



## Tinjauan Permainan Kesenian Irama Minang (KIM) Sebagai Budaya Masyarakat Minangkabau

## Review Of Kesenian Irama Minang (KIM) Game As A Culture Of The Minangkabau Society

**Dwi Catur Berlianda<sup>1\*</sup>; Yudi Sukmayadi<sup>2</sup>;**  
<sup>1,2</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia.

(\* Author Corresponding) ✉ (E-mail) [dwicb@upi.edu](mailto:dwicb@upi.edu)<sup>1</sup>, [yudi.sukmayadi@upi.edu](mailto:yudi.sukmayadi@upi.edu)<sup>2</sup>

### Abstrak

Setiap daerah tentunya mempunyai permainan yang sering digunakan pada acara-acara tertentu bahkan dapat dikatakan menjadi salah satu budaya masyarakatnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk meninjau salah satu permainan di daerah Sumatera Barat yaitu permainan Kesenian Irama Minang (KIM) sehingga menjadi salah satu permainan kebudayaan yang populer di Minangkabau. Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif dan datanya dikumpulkan dengan cara wawancara dan studi pustaka untuk melengkapi pernyataan dari hasil wawancara. Hasil penelitian ditemukan bahwa permainan KIM mulai diperkenalkan di daerah Pariaman Sumatera Barat dan dipopulerkan pertama kali pada acara-acara pesta pernikahan. Melihat kepopuleran permainan KIM peneliti meninjau dalam perspektif musik yang menyimpulkan bahwa permainan KIM memiliki bentuk lagu yang berbeda-beda, syair seperti pantun dengan sajak a-b-a-b menggunakan bahasa daerah Minang dan menggunakan tempo yang cepat atau biasa disebut dengan *Allegro*.

**Kata Kunci:** *Permainan KIM; Budaya; Minangkabau; Musik*

### Abstract

Every region certainly has games that are often used on certain occasions and can even be said to be part of their culture. The purpose of this study is to review one of the games in West Sumatera namely Kesenian Irama Minang (KIM) game so that it has become one of the popular cultural games in Minangkabau. In this research, the approach used is a qualitative approach with descriptive analysis methods and the data was collected by means of interviews and literature studies to complete statements from the interview results. The results found that the KIM game was introduced in the Pariaman area of West Sumatra and was first popularized at weddings. Looking at the popularity of the KIM game researchers reviewed it from a musical perspective and concluded that the KIM game has different song forms, the poems are like rhymes with



rhymes a-ba-b using the Minang regional language and use a fast tempo or what is usually called with *Allegro*.

**Keywords:** *KIM game; Culture; Minangkabau; Music*

## Pendahuluan

Permainan dapat didefinisikan sebagai aktifitas rekreasi yang bertujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan yang dilakukan sendiri maupun secara berkelompok (Nining Afionita, 2016). Di Minangkabau terdapat permainan yang cukup populer dikalangan masyarakat yaitu permainan Kesenian Irama Minang (KIM) (Salsabila, 2023). KIM merupakan permainan berhadiah yang menggabungkan unsur seni musik dan seni sastra (Kamal, 2018). Permainan Kesenian Irama Minang (KIM) ini merupakan kegiatan tradisional masyarakat yang dapat ditampilkan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun sesuai dengan kebutuhan acara yang ada (Elina et al., 2018). Kegiatan KIM ini pada dasarnya merupakan produk kreativitas estetika di masa lalu dan bersifat lokal yang hidup menjadi bagian dari dan untuk kelangsungan budaya atau tradisi masyarakat bahkan bisa menjadi populer (Bahar, 2015).

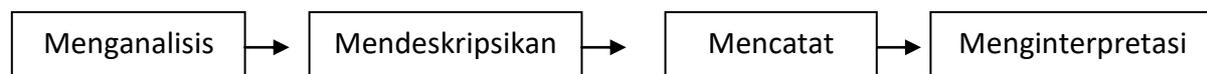
Kepopuleran KIM dapat dibuktikan dengan diadakannya permainan ini pada acara-acara penting seperti pada acara pesta pernikahan, acara-acara perayaan ataupun acara untuk hiburan masyarakat semata. Salah satunya adalah acara “Dendang KIM Berhadiah” yang diadakan oleh Pemerintah Kota Pariaman pada tahun 2019 lalu untuk menghibur kedatangan para tamu dari Malaysia yaitu Walikota Taiping, Perak, Malaysia, Borhan Bin Abdul Halim yang sekaligus CO President dari Tourism Promotion Organisation (TPO). Tak hanya itu, hal lain yang membuktikan kepopuleran permainan KIM ini adalah dengan diadakannya KIM pada acara bergengsi di Minangkabau yaitu Festival Siti Nurbaya 2023 pada 5 Agustus lalu.

Kepopuleran KIM juga dapat dilihat dari banyaknya peneliti yang membahas mengenai permainan ini, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Hasanuddin et al., 2018) dengan judul “Permainan KIM Di Kota Pariaman” yang dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa permainan KIM diduga adalah permainan yang di adaptasi dari permainan Binggo yang berasal dari China. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Rudi Eka Putra, Asril, 2018) yang berjudul “Simulasi KIM Dalam Sejarah dan Perkembangannya” yang menyimpulkan bahwa KIM saat ini telah memiliki citra tersendiri sebagai permainan undian angka berhadiah yang diiringi musik dan pantun-pantun. Kepopuleran permainan KIM pada masyarakat Minangkabau bisa dibilang sudah menjadi suatu budaya. Pasalnya terlihat dalam beberapa acara pernikahan, kepemudaan bahkan pemerintahan yang diadakan oleh masyarakat Minangkabau lebih sering menggunakan permainan KIM ini dibandingkan dengan permainan lainnya.

Sebagai salah satu budaya (*culture*) dari masyarakat Minangkabau, permainan KIM ini penting untuk ditinjau lebih lanjut agar semakin berkembang di semua kalangan masyarakat Minangkabau. Tak hanya dikalangan masyarakat dewasa juga diharapkan populer dikalangan anak-anak agar anak tidak hanya bermain *gadget* saja, karena jika anak hanya terfokus dalam bermain permainan yang menggunakan teknologi saja maka anak cenderung tidak bergerak yang akan menyebabkan anak bersifat kecenderungan serta obesitas (Q.A.P. & Irfansyah, 2015).

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif untuk memperoleh informasi mengenai permainan KIM. Dalam metode penelitian deskriptif, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah studi pustaka berupa pengumpulan data melalui tulisan-tulisan yang ada hubungannya dengan topik yang akan diteliti dan studi lapangan yaitu melakukan wawancara informan yang lebih paham mengenai topik yang akan dikaji atau diteliti dan melakukan dokumentasi (Kusumastuti & Khoiron, 2019). Analisis deskriptif ini bertujuan sebagai metode yang berupaya untuk menganalisis, mendeskripsikan, mencatat serta melakukan interpretasi atas apa yang terjadi. Alur penelitian analisis deskriptif dapat dilihat di bawah ini: (Rizkita & Sukmayadi, 2022)



**Gambar 1.** Alur Penelitian Analisis Deskriptif  
Dok. (Rizkita & Sukmayadi, 2022)

Melalui metode analisis deskriptif ini selain mengumpulkan data melalui wawancara langsung dengan narasumber yang lebih paham mengenai permainan KIM lalu mendokumentasikannya dan juga menggunakan studi kepustakaan yaitu penelitian-penelitian terdahulu, buku serta artikel yang berkaitan agar data yang dihasilkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana permainan Kesenian Irama Minang (KIM) ini dapat berkembang dan populer bahkan menjadi budaya bagi masyarakat Minangkabau. Penelitian ini menyiapkan beberapa butir pertanyaan dalam wawancara yang berkaitan dengan permainan KIM yang dilaksanakan.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Wawancara Narasumber

Hasil wawancara terkait permainan KIM oleh Dwi Catur Berlianda (2208202) Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Seni Universitas Pendidikan Indonesia dilakukan dengan bapak Ade, Ibu Lia dan Bapak Fino (lihat pada lampiran). Dalam wawancara dengan ketiga pihak selaku ahli atau senior dalam permainan KIM, didapatkan hasil wawancara bahwa permainan KIM merupakan permainan turun temurun yang sudah digemari oleh masyarakat Minangkabau.

Perkembangan KIM juga semakin pesat di kalangan usia 30 tahun ke atas karena lagu-lagu yang digunakan berbahasa Minangkabau dan mudah dipahami oleh masyarakat. Alasan selanjutnya adalah karena permainan KIM ini sangat membantu melatih konsentrasi sehingga masyarakat lebih tertantang. Tak hanya pada usia 30 tahun ke atas, permainan KIM ini juga sangat pesat di kalangan usia muda karena perkembangannya juga sudah ada lewat media sosial. Menurut narasumber permainan ini bertahan karena permainan ini di adakan secara gratis dengan cara pemuda atau pemudi Minangkabau bisa langsung datang menghadiri acara-acara tertentu seperti pernikahan, ulang tahun Nagari ataupun perayaan tahun baru tanpa dipungut biaya apapun.

Peneliti juga sedikit menanyakan mengenai komposisi musik dan instrumen musik yang digunakan dalam permainan ini. Dimana menurut narasumber permainan KIM hanya menggunakan alat musik keyboard atau organ tunggal dan juga sound system. Dengan komposisi musik menggunakan syair a-b-a-b dan menggunakan tempo yang cepat serta diiringi dengan percakapan-percakapan antara pendandang KIM.

## B. Pembahasan

Dari hasil wawancara serta teori-teori yang diambil dalam berbagai sumber salah satunya dalam Tesis (Alifa et al., 2020) peneliti dapat menjelaskan dan membahas sesuai dengan poin-poin seperti berikut :

### 1. Pengertian Kesenian Irama Minang (KIM)

Permainan KIM merupakan perpaduan antara permainan undian memakai kartu yang bertuliskan angka satu (01) sampai sembilan puluh (90) secara acak yang nantinya ditandai pada selembar kertas jika angka tersebut dinyanyikan atau disebutkan oleh pendandang KIM.

### 2. Properti dan Cara Bermain Permainan Kesenian Irama Minang (KIM)

Sebelum memainkan permainan KIM panitia atau tuan rumah yang mengadakan permainan KIM akan menyiapkan lembaran-lembaran kertas berwarna biru, kuning, putih dan merah muda (Kupon Kertas) yang berisikan nomor acak dari angka 1 sampai 90 (satu sampai sembilan puluh). Selain kertas berwarna yang berisikan angka, property lainnya yang harus disiapkan adalah kaleng batu kuncang, dadu (nomor), Laptop, *Infocus* dan layar proyektor, *keyboard* dan *sound system*, hadiah dan tempat pertunjukkan.

#### a. Kaleng Batu Kuncang

Kaleng batu kuncang adalah properti yang diisi dengan dadu yang memiliki angka 1-90. Dadu tersebut dimasukkan ke dalam kaleng kemudian dikocok saat bermain KIM. Kaleng ini berbentuk silinder dengan diameter sekitar 10 cm dan tinggi 30 cm yang terbuat dari bahan stainless steel. Pendandang dalam permainan KIM mengocok kaleng ini di awal permainan selama kurang lebih 20- 30 detik. Biasanya style atau gaya setiap pendandang akan berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Pendandang kemudian meletakkan kaleng tersebut di atas meja sambil bernyanyi dan menyebutkan nomor yang diambilnya secara acak dari kaleng tersebut.

Meski seluruh penonton atau peserta mendapatkan kertas kupon jika tidak ada satupun nomor yang disebutkan oleh pendandang permainan KIM maka peserta atau penonton tersebut dinyatakan kalah. Kaleng akan dikocok kembali sesuai dengan keinginan peserta dan begitu seterusnya sepanjang pertunjukkan.



**Gambar 2.** Kaleng Batu Kunci  
*Dok. Observasi Peneliti di Nayna KIM Entertainment*

b. Dadu

Dalam permainan KIM dadu yang digunakan berbagai bentuk tergantung preferensi pendengar permainan KIM seperti dadu segi delapan, persegi panjang dan lingkaran atau bulat. Dadu terbuat dari bahan plastik yang diameternya sekitar 2 cm dimana setiap dadu mempunyai angka 1-90. Nantinya dadu ini akan diambil secara acak oleh pendengar KIM dari kaleng batu kunci. Nomor yang didapatkan didengarkan oleh pendengar dengan mengganti syair lagu Minang dengan nomor yang diambil.



**Gambar 3.** Dadu Permainan KIM  
*Dok. Observasi Peneliti di Nayna KIM Entertainment*

c. Kertas Berwarna (Kupon Kertas)

Sama halnya dengan dadu, kertas kupon yang dipakai saat bermain permainan KIM juga hadir dalam berbagai bentuk dan warna seperti berbentuk persegi, persegi panjang, berwarna merah muda, kuning, biru dan hijau. Setiap kupon kertas ini terdiri dari 3 kolom yang setiap kolomnya terdiri dari tiga baris. Setiap barisnya terdiri dari 9 kotak yang berisi 5 angka dengan jarak kotak yang tidak beraturan nantinya.

Jadi di setiap kertas kupon terdapat 30 angka dengan angka yang berbeda disetiap kuponnya. Angka-angka tersebutlah yang nantinya akan dicoret atau

ditandai oleh penonton dipandu oleh pedandang permainan KIM dan layar proyektor.



**Gambar 4.** Kupon Kertas

*Dok. Observasi Peneliti di Nayna KIM Entertainment*

#### d. Laptop dan Proyektor

Dalam permainan KIM laptop berfungsi sebagai penanda dan pencatat nomor-nomor yang dinyanyikan oleh pedandang KIM dan diproyeksikan kelayar monitor. Karena permainan KIM memerlukan konsentrasi dan pemahaman yang cukup tinggi maka operator yang memandu penonton menggunakan laptop ini adalah orang yang juga paham tentang permainan KIM yang jika tidak maka nomor yang dibacakan kacau.



**Gambar 5.** Laptop

*Dok. Observasi Peneliti di Nayna KIM Entertainment*



**Gambar 6.** Proyektor

*Dok. Observasi Peneliti di Nayna KIM Entertainment*

e. *Keyboard dan Sound System*

Alat musik yang selalu ada saat permainan KIM ini berlangsung adalah *keyboard*. Pemain *keyboard* pada permainan ini diharapkan juga orang yang paham mengenai pola dan aturan permainan KIM, karena lagu yang akan diiringi oleh pemain *keyboard* bukanlah lagu biasa melainkan lagu yang sudah diimprovisasi sesuai dengan nomor yang keluar tentunya dengan gaya pedandang permainan KIM yang berbeda-beda. Sedangkan *sound system* digunakan agar semua peserta permainan KIM dapat mendengar nomor-nomor yang dinyanyikan atau dibacakan



**Gambar 7.** Keyboard  
*Dok. Observasi Peneliti di Nayna KIM Entertainment*

f. Hadiah

Hadiah-hadiah yang ada pada saat permainan KIM berbeda-beda pada setiap daerah yang ada di Minangkabau. Namun biasanya hadiah yang disediakan seperti dispenser, payung, mukena, sepeda, panci-panci, baju, boneka, uang tunai dan masih banyak lagi. Hadiah yang memiliki harga yang paling tinggilah yang akan menjadi hadiah pada puncak permainan.



**Gambar 8.** Hadiah  
*Sumber: Facebook Nayna KIM Entertainment*

g. Tempat Pertunjukan

Untuk tempat pertunjukkan permainan KIM menggunakan tempat yang luas baik indoor maupun outdoor agar peserta permainan KIM dapat bersama-sama menandai nomor, bercerita, bergoyang dan menikmati hiburan tersebut. Suatu aktivitas baru disebut sebagai tontonan apabila dilakukan dengan kesengajaan yang dimaksudkan untuk dilihat oleh orang lain, dipertontonkan atau digelar. Jadi kehendak untuk mempergelarkan sesuatu merupakan sifat pertama tontonan (Simatupang, 2013).



**Gambar 9.** Tempat Pertunjukan

Sumber: Facebook Nayna KIM Entertainment

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, permainan KIM memiliki aturan bermain yang cukup sederhana. Pertama adalah mempersiapkan properti-properti yang diperlukan, lalu pedandang memasukkan dadu kedalam kaleng batu kuncang, nomor pada dadu yang keluarakan dinyanyikan oleh pedandang permainan KIM, nomor tersebut akan ditampilkan pada proyektor dan peserta permainan akan menandai nomor itu pada kertas kupon mereka. Peserta permainan yang nomornya terisi penuh dalam satu deretan maka akan mengangkat kuponnya lalu mencocokkan kedepan dibantu oleh sipedandang KIM. Jika cocok maka peserta tersebutlah pemenangnya. Begitu seterusnya sampai hadiah puncak didapatkan.

3. Permainan Kesenian Irama Minang (KIM) Pada Perspektif Musik

Dilihat dari perspektif musik tentunya permainan KIM sebagai budaya masyarakat Minangkabau memiliki keunikan tersendiri sesuai dengan adat atau kebiasaannya. Seperti yang dijelaskan oleh (Djohan, 2020) bahwa tidak satupun budaya ataum asyarakat yang tidak memiliki musik, karena musik adalah bentuk nyata dari perilaku dan kebiasaan manusia yang mempengaruhi kehidupan manusia. Permainan KIM sebagai bentuk seni pertunjukan juga merupakan perpaduan antara kerja fisik dan pikiran melalui vocal yang syarat dengan unsure musik seperti bentuk lagu, syair, melodi, ritme, tempo dan dinamika dimana semua unsure tersebut dipadukan dengan sastra lama Minangkabau sehingga menyentuh perasaan dan antusias masyarakat.

Permainan KIM yang populer dikalangan masyarakat Minang bahkan dapat dikatakan budaya Minangkabau ini memiliki komposisi musik yang mempunyai ciri khas tersendiri. Berbicara mengenai komposisi musik yaitu analisa keseluruhan terhadap struktural musikal yang dapat diperoleh berdasarkan latar belakang, sejarah perkembangan dan elemen-elemen lainnya pada musik tersebut juga penggunaan keyboard dan sound system sebagai bentuk teknologi yang sudah dipakai masyarakat Minangkabau dalam menikmati musik dalam permainan budaya ini.

Bentuk lagu pada permainan KIM berbeda-beda dikarenakan pemilihan dan improvisasi lagu yang beragam sesuai dengan gaya pedendang permainan KIM. Secara umum bentuk lagu terbaik menjadi 3 macam yaitu bentuk lagu satu bagian, bentuk lagu dua bagian dan bentuk lagu tiga bagian (Isbah & Wiyoso, 2019). Namun, dalam permainan KIM menggunakan bentuk lagu dua bagian contohnya pada lagu Pariaman.

Syair dalam permainan KIM pada setiap lagunya menggunakan syair seperti pantun dengan sajak a-b-a-b dan a- a-a-a. Dimana baris pertama dan kedua adalah sampiran dan baris ketiga dan keempat adalah isi. Syair dalam lagu permainan KIM menggunakan bahasa daerah Minangkabau. Tempo yang digunakan pada permainan KIM yakni 120MM dengan kategori tempo yang cepat atau disebut dengan *Allegro*. Tempo cepat ini sangat sesuai dan cocok dengan lagu pada permainan KIM, karena tempo *Allegro* dapat menciptakan suasana permainan KIM menjadi lebih semangat dan semarak.

## Kesimpulan

Dari tinjauan yang sudah peneliti lakukan dan dari pembahasan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan KIM adalah salah satu permainan yang sudah menjadi budaya bagi masyarakat Minangkabau yang memadukan antara seni musik, kuis dan seni sastra. Permainan KIM mulai diperkenalkan di daerah Pariaman Sumatera Barat dan dipopulerkan pertama kali pada acara-acara pesta pernikahan.

Melihat kepopuleran permainan KIM peneliti meninjau dalam perspektif musik yang menyimpulkan bahwa permainan KIM menggunakan teknologi berupa alat musik *keyboard*, memiliki bentuk lagu yang berbeda-beda, syair seperti pantun dengan sajak a-b-a-b menggunakan bahasa daerah Minang dan menggunakan tempo yang cepat atau biasa disebut dengan *Allegro* dan sangat memberikan dampak atau implikasi yang baik bagi generasi di Minangkabau karena sangat kental dengan budaya khususnya bahasa-bahasa yang digunakan.

## Referensi

- Alifa, D. R., Rasmida, & Martarosa. (2020). *Permainan KIM: Komposisi Musik Program Dalam Format Musik Elektronik*. 3(2), 161–170.
- Bahar, M. (2015). *Menyikapi Seni Pertunjukan Tradisional sebagai Media Pengembangan Bangsa* (pp. 76–82). ISI Padang Panjang.
- Djohan. (2020). *PSIKOLOGI MUSIK*. PT Kanisius. [https://books.google.co.id/books?id=5i8HEAAAQBAJ&pg=PA28&hl=id&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=1#v=onepage&q&f=true](https://books.google.co.id/books?id=5i8HEAAAQBAJ&pg=PA28&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=true)
- Elina, M., Murniati, M., & Darmansyah, D. (2018). Pengemasan Seni Pertunjukan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata di Istana Basa Pagaruyung. *Panggung*, 28(3). <https://doi.org/10.26742/panggung.v28i3.475>
- Ferdian, R., H. Armez Hidayat & Erpia D.P. (2023). Menjelajahi Komposisi Musik Instrumental Kontemporer: Teknik dan Tren di Era Modern. *Jurnal Sendratasik*
- Hadi, R. R., & Robby, F. (2023). Analisis Komponen Melodi, Ritme, dan Harmoni dalam Lagu “Tan Malaka” Karya Geliga: Tinjauan Musik Konvensional. *Jurnal Sendratasik* <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/user>
- Hasanuddin, P., Si, M., Yerri, P., & Putra, S. (2018). *PERMAINAN KIM DI KOTA PARIAMAN ( Dokumentasi dan Transkripsi ) Diajukan oleh JULISMAN Jurusan Sastra Minangkabau Fakultas Ilmu Budaya Universitas andalas Padang*.
- Hasnunidah, Neni. (2017). *Metode Penelitian*. Media Akademika
- Irzaq, M & Easy, M. (2021). ANALISIS STRUKTUR DAN UNSUR MUSIK KOMPOSISI TAKE FIVE KARYA PAUL DESMOND. *Jurnal Sendratasik*
- Isbah, M. F., & Wiyoso, J. (2019). Komposisi Dan Aransemen Musik Babalu Sebagai Sebuah Kajian Musikalitas Tradisional. *Jurnal Seni Musik*, 8(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/jsm.v8i1.28698>
- Julisman. (2018). *PERMAINAN KIM DI KOTA PARIAMAN*. Universitas Andalas
- Kamal, Z. (2018). Metamorfosa Permainan Kim Dari Arena Perjudian Ke Seni Pertunjukan Di Kota Solok. *Seminar Hasil Penelitian Dan PPM*, 37–45. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/semhas/article/view/2550%0Ahttps://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/semhas/article/viewFile/2550/2327>
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *METODE PENELITIAN KUALITAT* (Issue 1). LEMBAGA PENDIDIKAN SUKARNO PRESSINDO (LPSP). <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseyonsociety.com/downloads/reports/Educati>
- M. Purba., & B. Pasaribu. (2006). *Musik Populer*. Lembaga Pendidikan Seni Nusantara
- Nining Afionita. (2016). *ANALISIS TERHADAP PERMAINAN KIM DI KELURAHAN AMPANG PERSPEKTIF FIKIH SIYASAH*. 4(1), 1–23.
- Q.A.P., U., & Irfansyah. (2015). Identifikasi Faktor-Faktor Permainan Tradisional

Tinjauan Permainan Kesenian Irama Minang (KIM) Sebagai Budaya Masyarakat Minangkabau – Dwi Catur Berlianda & Yudi Sukmayadi.

Bebentengan Sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak. *Sosioteknologi*, 14(2), 1–140.

Rizkita, N., & Sukmayadi, Y. (2022). Persepsi Guru Seni Budaya Terhadap Penerapan Kurikulum 2013 Di SMAN 1 Garut. *Grenek Music Journal*, 11(1), 19. <https://doi.org/10.24114/grenek.v11i1.31046>

Rudi Eka Putra, Asril, W. S. (2018). Simulasi Kim dalam Sejarah dan Perkembangannya. *Seni Budaya*, 3(2), 139–150.

Salsabila, F. (2023). *Permainan & Musik KIM: Dulu dan Sekarang* (pp. 1–3). Universitas Andalas.