (sudah) nak (mau) masok (masuk) bulan ramadhan besibok (sibuk) nyarik (mencari) batang sagu untok dibuat meriam, meriam yang dibuat dari batang sagu tu (itu) bejumlah sampai 50 buah, abes tu (setelah itu) meriam tu di pikol (pikul) ramai-ramai sebiji (sebiji) meriam tu sekitar 10 orang yang mikolnye dan di bawak (bawa) ke tepi pantai tanjong (tanjung), yang biase dijadikan tempat bemaen meriam tu, tapi sekarang udah tak lagik, bebudak (budak-budak) (hasil wawancara dengan Datuk Uteh Karim pada tanggal 01 Juli 2013).

Keterangan diatas, dengan apa yang diceritakan oleh Datuk Uteh Karim bahwa ini semua tidak lepas dengan adanya pendidikan dan pola pikir yang telah maju dalam masyarakat, berbeda di zaman dahulunya rata-rata masih kurang dalam pendidikannya, mengingat prasarana yang ada di desa belum mendukung, seperti gedung sekolah yang belum ada. Berbeda dengan zaman sekarang dengan berkembangnya zaman, prasarana untuk pendidikan sudah ada seperti gedung TK (Taman Kanak-kanak), gedung SD (Sekolah Dasar) dan sarana umum lainnya. Dari hasil wawancara bersama remaja Desa Tanjung Harapan yaitu Saudara Suhendra

“kami memaenkannye (memainkannya) disekitar rumah je (saja) karne (karena) kalau nak (mau) maen (main) dekat pantai tu (itu) jaoh (jaoh) lagi pulak (pula) rumah orang juge (juge) dah (sudah) ramai

disane (disane) dan paling banyak 10 buah meriam yang dimaenkan tu karne (karena) kawan-kawan yang laen (lain) udah (sudah) malas nak (mau) buat meriamnye tu (itu). (hasil wawancara dengan remaja desa Tanjung Harapan yaitu Saudara Suhendra pada tanggal 02 Juli 2013).

Berdasarkan keterangan salah seorang remaja desa yaitu saudara Suhendra, disini dapat terlihat dengan jelas perubahan jumlah meriam yang terjadi pada zaman dahulu dibandingkan zaman sekarang dan proses pelaksanaan tradisi permainan meriam karbit tersebut sudah mengalami perubahan juga yang mana dahulunya meriam yang dimainkan terbuat dari batang sagu tetapi sekarang dari besi pipa serta proses pelaksanaan permainannya saat sekarang ini dilaksanakan ditepi rumah saja. Perubahan ini terjadi karena masyarakat desa saat ini sudah semakin berkembang dengan pendidikan yang tinggi dan pola pikir yang maju. Hal ini merupakan salah satu faktor yang mendorong masyarakat untuk berubah mencari sesuatu yang lebih praktis.

5.4 Penyebab Terjadinya Perubahan dalam Tradisi Permainan Meriam Karbit

faktor internal adalah :

- Dorongan dan keinginan dalam diri masyarakat untuk berubah merupakan faktor yang penting.
- Pendidikan yang tinggi dengan pola pikir yang maju. Hal ini merupakan salah satu faktor yang mendorong masyarakat untuk berubah mencari sesuatu yang lebih praktis.
- Rasa Ketidakpuasan masyarakat terhadap Tradisi Permainan Meriam Karbit yang sudah dianggap didalam pelaksanaannya sudah kuno dan ketinggalan zaman.

Faktor eksternal merupakan faktor yang datang dari luar lingkungan masyarakat Tanjung Harapan. Adapun yang termasuk dalam faktor eksternal adalah sebagai berikut :

Masuknya budaya lain didalam lingkungan masyarakat Tanjung Harapan sangat berpengaruh terhadap Tradisi Permainan Meriam Karbit. Faktor kontak dengan budaya lain dapat melahirkan proses difusi. Dimana difusi merupakan proses penyebaran unsur-unsur kebudayaan dari individu ke individu lainnya dari suatu masyarakat ke masyarakat lainnya.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian bab terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Setiap orang yang melaksanakan Tradisi Permainan Meriam Karbit harus melalui beberapa tahap yaitu :
 - a. Tahap Perlengkapan Tradisi Permainan Meriam Karbit
 - b. Tahap Penentuan Lokasi Pelaksanaan Tradisi Permainan Meriam Karbit
 - c. Tahap Proses Jalannya Tradisi Permainan Meriam Karbit
2. Perubahan dikategorikan masih tahap sedang karena dari beberapa unsur perubahan cenderung hanya beberapa bagian. Perubahan pada unsur peralatan, unsur proses pelaksanaan, lokasi pelaksanaan dan peserta tradisi permainan meriam karbit. Semua unsure-unsur tersebut sudah mengalami pergeseran dan perubahan mengarah pada perubahan yang positif, intervensi dan pelaksanaan pembangunan daerah.
3. Tradisi Permainan meriam karbit mengandung nilai-nilai budaya dan merupakan sejarah dalam masyarakat Tanjung Harapan, dimana mempunyai fungsi diantaranya yaitu fungsi religius dan fungsi sosial.

3.2 Saran

1. Bagi pemuka adat atau lembaga agama, sebaiknya memberikan sosialisasi kepada masyarakat mengenai Tradisi Permainan Meriam Karbit terutama generasi muda agar tertarik atau berminat, berpartisipasi serta peduli terhadap kebudayaan yang telah menjadi tradisi tersebut. Sosialisasi ini dapat berupa cerita, sejarah serta norma-norma dan nilai-nilai sosial.
2. Mengingat bahwa Tradisi Permainan Meriam Karbit ini sarat dengan nilai-nilai positif masih cocok untuk kehidupan masa kini sudah mulai hilang dari peredaran, maka keberadaan tradisi ini perlu dipertahankan. Hal itu disamping untuk menumbuh-kembangkan kebersamaan (masyarakat pendukung), tetapi yang tidak kalah pentingnya adalah merupakan asset budaya Desa Tanjung Harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (2003). *Ilmu Sosial Dasar*. Rineka Cipta : Jakarta
- Salim, Agus. (2002). *Perubahan Sosial*. Penerbit PT. Tiara Wacana : Yogya.
- Cohen, J Bruce. (1992). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rineka cipta : Jakarta
- Doyle Paul Johnson. (1990). *Teori Sosiologi Klasik dan Modern I, Di Indonesiakan Oleh Robert MZ. Lawang*. PT. Gramedia Pustaka : Jakarta
- Elly M. Setiadi dan Usman Kolip. (2010). *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial, Teori Adaptasi, dan Pemecahannya*. Kencana : Jakarta
- J. E. Gholdthorpe. (1992). *Sosiologi Dunia Ketiga Kesenjangan dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama : Jakarta
- Shadily, Hassan. (1989). *Sosiologi Untuk Masyarakat Indonesia*. Bina Aksara : Jakarta
- James M. Henslin. (2006). *Sosiologi Dunia Ketiga Kesenjangan dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama : Jakarta
- Kamanto Sunarto. (2004). *Pengantar Sosiologi*. Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia : Jakarta
- Nanang Martono. (2011). *Sosiologi Perubahan Sosial, Perspektif klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Raja Grafindo Persada : Jakarta
- Pasaribu Simajuntak. (1986). *Sosiologi Pembangunan*. Tarsito : Bandung
- Horton B Paul dan Chester L. Hunt. (1984). *Sosiologi Jilid I Edisi Keenam*. Erlangga : Jakarta
- Koentjaraningrat. (1985). *Kebudayaan, mentalitas dan pembangunan*. Penerbit Gramedia : Jakarta
- Sztompka, Piotr. (1993). *Sosiologi Perubahan Sosial*. Prenada Media : Jakarta
- Lauer, H Robert. (1993). *Perspektif Tentang Perubahan Sosial*. Rineka Cipta : Jakarta.
- Soekanto, Soerjono. (1990). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Penerbit PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta
- Soeleman M. Munandar. (1992). *Ilmu Budaya Dasar Suatu Pengantar*. Penerbit Eresco : Bandung
- Vago, Steven. (1996). *Teori Perubahan Sosial Terjemahan Alimandan*, Prentice Hall : INC

_____. Kabupaten Lingga Dalam Angka. (2009). Badan pusat Statistik Kabupaten Lingga, Daik Lingga.

Sumber Lainnya

<http://id.wikipedia.org/wiki/kepulauan-riau/02:57/15-04-12>

<http://id.wikipedia.org/wiki/indonesia> 2012/22:24/17-04-13