

**PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP PERMAINAN KOA
DI JORONG KOTO PANJANG KANAGARIAN KAMANG HILIR
KABUPATEN AGAM**

Oleh Rahman Hidayat
Rahmanhdyt44@gmail.com
Dosen Pembimbing : Basri
basrimsi@gmail.com

Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Riau
Kampus Bina Widya Jalan H.R. Soebrantas Km 12,5 Simpang Baru
Pekanbaru Riau 28293. Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRAK

Permainan koa merupakan sebuah permainan yang digemari di Kanagarian Kamang Hilir terutama di Jorong Koto Panjang. Permainan koa merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tentang alam dan mendorong tumbuhnya interaksi sosial di dalam masyarakat. Permainan ini biasanya dilakukan oleh laki-laki minang untuk mengisi waktu luang atau ajang untuk berkumpul bersama dan terkadang permainan ini juga dimainkan ketika ada acara adat disatu daerah di Minangkabau. Peraturan dalam permainan koa juga mengandung etika yang dijalankan di Minangkabau, salah satu contohnya adalah dilarang menggunakan tangan kiri dalam bermain koa. Hal ini dikarenakan dalam adat istiadat budaya Minangkabau, menggunakan tangan kiri untuk berinteraksi dengan orang lain dianggap tindakan tidak sopan. Permainan koa biasanya sering di sangkut pautkan oleh masyarakat sebagai perjudian. Hal ini di akibatkan oleh beberapa pihak yang memanfaatkan permainan ini untuk hal negatif. Mengakibatkan timbulnya pandangan atau persepsi dikalangan masyarakat bahwa permainan koa adalah bagian dari perjudian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori persepsi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis deskriptif. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh masyarakat yang ada di Jorong Koto Panjang, sedangkan sampel yang dalam penelitian ini adalah 75% dari keseluruhan populasi. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, daftar pertanyaan atau angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa persepsi masyarakat terhadap permainan koa di Jorong Koto Panjang adalah persepsi positif. Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah faktor penerima, faktor situasi, dan faktor objek.

Kata kunci: Persepsi, Permainan Tradisional Koa

**COMMUNITY PERCEPTION OF KOA GAMES
IN KOTO PANJANG VILLAGE KAMANG HILIR SUB-DISTRICT
AGAM DISTRICT**

By Rahman Hidayat
Rahmanhdyt44@gmail.com
Supervisor: Basri
basrimsi@gmail.com

*Department of Sociology,
Faculty of Social and Political Sciences
Universitas Riau
Bina Widya Campus Jalan HR Soebrantas Km 12.5 Simpang Baru
Pekanbaru Riau 28293. Tel / Fax. 0761-63277*

ABSTRACT

The koa game is a popular game in Kamang Hilir sub-district, especially in Koto Panjang village. Koa games are a wealth of local culture that should be used in learning about nature and encourage the growth of social interaction in society. This game is usually performed by men.s minang to fill spare time or an event to gather together and sometimes this game is also played when there are traditional events in one area in Minangkabau. The rules in the koa game also contain ethics that are carried out in Minangkabau, one example is prohibited from using the left hand in playing koa . This is because in Minangkabau cultural customs, using the left hand to interact with other people is considered impolite. Koa games are often associated with the community as gambling. This is caused by several parties who take advantage of this game for negative things. Resulting in the emergence of views or perceptions among the public that the game of koa is part of gambling. The theory used in this study is the theory of perception. This research is a descriptive quantitative research. The population of this study were all communities in Koto Panjang village, while the sample in this study was 75% of the total population. Data collection was carried out by observation, preparing a list of questions or questionnaires, and documentation. The results of this study can be concluded that the public perception of the koa game in Jorong Koto Panjang is a positive perception. Meanwhile, the factors that influence it are the recipient factor, the situation factor, and the object factor.

Keywords: Perception, The Traditional Game Of Koa

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan pada satu daerah tertentu yang berdasarkan pada kultur atau budaya daerah tersebut. Permainan tradisional sebagai salah satu tradisi pada masyarakat Indonesia. Namun, sering dengan perkembangan zaman, permainan tradisional sudah semakin ditinggalkan, meskipun semakin berkurangnya minat masyarakat sekarang dengan permainan tradisional tetapi masih ada juga beberapa permainan tradisional yang masih banyak dimainkan oleh masyarakat lokal. Salah satunya permainan kartu tradisional. Permainan kartu tradisional terdiri dari beberapa jenis seperti permainan mahjong, permainan kartu remi, dan juga permainan kartu ceki atau di masyarakat Minang lebih dikenal dengan permainan koa.

Permainan koa merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tentang alam dan mendorong tumbuhnya interaksi sosial di dalam masyarakat. Permainan koa ini biasanya dimainkan di kedai atau dalam istilah Minangkabau nya kedai di sebut dengan lapau. Permainan ini biasanya dilakukan oleh laki-laki minang untuk mengisi waktu luang atau ajang untuk berkumpul bersama dan terkadang permainan ini juga dimainkan ketika ada acara adat disatu daerah di Minangkabau. Permainan koa ini tidak hanya ditemukan di daerah Minangkabau saja tetapi juga ditemukan di daerah perantauan. Di daerah perantauan ini permainan koa juga dapat dijadikan sebagai sarana berkumpul pemuda Minangkabau didaerah perantauan.

Permainan koa ini pada dasarnya dimainkan dengan sederhana, cara mainnya hanya dengan mencocokkan gambar kartu. Namun disaat yang bersamaan permainan diharuskan jeli dan mempunyai daya ingat yang tinggi, hal ini dikarenakan jika hanya dilihat sepiintas corak kartu koa ini akan terlihat sama.

Peraturan dalam permainan koa juga mengandung etika yang dijalankan di Minangkabau, salah satu contohnya adalah dilarang menggunakan tangan kiri dalam bermain koa. hal ini dikarenakan dalam adat istiadat budaya Minangkabau, menggunakan tangan kiri untuk berinteraksi dengan orang lain dianggap tindakan tidak sopan (Ahmad,2018:5). Permainan koa biasanya sering di sangkutpautkan oleh masyarakat sebagai perjudian. Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau suatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya (Kartono,1988:56).

Persepsi tentang permainan koa ini telah melekat pada masyarakat di Sumatra barat kalau permainan koa identik dengan perjudian. Hal ini dikarenakan banyaknya kasus perjudian yang menggunakan media kartu. Sehingga meskipun yang digunakan untuk berjudi bukan permainan koa tetapi pada orang-orang yang berada di area permainan koa ini banyak terdapat atau dimainkan akan memunculkan persepsi bahwa permainan koa adalah perjudian.

Kenagarian Kamang Hilir juga merupakan salah satu daerah

yang merasakan tentang persepsi masyarakat tentang permainan koa. Adapun tempat-tempat yang sering dijadikan tempat bermain koa yaitu pos ronda dan kedai kopi atau yang lebih sering disebut masyarakat Kamang Hilir sebagai lapau.

Kenagarian Kamang Hilir merupakan salah satu Nagari yang terdapat di Kabupaten Agam Sumatra Barat, dimana Kenagarian Kamang Hilir terdapat 17 jorong dengan jumlah penduduk sebanyak 5.869 jiwa, terdiri dari 2.912 laki-laki dan 2.957 perempuan. Jumlah kartu keluar yang tercatat saat ini sebanyak 1.536 KK.

Penduduk di Kanagarian Kamang Hilir jumlah penduduk perempuan lebih banyak dari jumlah penduduk laki-laki. Jumlah penduduk perempuan sebanyak 2.957 jiwa, sedangkan jumlah penduduk laki-laki sebanyak 2.912 jiwa dan total keseluruhan di Kanagarian Kamang Hilir yaitu sebanyak 5.869 jiwa.

Meskipun dengan jumlah penduduk laki-laki yang sedikit dari jumlah penduduk perempuan di Kanagarian Kamang Hilir ini permainan koa masih banyak dijumpai.

Jorong Koto Panjang merupakan salah satu jorong yang berada di Kenagarian Kamang Hilir. Jumlah penduduk di Jorong Koto Panjang termasuk lebih banyak dari jumlah penduduk di jorong lain yang ada Kenagarian Kamang Hilir dan Jorong Koto Panjang ini merupakan salah satu jorong yang banyak terdapat Lapau atau kedai dari Jorong lain yang ada di Kenagarian Kamang Hilir, selain itu di Jorong Koto Panjang merupakan salah satu jorong yang dimana permainan koa banyak dimainkan daripada jorong

yang lain di Kenagarian Kamang Hilir.

Biasanya permainan koa ini dilakukan oleh masyarakat Jorong Koto Panjang Kenagarian Kamang Hilir pada malam hari sesudah waktu shalat Isya atau sekitar jam sembilan malam sampai jam dua belas malam ataupun paling lambat sekitar jam satu dinihari. Permainan koa yang biasa dimainkan oleh masyarakat Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Hilir tidak hanya berfokus kepada bermain koa saja, tetapi juga bisa menjadi ajang bertukar pendapat dan bercerita tentang apa yang terjadi pada siang harinya. Demikian terlihat bahwa permainan koa juga dapat menghasilkan dampak positif. Dengan alasan itulah permainan koa ini masih banyak di minati di daerah Minangkabau terkhusus di Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Hilir. Meskipun saat sekarang ini masih banyak masyarakat yang berpandangan atau ber persepsi bahwa permainan koa atau permainan yang menggunakan media kartu lainnya sebagai tindakan perjudian.

Berdasarkan latar belakang di atas dan fenomena-fenomena yang telah dijelaskan, permainan koa tidak bisa hanya dipersepsikan sebagai tindakan perjudian. Tetapi juga masih banyak sisi positif yang dapat di ambil dari permainan koa ini. Sehingga membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Koa Di Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Hilir Kabupaten Agam**” karena peneliti ingin mengetahui lebih dalam lagi bagaimana sebenarnya persepsi masyarakat Jorong Koto Panjang

Kanagarian Kamang Hilir terhadap permainan koa tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah penelitian :

1. Bagaimana persepsi masyarakat terhadap permainan koa di Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Hilir?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap permainan koa di Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Hilir?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap permainan koa di Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Hilir.
2. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap permainan koa di Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Hilir.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan teoretis
Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat sebagai sumbangan pemikiran bagi disiplin ilmu sosial terutama bagi study ilmu sosiologi khususnya tentang bagaimana persepsi masyarakat terhadap permainan , dan ilmu pengetahuan lainnya.
2. Kegunaan praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat berguna memberikan sumbangan pemikiran bagi pemerintah untuk lebih memperhatikan kebiasaan dari masyarakat Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Hilir.

3. Kegunaan akademis

Secara akademis penelitian ini diharapkan sebagai sumbangan pemikiran untuk study kepustakaan dan sebagai bahan acuan bagi peneliti lainnya yang meneliti dengan permasalahan yang sama.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Persepsi Sosial Dalam aktivitas Permainan Tradisional Koa

Persepsi adalah sejenis aktivitas pengolahan informasi yang menghubungkan seseorang dengan lingkungannya. Persepsi sosial individu merupakan proses pencapaian pengetahuan dan proses berpikir tentang orang lain. Individu membangun gambaran tentang orang lain dalam upaya menetapkan, memungkinkannya, meramalkan, dan mampu mengelola dunia sosial. Secara umum dunia persepsi interpersonal dapat didefinisikan sebagai suatu proses pemahaman oleh seseorang terhadap orang lain atau proses pemahaman seseorang terhadap suatu realitas sosial. Persepsi sosial adalah proses dalam diri seseorang yang menunjukkan organisasi dan interpretasi terhadap kesan-kesan indrawi, dalam usaha untuk memberi makna terhadap orang lain sebagai objek persepsi (Fattah,2012: 34-35).

Kartono (1986:151), mengemukakan bahwa persepsi adalah kemampuan untuk melihat dan menanggapi realitas yang nyata. Sebagai makhluk sosial manusia sekaligus juga makhluk individual, maka terdapat perbedaan antara individu yang satu dengan yang lainnya. Adanya perbedaan inilah yang antara lain menyebabkan mengapa seorang menyenangi suatu objek, sedangkan orang lain tidak senang bahkan membenci objek tersebut. Hal ini sangat tergantung individu menanggapi objek tersebut dengan persepsinya. Pada kenyataannya sebagian besar sikap, tingkah laku dan penyesuaian ditentukan oleh persepsi. Apabila individu memiliki persepsi yang positif terhadap suatu objek maka ia akan siap membantu, memperhatikan, berbuat sesuatu yang menguntungkan objek itu. Sebaliknya bila ia memiliki persepsi negatif terhadap suatu objek maka ia akan mengancam, mencela, menyerang bahkan membinasakan objek itu.

Sedangkan menurut Rakhmad (1985: 64), berpendapat bahwa persepsi adalah memberi makna pada stimulus indrawi. Selanjutnya persepsi menurut Yusuf (1991: 108), adalah merupakan pemaknaan suatu pengamatan. Termasuk lingkungan yang menyeluruh, lingkungan dimana individu berada dan dibesarkan, dan kondisi merupakan untuk ber persepsi. Hal ini tidak terlepas dari konsep persepsi yang dikemukakan oleh Kartono (1986: 151), bahwa terdapat perbedaan dari cara individu memandang sebuah kenyataan. Ada yang menyukai dan menanggapi dan ada yang sebaliknya.

Berdasarkan beberapa definisi dan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah pemberian makna atau pandangan dari individu terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya, dan persepsi dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan faktor-faktor eksternal individu.

2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Beberapa faktor utama yang memberi pengaruh terhadap pembentukan persepsi seseorang dalam bermasyarakat atau proses sosial. Faktor tersebut adalah faktor penerima (*the perceiver*), situasi (*the situation*), dan objek sasaran (*the target*) (Fattah, 2012: 39-40). yaitu :

- a. Faktor penerima, mengamati orang lain menjadi objek sasaran persepsi dan mencoba memahaminya, pemahaman sebagai suatu proses kognitif akan sangat dipengaruhi oleh karakteristik kepribadian pengamat.
- b. Faktor situasi, pengaruh faktor situasi dalam proses persepsi sosial dapat dipilah menjadi tiga yaitu seleksi, kesamaan dan organisasi. Secara alamiah, seseorang akan lebih memusatkan perhatian pada objek-objek yang dianggap lebih disukai, ketimbang objek yang tidak disukainya.
- c. Faktor objek, selain kepribadian penerima dan faktor situasi, proses pembentukan persepsi dapat juga dipengaruhi

oleh faktor objek. Objek yang diamati itu adalah orang lain, beberapa ciri yang terdapat dalam diri objek sangat memungkinkan untuk dapat memberi pengaruh yang menentukan terhadap terbentuknya persepsi.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, dimana data penelitian berupa angka-angka dan analisis yang menggunakan statistik

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kenagarian Kamang Hilir Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam. lebih tepatnya penelitian ini dilakukan di Jorong Koto Panjang. Penetapan lokasi penelitian ini dikarenakan jumlah penduduk di Jorong Koto Panjang termasuk lebih banyak dari jumlah penduduk di jorong lain dan di Jorong Koto Panjang ini merupakan salah satu jorong yang banyak terdapat Lapau atau kedai dari Jorong lain yang ada di Kenagarian Kamang Hilir.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh kepala keluarga yang berada di Jorong Koto Panjang Kenagarian Kamang Hilir Kecamatan Kamang Magek dengan jumlah 130 KK.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Simple Random Sampling, dimana semua populasi berpotensi untuk dijadikan sampel. Dalam perhitungan untuk menentukan jumlah sampel digunakan Rumus Slovin

Umar(2000) sehingga didapatkan jumlah sampel sebanyak 98 KK.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi pada penelitian ini terutama tertuju kepada masyarakat Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Hilir. Teknik pengamatan ini diharapkan penulis mampu untuk melihat bagaimana pandangan masyarakat Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Hilir terhadap permainan koa.

2. Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada. Tujuan penyusunan kuesioner adalah untuk memperbaiki bagian-bagian yang dianggap kurang tepat untuk diterapkan dalam pengambilan data terhadap responden. Kuesioner dapat didefinisikan sebagai daftar pertanyaan yang akan digunakan oleh periset untuk memperoleh data dari sumbernya secara langsung melalui proses komunikasi atau dengan mengajukan pertanyaan.

3. Dokumentasi yang ada pada peneliti adalah berupa gambar, surat, catatan harian, laporan. Adapun dalam pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini meliputi pengumpulan data, mengumpulkan buku-buku, dan jurnal yang terkait dengan masalah penelitian ini. pengambilan gambar lokasi lapau, pengambilan gambar dengan masyarakat yang dijadikan sampel, kegiatan permainan Koa Minangkabau di Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Magek.

3.4 Jenis-Jenis Data

1. Data primer adalah data yang dikumpulkan dari responden yang berguna menjawab permasalahan yang ada. untuk mendapatkan data tersebut, peneliti menggunakan teknik penyebaran Kuesioner.
2. Data sekunder yang penulis gunakan yaitu buku-buku dan jurnal, yakni sebagai pendukung dari data yang didapat dari lapangan terkait Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Koa Di Jorong Koto Panjang Kanagarian Kamang Hilir Kecamatan Kamang Magek.

3.5 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Seluruh data yang telah dikumpulkan dilapangan akan di susun secara sistematis, dikelompokkan dalam tabel dan kemudian akan dideskripsikan untuk memberi penjelasan yang menyeluruh mengenai hal-hal yang menjadi pokok permasalahan penelitian. Media komputerisasi adalah SPSS dengan menggunakan teknik tabulasi atau *crosstab*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.2.3 Tingkat Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Koa

Dalam penelitian ini peneliti menemukan persepsi masyarakat terhadap permainan koa berdasarkan tanggapan atau respon dari masyarakat Kamang Hilir yang termasuk responden terdapat 2 persepsi, yaitu persepsi positif dan persepsi negatif.

Tingkat Persepsi Responden Terhadap Permainan Koa Di Kamang Hilir

No	Tingkat Persepsi	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Positif	64	65,3
2.	Negatif	34	34,7
Total		98	100,0

Sumber : Data Olahan Lapangan 2020

Tabel diatas tentang tingkat persepsi masyarakat terhadap permainan koa di Kenagarian Kamang Hilir Kecamatan Kamang Magek. Sebanyak 98 orang yang ditetapkan menjadi responden dalam penelitian ini telah memberikan tanggapannya. Sebanyak 64 orang atau 65,3% responden memiliki persepsi positif terhadap permainan koa yang ada di Kenagarian Kamang Hilir, dan 34 orang atau 34,7% responden lainnya memiliki persepsi negatif terhadap permainan koa yang ada di Kenagarian Kamang Hilir Kecamatan kamang Magek. Dari data tersebut terlihat bahwa masyarakat Jorong Koto Panjang berpersepsi positif terhadap permainan koa, dengan persepsi positif maka masyarakat Koto Panjang lebih menerima keberadaan permainan koa didalam masyarakat.

Rekapitulasi Pengaruh Faktor Penerima Terhadap Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Koa

Faktor penerima dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap permainan koa. Untuk mengetahui seperti apa pengaruh faktor penerima terhadap persepsi masyarakat tentang permainan koa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Rekapitulasi Pengaruh Faktor
Penerima Terhadap Persepsi
Masyarakat Terhadap Permainan
Koa**

No	Faktor Penerima	Tanggapan Responden		Total
		M / S / I	TM / TS / T	
1	Pengetahuan masyarakat terhadap permainan koa	60	38	98
2	Masyarakat sering menyaksikan permainan koa	38	40	98
3	Banyaknya orang yang mengatakan permainan koa merupakan tindakan perjudian	15	83	98
4	Ketidaktahuan masyarakat terhadap permainan koa	91	7	98
5	Masyarakat melihat permainan koa sebagai sumber konflik	10	88	98
6	Masyarakat melihat permainan koa sebagai penyebab retaknya hubungan suatu keluarga	23	75	98
	Jumlah	237	351	588
	Skor	474	351	825

*Sumber : Data Olahan Lapangan
2020*

Dapat dilihat pada tabel diatas terkait pengaruh faktor penerima terhadap persepsi responden. Berdasarkan data diatas, terlihat bahwa total skor dari faktor penerima yaitu sebanyak 825. Jika dilihat dengan rentang interval pengaruh faktor penerima dengan persepsi masyarakat terhadap permainan koa, dengan skor 825 tersebut faktor penerima dikatakan kurang mempengaruhi terhadap persepsi masyarakat tentang permainan koa. hal ini dibuktikan dengan faktor penerima dikatakan kurang mempengaruhi persepsi apabila memiliki skor 784 – 979.

**Rekapitulasi Pengaruh Faktor
Situasi Terhadap Persepsi
Masyarakat Terhadap Permainan
Koa**

Untuk mengetahui seperti apa pengaruh faktor situasi terhadap persepsi masyarakat tentang permainan koa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Rekapitulasi Pengaruh Faktor
Penerima Terhadap Persepsi
Masyarakat Terhadap Permainan
Koa**

No	Faktor Situasi	Tanggapan Responden		Total
		M / S / I	TM / TS / T	
1	Masyarakat menyukai permainan koa	57	41	98
2	Masyarakat menginginkan permainan koa di akui sebagai permainan tradisional	56	42	98

3	Masyarakat menginginkan permainan koa diminati oleh generasi zaman sekarang	57	41	98
4	Masyarakat menginginkan permainan koa untuk di lestarikan	61	37	98
	Jumlah	231	161	392
	Skor	462	161	623

Sumber : Data Olahan Lapangan 2020

Dapat dilihat pada tabel diatas terkait pengaruh faktor situasi terhadap persepsi responden. Berdasarkan data diatas, terlihat bahwa total skor dari faktor situasi yaitu sebanyak 623. Jika dilihat dengan rentang interval pengaruh faktor situasi dengan persepsi masyarakat terhadap permainan koa, dengan skor 623 tersebut faktor situasi dikatakan kurang mempengaruhi terhadap persepsi masyarakat tentang permainan koa. hal ini dibuktikan dengan faktor situasi dikatakan kurang mempengaruhi persepsi apabila memiliki skor 522 – 652.

Rekapitulasi Pengaruh Faktor Objek Terhadap Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Koa

Untuk mengetahui seperti apa pengaruh faktor Objek terhadap persepsi masyarakat tentang permainan koa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Rekapitulasi Pengaruh Faktor Objek Terhadap Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Koa

No	Faktor Objek	Tanggapan Responden		Total
		M / S / I	TM / TS / T	
1	Masyarakat melihat permainan koa sebagai ajang orang berkumpul dan bertukar cerita	57	41	98
2	Masyarakat pernah melihat pemain koa menggunakan taruhan	57	47	98
3	Tanggapan masyarakat tentang banyaknya perjudian menggunakan media kartu	95	3	98
	Jumlah	203	91	294
	Skor	406	91	497

Sumber : Data Olahan Lapangan 2020

Dapat dilihat pada tabel diatas terkait pengaruh faktor objek terhadap persepsi responden. Berdasarkan data diatas, terlihat bahwa total skor dari faktor objek yaitu sebanyak 497. Jika dilihat dengan rentang interval pengaruh faktor situasi dengan persepsi

masyarakat terhadap permainan koa, dengan skor 497 tersebut faktor objek dikatakan mempengaruhi terhadap persepsi masyarakat tentang permainan koa. hal ini dibuktikan dengan faktor objek dikatakan mempengaruhi persepsi apabila memiliki skor 490 - 588.

Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Koa

Setelah mengetahui kategori masing-masing faktor yang mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap permainan koa, maka selanjutnya dipahami hasil rekapitulasi faktor yang mempengaruhi persepsi atau faktor yang dominan terhadap persepsi masyarakat.

Rekapitulasi Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Koa

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Faktor Penerima	825 (70,15 %)	Kurang Mempengaruhi
2	Faktor Situasi	623 (78,96 %)	Kurang Mempengaruhi
3	Faktor Objek	497 (83,84 %)	Mempengaruhi

Sumber : Data Olahan Lapangan 2020

Rekap tabel diatas menunjukkan bahwa faktor objek paling dominan mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap permainan koa, sedangkan faktor penerima dan faktor situasi kurang mempengaruhi atau kurang dominan

dalam mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap permainan koa.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Persepsi masyarakat terhadap permainan koa di Jorong Koto Panjang Kenagarian Kamang Hilir Kecamatan Kamang Magek dalam penelitian ini adalah:Sebanyak 64 orang atau 65,3% responden memiliki persepsi positif terhadap permainan koa yang ada di Jorong Koto Panjang, dan 34 orang atau 34,7% responden lainnya memiliki persepsi negatif terhadap permainan koa yang ada di Jorong Koto Panjang. Dari data tersebut terlihat bahwa masyarakat Jorong Koto Panjang berpersepsi positif terhadap permainan koa, dengan persepsi positif maka masyarakat Koto Panjang lebih menerima keberadaan permainan koa didalam masyarakat.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap permainan koa yang mendasari timbulnya persepsi masyarakat tersebut terhadap permainan koa. hal ini terbagi menjadi 3 bagian.

- Faktor penerima, Dilihat dengan rentang interval pengaruh faktor penerima dengan persepsi masyarakat terhadap permainan koa, dengan skor 825 tersebut faktor penerima dikatakan kurang mempengaruhi terhadap persepsi masyarakat tentang permainan koa. hal ini dibuktikan dengan faktor penerima dikatakan kurang

mempengaruhi persepsi apabila memiliki skor 784 – 979. Dengan persentase (70,15%).

- Faktor situasi, Dilihat dengan rentang interval pengaruh faktor situasi dengan persepsi masyarakat terhadap permainan koa, dengan skor 623 tersebut faktor situasi dikatakan kurang mempengaruhi terhadap persepsi masyarakat tentang permainan koa. hal ini dibuktikan dengan faktor situasi dikatakan kurang mempengaruhi persepsi apabila memiliki skor 522 – 652. Dengan persentase (78,96%).
- Faktor objek, Dilihat dengan rentang interval pengaruh faktor objek dengan persepsi masyarakat terhadap permainan koa, dengan skor 497 tersebut faktor objek dikatakan mempengaruhi terhadap persepsi masyarakat tentang permainan koa. hal ini dibuktikan dengan faktor objek dikatakan mempengaruhi persepsi apabila memiliki skor 490 - 588. Dengan persentase (83,84%).

Dapat dilihat bahwa faktor objek paling dominan mempengaruhi persepsi masyarakat dengan terhadap permainan koa dengan persentase (83,84%), sedangkan faktor penerima dan faktor situasi kurang

mempengaruhi atau kurang dominan dalam mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap permainan koa.

Saran

Penelitian mengenai Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Koa Di Kenagarian Kamang Hilir Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam, yang telah dilakukan maka adapun saran peneliti adalah:

- 1 Untuk masyarakat Jorong Koto Panjang diharapkan agar lebih memahami tentang apa yang terjadi disekitar kita. Dalam proses menilai sesuatu kita sebagai masyarakat diharapkan agar dapat memahami suatu objek terlebih dahulu supaya tidak timbul asumsi yang tidak benar didalam lingkungan sekitar. Seperti dalam permainan koa di Jorong Koto Panjang, masyarakat sebelum menilai diharapkan mengetahui dulu apa yang sebenarnya terjadi di lingkungan ini, sehingga tidak memunculkan spekulasi negatif terhadap permainan koa didalam lingkungan masyarakat Jorong Koto Panjang.
- 2 Untuk pelaku atau pemain koa yang ada di Jorong Koto Panjang diharapkan agar dapat lebih bijak dalam memanfaatkan permainan tradisional seperti permainan koa. Fungsi utama sebuah permainan, yaitu sebagai suatu ajang hiburan, permainan koa ini tentu bisa dijadikan sebagai sarana

untuk ber interaksi dengan dengan sesama masyarakat. Diharapkan kepada para pemain koa di Jorong Koto Panjang agar dapat memanfaatkan permainan koa ini sebagai ajang yang positif, dan tidak melakukan tindakan perjudian.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Fandi. 2018. *Bakoa Sebagai Ide Penciptaan Dalam Seni Grafis*. JOM UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.

Fattah, Hanurawan. 2012. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Remaja Rosdakarya: Bandung

Kartono, Kartini. 1986. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung : alumni

Rakhmat, Jalaludin. 1985. *Metode Penelitian Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya : Bandung

Yusuf, Yusmar. 1991. *Psikologi Antar Budaya*. PT Remaja Rosdakarya : Bandung.