

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Indonesia adalah bangsa yang kaya akan keberagaman kebudayaan. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai suku bangsa yang masing-masingnya memiliki kebudayaan yang berbeda satu sama lainnya. Kehidupan sehari-hari dari seluruh masyarakat atau suku bangsa di Indonesia memiliki berbagai tradisi yang diwariskan secara turun temurun. Tradisi itu terwujud dalam bentuk upacara tradisional, hingga permainan rakyat tradisional. Koentjaraningrat mengatakan bahwa dalam kehidupan manusia terdapat tujuh unsur kebudayaan yaitu religi, bahasa, mata pencaharian, organisasi sosial dan kekerabatan, teknologi dan peralatan, pengetahuan serta kesenian (Koentjaraningrat, 1986:217).

Pengertian kebudayaan menurut E.B. Taylor adalah kompleksitas yang mencakup pengetahuan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan demikian kebudayaan dapat dikatakan sebagai suatu pengetahuan manusia yang dijadikan sebagai pedoman di dalam kehidupan yang memiliki aturan-aturan dan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat tersebut. Aturan-aturan tersebut dapat kita temui antara lain dalam agama, hukum, adat istiadat dan kesenian.

Menurut Malinowski dalam Koentjaraningrat (1987:171) segala aktivitas kebudayaan itu sebenarnya bermaksud untuk memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri makhluk manusia yang berhubungan dengan seluruh

kehidupannya. Berkaitan dengan penelitian ini, *pacu itiak* sebagai objek penelitian merupakan hasil dari kebudayaan yang berawal dari kebutuhan naluri manusia akan keindahan dan dijadikan simbol-simbol budaya.

Aktivitas kebudayaan manusia yang berpola akan membentuk tindakan interaksi antar individu dalam kehidupan masyarakat. Tindakan yang berpola tadi akan dilaksanakan menurut pola-pola resmi yang akan berinteraksi. Sistem-sistem yang menajadi wahana yang memungkinkan warga dalam suatu masyarakat untuk saling berinteraksi menurut pola-pola resmi dalam ilmu kebudayaan disebut pranata (Koentjaraningrat, 1981:163).

Kebudayaan tidak bisa dipisahkan dengan kesenian, karena dalam hal ini kesenian dipandang sebagai salah satu unsur kebudayaan. Secara umum, kesenian adalah ekpresi jiwa manusia akan keindahan. Menurut Kihajar Dewantara, bahwa seni itu merupakan perbuatan manusia yang muncul dari dalam perasaannya dan memiliki sifat yang indah (May, 1992:3). Kesenian merupakan suatu unsur kebudayaan yang ditafsirkan menjadi suatu bentuk yang dapat diamati dan dirasakan. Kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan yang merupakan ungkapan kreatifitas manusia yang memiliki sebuah nilai dan makna.

Tanpa kita sadari kemajuan zaman mempengaruhi segala aspek kehidupan terutama dalam bidang teknologi yang mana tidak selalu memberikan pengaruh baik terhadap kesenian, terutama kesenian tradisional yang semakin hari semakin memudar dan terlupakan. Meskipun demikian masih ada individu atau kelompok-kelompok tertentu yang masih memberi perhatian terhadap kesenian tradisional. Sebagian dari kesenian tradisional tersebut sudah dijadikan sebagai kesenian

Nasional yang mendapat perhatian khusus dari pemerintah dan lembaga yang berwenang didalamnya, tetapi sebagian besar sudah hampir punah karena tidak adanya regenerasi.

Provinsi Sumatera Barat yang mayoritas penduduknya bersuku Minangkabau juga memiliki begitu banyak kesenian tradisional. Misalnya saluang, randai, rabab, pacu jawi, dan lain sebagainya. Namun kelestariannya tidak jauh berbeda dengan daerah lain di Indonesia. Hal ini disebabkan karena tidak adanya regenerasi, jarang dipertunjukkan, dan juga pelaku-pelakunya sebagian sudah tua dan meninggal. Salah satu wilayah di Provinsi Sumatera Barat, yaitu Kabupaten 50 Kota terdapat berbagai macam kesenian tradisional yang masih bertahan sampai saat ini. Salah satunya adalah kesenian tradisional yang berupa permainan rakyat yang dinamakan "*Pacu itiak*".

*Pacu itiak* merupakan atraksi permainan rakyat yang unik dan satu-satunya di dunia hanya ada di Kabupaten 50 Kota dan Kota Payakumbuh. Tradisi ini lahir karena Kabupaten 50 Kota merupakan daerah agraris yang sebagian besar penduduknya memiliki mata pencarian sebagai petani disamping peternak. Kisah *pacu itiak* ini berawal ketika salah satu dari peternak itik pulang ke kandang dan salah satu dari itiknya ada yang terbang. Itik yang terbang ini menjadi hiburan tersendiri bagi pengembalanya, sehingga muncul ide untuk diadakannya tradisi lomba *pacu itiak*. Dimana uniknya perlombaan *pacu itiak* ini tidak dilakukan di sawah melainkan dilakukan di jalan raya.

Dahulunya kegiatan ini biasanya dilakukan pada waktu tertentu seperti *alek nagari* (pesta rakyat), *batagak rumah gadang* (mendirikan rumah adat), dan

*baralek* (pesta pernikahan). Saat sekarang ini pertunjukan *pacu itiak* juga ditampilkan untuk menyambut tamu-tamu penting dalam acara-acara tertentu, seperti menyambut tamu kehormatan, HUT Kota Payakumbuh, HUT Bayangkara di MAPOLRESTA Payakumbuh. Disamping itu, *pacu itiak* juga diselenggarakan di Festival Kemilau Lembah Harau di Kabupaten Lima Puluah Kota, Tour de Singkarak, Festival PEDATI di Kota Bukittinggi, Ulang Tahun Kota Solok, serta Pekan Budaya di Kota Padang.

*Pacu itiak* ini merupakan ciri khas Kabupaten 50 Kota dan bagian dari budaya nasional, Pemerintah Kabupaten 50 Kota membentuk satu wadah untuk membina dan melestarikan budaya ini, yaitu PORTI (Persatuan Olah Raga Terbang Itik) atau sering disebut dengan pengurus Reind Bond (nama yang diberikan Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten 50 Kota dan Kota Payakumbuh). PORTI Kabupaten 50 Kota membawahi beberapa galanggang *pacu itiak*. Sedangkan Bupati Kabupaten 50 Kota dalam lembaga tersebut sebagai Payung Panji (Pelindung) organisasi PORTI. Dinas Pariwisata juga memberikan dana sebesar Rp.7.000.000 untuk setiap galanggang setiap tahunnya. Dimana dana tersebut digunakan untuk membeli hadiah perlombaan *pacu itiak*.

Sebagai permainan rakyat, *pacu itiak* ini ikut berperan dalam memperkaya budaya nasional dan juga dijadikan oleh pemerintah daerah sebagai sarana promosi daerah untuk menarik wisatawan baik lokal maupun mancanegara melalui kerja sama dengan agen travel yang ada di Kota Payakumbuh dan Kabupaten 50 Kota serta juga sebagai ajang silaturahmi bagi masyarakat setempat.

Hal lain yang membuat *pacu itiak* ini unik adalah itik yang digunakan bukanlah sembarang itik, melainkan itik pilihan. Karena tidak semua itik dapat terbang untuk kategori ini, itik yang dipilih harus mempunyai warna kaki yang sama hitam atau kuning, memiliki sisik kecil diujung jari tengah, memiliki jumlah gigi yang ganjil, memiliki sayap yang panjang yang mengarah keatas menjadi persyaratan utama yang tak bisa diabaikan. itik yang dijadikan sebagai itik terbang yaitu jenis itik sawah atau itik kampung yang banyak dipelihara masyarakat untuk petelur dan pedaging. Biasanya itik yang dipilih adalah itik yang digembalakan di tengah sawah kerana mempunyai fisik yang lebih kuat dibanding itik yang dikurung atau tidak pernah digembalakan (Harian Singgalang.co.id, 6 Oktober 2012).

Jika sudah menemukan itik dengan ciri-ciri tersebut maka itik itu akan di pisahkan dari kelompoknya dan dikurung di dalam kadang dalam kurung waktu 3-4 bulan. Dalam proses tersebut itik selalu dilatih dan dimandikan setiap hari supaya badan itik ringan pada saat diterbangkan. Tidak hanya itu itik juga diberikan makanan yang khusus yaitu padi kering yang dicampur dengan telur itik yang sudah dikeringkan terlebih dahulu. Serta juga diberikan air untuk minumnya.

Keberadaan kesenian *pacu itiak* memang sudah dimulai sejak tahun 1926. Pada tahun 1958-1960 kegiatan tersebut sempat terhenti karena terjadi pergolakan di dalam negeri. Namun demikian pada tahun 1960 *pacu itiak* mulai di gelar kembali di nagari-nagari sampai saat ini di Kabupaten 50 Kota. Hal ini dilakukan oleh masyarakat pasti ada suatu tujuan dibalik itu semua. Sehingga permainan ini

dipertahankan, dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya.

Kabupaten 50 Kota terdiri dari 13 Kecamatan, namun *pacu itiak* tidak dilaksanakan diseluruh daerah Kecamatan di Kabupaten 50 Kota, hanya terdapat di satu Kecamatan saja yaitu di Kecamatan Luhak. Sedangkan di Kota Payakumbuh yang terdiri dari 5 Kecamatan, hanya 2 kecamatan saja yang melaksanakan tradisi permainan *pacu itiak*. Di daerah Kabupaten 50 Kota dan Kota Payakumbuh terdapat 10 gelanggang yang masing-masingnya memiliki 5 gelanggang. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya terfokus pada Kabupaten 50 Kota, Kecamatan Luhak tepatnya di Nagari Sikabu-kabu Tanjung Haro Padang Panjang. Hal ini dikarenakan Nagari inilah yang memiliki gelanggang pacuan itik terbanyak dan rutin mengadakan kegiatan tersebut yaitu 4 kali dalam setahun. Nama-nama gelanggang yang ada di Kabupaten 50 Kota antara lain : (1) gelanggang sikabu-kabu, (2) gelanggang tanjuang haro, (3) gelanggang padang panjang, (4) gelanggang padang laweh, dan (5) gelanggang rageh. Dalam Nagari Sikabu-kabu Tanjung Haro Padang Panjang mereka memiliki 4 buah gelanggang pacuan dan hanya 1 gelanggang berada di Nagari Sungai Kamuyang. Pada saat ini masing-masing gelanggang memiliki lebih kurang 50 orang anggota.

Dalam perlombaan *pacu itiak* terdapat beberapa kelas mulai dari kelas dengan jarak 800 meter, 1.000 meter, 1.200 meter, dan 1.600 meter (terbang boko). Dimana setiap kelas memiliki acuan yang berbeda untuk menjadi pemenang. Dalam kelas jarak 800 meter setiap gelanggang wajib mengikut sertakan minimal 25 ekor itik setiap kali perlombaan. Jika kurang dari 25 ekor

maka gelanggang tersebut harus membayar denda pada gelanggang yang mengadakan perlombaan.

Eksisnya sebuah tradisi tertentu tidak lepas dari peran masyarakat pendukungnya untuk menegaskan bahwa masyarakat memiliki sistem nilai yang mengatur tata kehidupannya dalam bermasyarakat. Sistem nilai budaya merupakan suatu rangkaian konsep-konsep abstrak yang hidup di dalam pikiran sebagian besar warga suatu masyarakat. Sistem nilai budaya tersebut berfungsi sebagai pedoman sekaligus pendorong sikap dan perilaku manusia dalam hidupnya, sehingga berfungsi sebagai suatu sistem kelakuan yang paling tinggi tingkatannya (Hilman, 2017:6).

Aktivitas *pacu itiak* merupakan suatu bentuk kehidupan kolektif manusia. Adanya kolektivitas dalam aktivitas *pacu itiak* karena adanya interaksi sosial yang terjadi antara para pemain. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan ada kehidupan bersama (kolektif) (Soekanto, 1982:54.) Kehidupan kolektif di sini hidup secara berkelompok dan saling ketergantungan antar satu individu dengan individu lain.

Kebutuhan sosial ini dapat disalurkan pada tradisi-tradisi yang dilakukan oleh masyarakatnya, dan tidak semua tradisi yang akan bertahan seiring berjalannya waktu, tradisi yang akan bertahan dalam kehidupan masyarakat adalah tradisi yang memiliki fungsi bagi masyarakatnya. Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang fungsi *pacu itiak* bagi masyarakat Kenagarian Sikabu-Kabu Tanjung Haro Padang Panjang dimana sampai saat ini masyarakat masih tetap mempertahankan tradisi ini.

## B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, yang memberikan gambaran bahwa *pacu itiak* merupakan bagian dari suatu kebudayaan bangsa yang diwariskan pada generasi muda saat ini dengan cara mempelajari dan mendalami tradisi tersebut. Kebudayaan Minangkabau yang berbentuk permainan anak nagari ini jika tidak diperhatikan keberlanjutannya oleh generasi muda saat ini, bisa saja 10 atau 20 tahun yang akan datang generasi-generasi penerus Minangkabau ini sudah tidak tahu lagi dan tidak mengenal lagi apa itu dan bagaimana jenis dari permainan rakyat yang mereka miliki sebagai generasi yang berbudaya.

Meskipun banyak pengaruh yang datang dari dalam maupun dari luar, bukan berarti permainan tradisional Minangkabau punah dan hilang begitu saja. Saat ini masih ada beberapa permainan tradisional yang masih bertahan, salah satunya adalah *pacu itiak* yang terdapat di Kabupaten 50 Kota. Kesenian tersebut masih di selenggarakan walaupun penyelenggaraannya tidak sesering dahulu. Tetapi setidaknya permainan tradisional tersebut masih ada dan tidak punah seperti yang dikhawatirkan oleh pakar budaya.

Berdasarkan uraian singkat dari latar belakang dan rumusan masalah di atas maka pertanyaan penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses dan perubahan *pacu itiak* sebelum dan sesudah adanya campur tangan dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten 50 Kota di Nagari Sikabu-kabu Tanjung Haro?
2. Apa fungsi tradisi *pacu itiak* bagi masyarakat Nagari Sikabu-kabu Tanjung Haro Padang Panjang?



### C. Tujuan Penelitian

Berangkat dari latar belakang dan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses dan perubahan *pacu itiak* sebelum dan sesudah adanya campur tangan dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten 50 Kota di Nagari Sikabu-kabu Tanjung Haro Padang Panjang.
2. Mendeskripsikan fungsi tradisi *pacu itiak* di Nagari Sikabu-kabu Tanjung Haro Padang Panjang.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini berguna baik dari segi keilmuan (teoritis) maupun segi praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan secara ilmiah serta dapat memperkuat teori atau konsep yang berkaitan dengan objek penelitian khususnya mengenai kebudayaan yang berhubungan dengan kesenian atau permainan rakyat yang ada pada suatu suku bangsa.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan informasi dan menjadi salah satu wacana acuan dalam memahami makna kebudayaan yang berhubungan dengan kesenian atau permainan rakyat secara lebih dalam lagi.

## E. Tinjauan Pustaka

Sebagai bahan perbandingan penelitian, penulis mencoba mengambil referensi dari penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu :

Menurut jurnal yang berjudul “*Daya Tarik Pacu Jawi Sebagai Atraksi Wisata Budaya Di Kabupaten Tanah Datar*”. Penelitian ini membahas Daya tarik Pacu Jawi terletak pada gairah atau semangat dan kegembiraan yang terlihat pada peternak, joki, masyarakat, tokoh masyarakat, pemerintah dan wisatawan serta kondisi alam yang mendorong gairah tersebut. Estetika Pacu Jawi berada pada keharmonisan semangat dan kegembiraan dengan bentang alam, aksi di arena pacu dan keindahan hasil fotografi. Keunikan Pacu Jawi tergambar pada lokasi penyelenggaraan di rangkaian sawah yang berteras-teras dengan arena pacu sawah berlumpur dan berair, dilaksanakan berpindah pindah dari satu *nagari* ke *nagari* lain (Suzanti, 2014). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yakni objek yang diteliti berbeda dan fokus penelitiannya berbeda. Dimana penelitian ini lebih melihat ke daya tarik pacu jawi sebagai atraksi wisata sedangkan peneliti ingin melihat fungsi *pacu itiak*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti pada objek yang diteliti sama-sama unik. Dimana keunikan pacu jawi tergambar pada lokasi penyelenggaraannya yaitu di sawah yang berlumpur sedangkan keunikan *pacu itiak* tergambar pada lokasi penyelenggaraannya di jalan raya dan juga dilaksanakan secara berpindah-pindah setiap gelanggangnya. Dan keunikan lainnya permainan rakyat ini hanya terdapat di Kabupaten 50 Kota dan tidak ada di kota-kota lain ataupun negara-negara tetangga.

Menurut jurnal yang berjudul *“Pacuan Kuda Dalam Kajian Sosiologis”*. Penelitian ini membahas tentang tradisi pacuan kuda pada masyarakat Gayo Bener Meriah, dimana tradisi tersebut merupakan tradisi yang bermula dari kegiatan para pemuda kampung yang dilaksanakan setiap sehabis panen padi. Tradisi pacuan kuda telah menjadi warisan budaya yang sangat eksis pada masyarakat Gayo, sebab tradisi ini memiliki makna dan fungsi tersendiri yaitu sebagai identitas budaya Gayo. Masyarakat gayo memiliki sejumlah nilai dan norma sebagai acuan tingkah laku untuk mewujudkan ketertiban, kedisiplinan, kesetia kawan, dan kegotong-royongan. Nilai-nilai budaya Gayo yang menjadi kebanggaan masyarakat adalah kebudayaan yang bersumber dari kearifan lokal yang diwarnai nilai-nilai moral yang luhur (Bukhari, 2017). Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama membahas tentang fungsi yang terkandung dalam permainan rakyat tersebut. Di dalam penelitian tersebut telah didapatkan beberapa fungsi dari tradisi pacuan kuda yaitu fungsi pendidikan, fungsi estetis, fungsi ekonomi, fungsi sosial budaya dan fungsi motivasi atau spiritual.

Menurut hasil penelitian yang berjudul *“Kesenian Lukah Gilo Di Masyarakat IX Koto Sungai Lasi”*. Penelitian ini membahas kesenian rakyat dimana dalam pertunjukannya mencoba memperlihatkan suatu kepandaian yang dimiliki oleh anak Nagari dalam hal menghidupkan suatu benda mati, dalam hal ini menggunakan media lukah. Di dalam bentuk proses pertunjukan kesenian lukah gilo itu sendiri, terdiri dari beberapa tahapan diantaranya tahapan sebelum pertunjukan, pertunjukan, dan setelah pertunjukan. Kesenian lukah gilo memiliki fungsi hiburan dan makna yang masih dirasakan oleh masyarakat (Hidayat, 2016).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama meneliti tentang permainan rakyat dan sama-sama melihat fungsi yang ada di dalam permainan rakyat tersebut. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama memakai teori Malinowski untuk melihat fungsi yang terdapat di dalam penelitiannya. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan objek yang diteliti dimana peneliti melihat fungsi yang terkandung dalam permainan rakyat *pacu itiak* pada masyarakat Kabupaten 50 Kota sedangkan penelitian ini melihat fungsi yang terkandung pada permainan lukah gilo di IX Koto Sungai Lasi.

Menurut hasil penelitian yang berjudul “*Silek Kumango Sebagai Permainan Anak Nagari Di Kabupaten Tanah Datar*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Silek Kumango sebagai permainan anak Nagari Kumango yang diperkenalkan pada masyarakat yang dikhususkan pada generasi muda dan menjabarkan fungsi sosial dan budaya yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini menggunakan metode etnografi yang bersifat deskriptif (Winanda, 2013). Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yakni sama-sama melihat tentang permainan anak nagari. Tetapi penelitian ini lebih terfokus kepada proses cara pelestarian permainan rakyat tersebut sedangkan peneliti ingin melihat bagaimana proses dalam permainan *pacu itiak* itu sendiri dan peneliti menggunakan metode observasi.

Menurut hasil penelitian yang berjudul “*Perilaku Kominukasi dalam Tradisi Pacu Itik pada Masyarakat Aur Kuning Payakumbuh (Studi Etnografi Komunikasi)*”. Pada penelitian ini peneliti hanya berfokus pada perilaku komunikasi dalam tradisi pacu itik pada masyarakat Aur Kuning Payakumbuh.

Dimana peneliti lebih melihat komunikasi (bahasa yang dipakai) yang terjadi antara sesama joki antar gelanggang maupun antara joki dengan penonton, dan penonton dengan penonton. Peneliti melakukan penelitian saat even pacu itik sedang berlangsung untuk menjawab perilaku komunikasi tersebut (Savinatullah, 2017). Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menjadikan *pacu itiak* sebagai objek kajian. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajian dan lokasi penelitian yang berbeda.

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Menurut Koentjaraningrat kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang di jadikan milik diri manusia dengan proses belajar. Artinya bahwa dalam diri manusia yang sudah dibekali oleh Tuhan akal supaya bisa berfikir, dengan berfikir manusia bisa menghasilkan gagasan-gagasan dan menghasilkan benda-benda yang akhirnya dipergunakan untuk memenuhi kehidupan, kemudian diturunkan melalui proses belajar dari lingkungannya (Koentjaraningrat, 2009:144).

Antara masyarakat dan kebudayaan memang tidak dapat dipisahkan, karena antara kebudayaan dan kepribadian terdapat suatu hubungan yang sangat erat. Menurut R. Linton kebudayaan suatu masyarakat hanya terdapat dalam bayangan orang (individu) dalam anggota masyarakat itu (Palm, 1980:111).

Sesuai dengan konsep kebudayaan di atas, maka permainan rakyat merupakan salah satu aktivitas dalam masyarakat yang didalamnya mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral serta sudah menjadi kebiasaan bagi masyarakat pendukungnya. Dapat dikatakan bahwa permainan rakyat atau

permainan anak nagari adalah bagian dari kebudayaan. Menurut Danandjaya, permainan rakyat memiliki fungsi sebagai sarana hiburan, olah raga, mengembangkan daya berfikir terutama bagi masyarakat yang bertempat tinggal di daerah pedalaman yang jauh dari keramaian. Inti dari permainan rakyat ini adalah untuk menciptakan manusia yang bertanggung jawab dimasa depan (Danandjaja, 1994:181).

Dilandasi dengan pemikiran-pemikiran di atas maka permainan rakyat memenuhi wujud kebudayaan dengan pedoman kepada teori yang diungkapkan Koentjaraningrat (1990:186-188) bahwa kebudayaan itu ada 3 wujud yaitu : (1) wujud kebudayaan sebagai suatu ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya yang disebut dengan sistem budaya, (2) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat yang disebut sistem sosial, dan (3) wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia yaitu kebudayaan fisik.

Perubahan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perubahan pada berbagai lembaga kemasyarakatan, yang mempengaruhi sistem sosial masyarakat, termasuk nilai-nilai, sikap, pola, dan perilaku diantara kelompok dalam masyarakat (Pusat Bahasa, 2008). Tidak ada masyarakat yang tidak mengalami perubahan, walaupun dalam taraf yang paling kecil sekalipun, masyarakat (yang didalamnya terdiri atas banyak sekali individu) akan selalu berubah, Perubahan tersebut dapat berupa perubahan yang kecil sampai pada taraf perubahan yang sangat besar yang mampu memberikan pengaruh yang besar bagi aktivitas atau perilaku manusia (Martono, 2012:1).

Adat istiadat yang mengatur permainan rakyat *pacu itiak* merupakan kompleks yang diatur oleh nilai-nilai dan norma-norma yang ada pada masyarakat Nagari Sikabu-kabu Tanjuang Haro Padang Panjang. Proses *pacu itiak* mereka pelajari dan mereka yakini kebenarannya, dan merupakan kompleks aktifitas yang dilakukan berulang-ulang dan berpola.

Permainan rakyat merupakan salah satu bagian dari kebudayaan yang penting dalam aktivitas masyarakat dan berfungsi dalam kehidupan sosialnya. Serta dipandang sebagai suatu tradisi adat kebiasaan yang melembaga pada budaya masyarakat yang bersangkutan. Permainan rakyat di Minangkabau dikenal dengan istilah permainan anak nagari yang merupakan sebagian kecil dari sekian banyak unsur budaya yang ada pada setiap daerah, terkhusus Minangkabau. Permainan anak nagari ini tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat berlatar belakang tradisi adat dan budaya. Didalamnya terkandung nilai-nilai etika dan estetika dalam pembentukan kepribadian setiap individu yang menjadi pelaksana permainan anak nagari.

Permainan rakyat ini pada masa lampau bukan hanya sebagai media hiburan dalam mengisi waktu senggang, tetapi lebih dari itu mengajak setiap individu untuk memiliki sikap terampil dan berpengetahuan dalam bidang kebudayaan tradisional. Bisa dikatakan bahwa permainan anak nagari ini bukan diciptakan semata-mata hanya untuk tontonan hiburan saja, tetapi sebagai perwujudan akan berbagai pranata-pranata sosial budaya. Diantaranya adalah pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam kekerabatan, pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam mata

pencapaian, pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dan penerangan, pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan suatu nilai keindahan, pranata bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan sebuah apresiasi, pranata yang bertujuan untuk memelihara dan menjaga keselamatan dan kesehatan fisik manusia (Winanda, 2013:12).

Menurut Malinowski fungsi adalah pengaruh suatu unsur kebudayaan terhadap kebudayaan secara keseluruhan. Unsur kebudayaan adalah untuk memenuhi kebutuhan kebudayaan secara keseluruhan. Segala aktivitas kebudayaan sebenarnya bermaksud memuaskan rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri makhluk manusia yang berhubungan dengan kehidupannya (Koentjaraningrat, 1987:171). Sedangkan menurut Ritzer (2003:22) fungsi adalah akibat-akibat yang dapat diamati yang menuju adaptasi atau penyesuaian dalam suatu sistem. Artinya, fungsi dapat berkaitan dengan alasan sesuatu dilakukan serta tujuan yang ingin diperoleh maupun akibat yang dapat diamati sebagai bentuk adaptasi dalam kelompok atau masyarakat secara keseluruhan. Sedangkan menurut Robert K. Merton fungsi terbagi 2 yaitu fungsi manifest dan fungsi laten. Secara sederhana fungsi manifest adalah fungsi yang tampak, sedangkan fungsi laten adalah fungsi yang tersembunyi dari yang tampak. Selain itu fungsi manifest adalah konsekuensi objektif yang membantu penyesuaian atau adaptasi dari sistem yang disadari oleh para partisipan dalam sistem tersebut, sedangkan fungsi laten adalah fungsi yang tidak di maksudkan atau tidak disadari (Paloma, 1987:89).

Untuk melihat fungsi *pacu itiak*, peneliti menggunakan konsep fungsi menurut Malinowski dalam melihat unsur-unsur kebudayaan manusia melalui 3



abstraksi yaitu : (1) fungsi sosial dari suatu adat, pranata sosial atau unsur kebudayaan pada tingkat abstraksi pertama mengenai pengaruh atau efeknya terhadap kebutuhan suatu adat, tingkah laku manusia dan pranata sosial yang lain dalam kehidupan masyarakat, (2) fungsi sosial dari suatu adat, pranata sosial atau unsur kebudayaan pada tingkat abstraksi yang kedua mengenai pengaruh atau efeknya terhadap kebutuhan suatu adat atau pranata lain untuk mencapai maksudnya, seperti yang dikonsepsikan oleh warga masyarakat yang bersangkutan, dan (3) fungsi sosial dari suatu adat, pranata sosial atau kebudayaan pada tingkat abstraksi yang ketiga mengenai pengaruh atau efeknya terhadap kebutuhan mutlak untuk berlangsungnya secara integrasi dari suatu sistem sosial tertentu (Koentjaraningrat, 1987:167).

Untuk mengetahui fungsi *pacu itiak* digunakan tiga abstraksi dari Malinowski tersebut. Dari tiga abstraksi tersebut tradisi *pacu itiak* mempunyai fungsi yang berbeda-beda diantara masing-masing abstraksi misalnya dalam abstraksi pertama fungsi *pacu itiak* terhadap individu yang melaksanakan *pacu itiak*. Sementara dalam abstraksi kedua yaitu fungsi *pacu itiak* terhadap adat kebiasaan dan agama, dan abstraksi yang ketiga yaitu fungsi *pacu itiak* terhadap kehidupan masyarakat dan Nagari Sikabu-kabu Tanjung Haro Padang Panjang.

Fungsi sosial diartikan sebagai pengaruh atau efek yang ditimbulkan dalam hubungannya dengan unsur kebudayaan, selain itu juga berfungsi sebagai suatu nilai sebagai objek orientasi tindakan dan tingkah laku masyarakat dan memelihara kebutuhan masyarakat demi kelangsungan hidup sebagai kesatuan yang holistik (Koentjaraningrat, 1987:199).

Fungsi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya tradisi *pacu itiak* dalam kehidupan masyarakat Nagari Sikabu-kabu Tanjung Haro Padang Panjang dan untuk melihat bagaimana upaya masyarakat dalam mempertahankan eksistensi tradisi ini dalam kehidupan mereka. Dengan adanya pendapat para ahli di atas, diharapkan dapat membantu dalam mendiskripsikan dan menjelaskan proses tradisi *pacu itiak* pada masyarakat Nagari Sikabu-kabu Tanjung Haro beserta fungsinya bagi masyarakat tersebut.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sehingga akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata. Data yang dianalisis didalamnya berbentuk deskriptif atau yang lebih dikenal sebagai penjelasan dan tidak berupa angka-angka seperti halnya penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif menggunakan analisis lapangan, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan menggunakan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif mencakup penggunaan subjek yang dikaji dan kumpulan dari berbagai data empiris studi kasus, pengalaman pribadi, introspeksi, perjalanan hidup, wawancara, teks-teks hasil pengamatan, historis, interaksional, dan visual yang menggambarkan saat-saat dan makna keseharian dan problematis dalam kehidupan seseorang (Denzin, 2009:2).

Keutamaan penggunaan metode kualitatif ini adalah dapat meningkatkan pemahaman penulis terhadap cara subjek memandang dan menginterpretasikan hidupnya. Nilai-nilai yang digunakan oleh objek yang menurut nilai-nilai luar

yang tidak wajar dapat penulis mengerti dan penulis akan menerapkan konsep relativisme kebudayaan, yaitu memandang sikap atau kebiasaan suatu masyarakat menurut cara pandang kebudayaan mereka sendiri. Juga pada hakekatnya, penelitian kualitatif bertujuan mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa mereka, dan tafsiran mereka dengan dunia sekitarnya.

## 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan Nagari Sikabu-kabu Tanjung Haro Padang Panjang, Kecamatan Luhak, Kabupaten 50 Kota. Pemilihan lokasi penelitian ini karena di Nagari ini memiliki jumlah gelanggang *pacu itiak* terbanyak yaitu 4 gelanggang dari 5 gelanggang yang ada. Peneliti tertarik meneliti karena *pacu itiak* ini merupakan permainan rakyat yang unik dan hanya satu-satunya di dunia. Dan sampai sekarang masih tetap terjaga kelestariannya di tengah masyarakat dan masih di perlombakan dalam acara-acara tertentu.

## 3. Teknik Pemilihan Informan

Menurut Koentjaraningrat (1985:165) informan adalah individu atau orang yang dijadikan sumber untuk mendapatkan keterangan bagi keperluan penelitian. Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi, jadi informan harus orang yang banyak pengalaman tentang permasalahan penelitian yang akan diteliti, sehingga mampu memberikan informasi yang dibutuhkan. Informan dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (disengaja), dimana pemilihan dilakukan berdasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian (Afrizal,

2005:66). Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka peneliti akan mewawancarai tetua adat, ketua PORTI (Persatuan Olah Raga Terbang Itik), pemilik itik (joki), panitia pelaksanaan *pacu itiak* dan masyarakat yang tinggal disekitaran gelanggang pacuan.

Dalam penelitian ini, yang menjadi informan untuk dimintakan informasinya terdiri dari dua kelompok, yaitu informan kunci dan informan biasa. Informan kunci adalah orang yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dan berkaitan dengan penelitian ini, disamping itu informan kunci ini adalah orang-orang yang benar-benar menguasai permasalahan karena sudah cukup lama menyatu didalamnya. Sedangkan informan biasa adalah orang yang menguasai masalah dalam penelitian ini dan merupakan informan lanjutan untuk memperoleh data yang diperlukan.

Informan kunci dari penelitian ini yaitu para tetua adat dan ketua PORTI (Persatuan Olah Raga Terbang Itik) ini dan tak lupa yaitu para pemain lomba *pacu itiak* (Joki). Sedangkan informan biasa adalah masyarakat Nagari Sikabu-kabu Tanjung Haro Padang Panjang yang ikut serta menyaksikan perlombaan *pacu itiak* pada saat acara-acara tertentu. Peneliti juga menentukan kriteria informan yaitu (1) Informan yang terlibat dalam perlombaan *pacu itiak*, (2) terlibat dalam organisasi PORTI, (3) masyarakat sebagai penonton perlombaan *pacu itiak*, (4) pengurus kerapatan adat. Disisni, peneliti mengambil informan sebanyak 13 orang yaitu :

**Tabel 1**  
**Data Informan Penelitian**

No	Nama Informan	Jenis Kelamin	Usia (tahun)	Pekerjaan
1	Y.B. Dt. Permato Alam	Laki-laki	44	Ketua DPRD Kota Payakumbuh
2	N.A. Dt. Rajo Endah	Laki-laki	66	Pensiunan Kantor Camat
3	Y. Dt. Permato Alam	Laki-laki	63	Wiraswasta
4	Daswir	Laki-laki	50	Petani
5	Hafis	Laki-laki	37	Wiraswasta
6	Irdon	Laki-laki	52	Petani
7	Hermanto	Laki-laki	44	Wiraswasta
8	Nofrizal	Laki-laki	34	Wali Jorong Sikabu-kabu
9	Ilham	Laki-laki	36	Wiraswasta
10	Rusdianto	Laki-laki	30	Wiraswasta
11	Mis	Perempuan	45	Pedagang
12	Hendra	Laki-laki	35	Wiraswasta
13	Fadil	Laki-laki	38	Wiraswasta

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan suatu objek dengan fenomena yang diselidiki, tanpa mengajukan pertanyaan-pertanyaan (Marzuki, 2005:62).

Peneliti berusaha mengamati dan mendengarkan dalam rangka memahami,

mencari jawab, mencari bukti terhadap fenomena sosial (perilaku, kejadian-kejadian, keadaan, benda dan simbol-simbol tertentu) dengan mencatat, merekam, memotret fenomena tersebut guna penemuan data analisis.

Penggunaan pengamatan merupakan mengoptimalkan kemampuan peneliti dari segi motif kepercayaan, perhatian, perilaku tak sadar, kebiasaan, dan sebagainya. Pengamatan memungkinkan pengamat untuk melihat dunia sebagaimana dilihat oleh subjek penelitian, hidup saat itu, menangkap arti fenomena dari segi pengertian subjek, menangkap kehidupan budaya dari segi pandangan, dan panutan para subjek pada keadaan itu. Pengamatan memungkinkan peneliti merasakan apa yang dirasakan dan dihayati oleh subjek, sehingga memungkinkan pula menjadi sumber data dan pembentukan pengetahuan yang diketahui bersama, baik dari pihaknya maupun dari pihak subjek (Maleong, 2010:175).

Dalam hal ini, melakukan suatu observasi di lokasi penelitian yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Dimana mencoba melihat proses *pacu itiak* secara langsung dari pemilihan itik, cara pemeliharaan itik, dan sampai perlombaan *pacu itiak*. Dan melihat bagaimana antusias penonton dalam proses perlombaan. Disisi lain peneliti juga melihat bagaimana kondisi geografis lokasi penelitian serta bagaimana kehidupan sehari-hari pemain *pacu itiak* (joki).

#### **b. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas

pertanyaan (Moleong, 2010:175). Wawancara juga merupakan suatu proses interaksi dan komunikasi dalam proses penelitian. Hasil wawancara ditentukan oleh beberapa faktor yang berinteraksi dan mempengaruhi arus informasi. Pewawancara diharapkan menyampaikan pertanyaan kepada informan, merangsang informan untuk menjawabnya, menggali jawaban lebih jauh bila dikehendaki, dan mencatatnya. Syarat menjadi pewawancara yang baik ialah keterampilan mewawancarai, motivasi yang tinggi, dan rasa aman, artinya tidak ragu menyampaikan pertanyaan (Efendi dan Tukiran, 2012:207).

Dalam penelitian yang dibuat, peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaannya. Pokok-pokok yang dijadikan dasar pertanyaan diatur sangat terstruktur (Moleong, 2010:190).

Dalam hal ini melakukan wawancara kepada masyarakat yang terlibat langsung dalam proses perlombaan *pacu itiak* yaitu joki dan penonton. Dengan melakukan wawancara tersebut mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan judul penelitian. Pada saat melakukan wawancara peneliti mengetahui dan mencatat informasi dari latar belakang informan dan mengetahui maksud pelaksanaan perlombaan *pacu itiak*, mengetahui latar belakang atau sejarah *pacu itiak*, mengetahui proses pemilihan itik, pemeliharaan dan perlombaan *pacu itiak*, dan mengetahui dalam hal apa saja *pacu itiak* ini di pertunjukkan.

### c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah data tertulis yang digunakan sebelum melakukan penelitian dan saat penelitian yang berupa buku-buku keterangan laporan hasil penelitian, jurnal, artikel-artikel di majalah atau koran, dokumen-dokumen yang mempunyai relevansi dengan permasalahan. Studi pustaka yang digunakan lebih banyak berkaitan dengan kesenian, permainan rakyat dan juga antropologi dalam bidang kesenian.

### 5. Analisis Data

Analisis data merupakan tindakan penelitian yang dilakukan sejak penulis berada dilapangan. Data yang diperoleh dilapangan, baik itu hasil dari wawancara, observasi atau pengamatan, dikumpulkan dan diklasifikasikan ke dalam bentuk tulisan guna memperoleh gambaran sesungguhnya tentang masalah yang diteliti.

Data dianalisis secara interpretatif dan dilihat secara keseluruhan (holistik) untuk menghasilkan suatu laporan penelitian yang deskriptis tentang masalah yang diteliti. Pekerjaan menganalisis data ini memerlukan ketekunan, ketelitian, dan perhatian khusus. Pekerjaan mencari dan menemukan data yang menunjang hipotesis pada dasarnya memerlukan seperangkat kriteria tertentu. Kriteria ini perlu didasarkan atas pengalaman, pengetahuan, atau teori sehingga membantu pekerjaan ini.

Data hasil penelitian yang telah dikumpulkan sepenuhnya dianalisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan setiap saat pengumpulan data di lapangan secara berkesinambungan, sehingga kualitas penelitian diharapkan dapat mendekati realitas (Bugin, 2012:154).



Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan uraian dasar. Ia membedakannya dengan penafsiran, yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap analisis, menjelaskan pola uraian dan mencari hubungan di antara dimensi-dimensi uraian. Analisis data pada dasarnya merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2000:103).

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan suatu proses. Ini berarti pelaksanaannya sudah harus dimulai sejak pengumpulan data di lapangan untuk kemudian dilakukan secara intensif setelah data terhimpun seluruhnya. Proses di lapangan cukup menguntungkan bagi peneliti karena sering kali ditemukan hal-hal baru yang memerlukan pelacakan lebih lanjut. Demikian pula setelah data terkumpul seluruhnya, proses analisis dan penafsiran data harus dilakukan sesegera mungkin untuk menjaga agar data jangan sampai kadaluarsa, atau ada hal-hal yang mungkin terlupakan (Pohan, 2007: 94).

