

**UNUR GENGSI, MAGIK DAN JUDI
DALAM PERMAINAN ADU KABAU
DI KECAMATAN X KOTO KABUPATEN TANAH
DATAR**



MILIK PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG

TERIMA TGL.	: 31-12-04
SUMBER/HARGA	: Hadiah
KOLEKSI	: Kf
NO. INVENTARIS	: 914/K/2004-VI/11
KASITULASI	: 398.245 ERI - 41

Oleh :

Erianjoni, S.Sos

(Ketua Tim peneliti)

Penelitian ini dibiayai oleh:

Dana Rutin Universitas Negeri Padang

Tahun Anggaran 2004

Surat Perjanjian Kerja Nomor: 694/J41/KU/Rutin/2004

Tanggal 12 April 2004



UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2004

LAPORAN PENELITIAN
UNSUR GENGSI, MAGIK, DAN JUDI
DALAM PERMAINAN ADU KABAU
DI KECAMATAN X KOTO KABUPATEN TANAH DATAR

Personalia Peneliti:

Erianjoni, S.Sos (Ketua Peneliti)

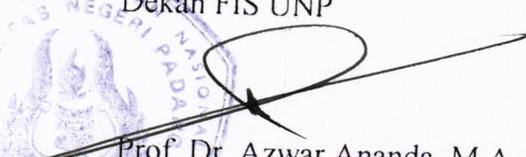
Drs. Etni Hardi, M.Hum (Anggota)

Junaidi, S.Pd, M.Si

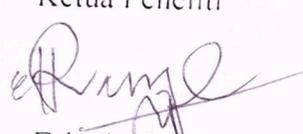
LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Unsur Gengsi, Magik dan Judi Dalam Permainan *Adu Kabau* di Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar
2. a. Ketua Peneliti
Nama lengkap dan Gelar : Erianjoni, S.Sos.
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pangkat/Golongan /NIP : Penata Muda / III a / 131296522
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Jabatan Struktural : -
Jurusan / Fakultas : Sejarah / FIS
3. Jumlah Anggota Peneliti
b. Nama Anggota Peneliti I : Drs. Etmi Hardi, M.Hum.
Pangkat/Gol/NIP : Penata / III c / 132047797
Jurusan/Fakultas : Sejarah / FIS
c. Nama Anggota Peneliti II : Junaidi, S. Pd., M.Si.
Pangkat/Gol/NIP : Penata / III c / 132094390
Jurusan/Fakultas : Sejarah / FIS
4. Lokasi Penelitian : Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar
5. Kerja sama dengan Institusi Lain : -
6. Jangka Waktu Penelitian : 8 (delapan) bulan
7. Biaya yang Diperlukan : Rp 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah)

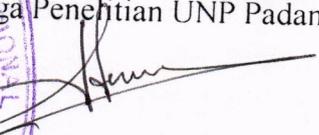
Mengetahui :
Dekan FIS UNP


Prof. Dr. Azwar Ananda, M.A.
NIP. 131584117

Ketua Peneliti


Erianjoni, S.Sos.
NIP. 132296522

Menyetujui :
Kepala Lembaga Penelitian UNP Padang


Prof. Dr. H. Agus Irianto
NIP. 130879791

ABSTRAK

Erianjoni, S.Sos, dkk, Unsur Gengsi, Magik, dan Judi Dalam Permainan Adu Kabau Di Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar

Permainan adu kabau merupakan bagian yang integral dalam sistem budaya masyarakat Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar. Permainan ini pada mulanya hanyalah merupakan tradisi rakyat yang dilakukan setelah berakhirnya masa panen padi di sawah. Sawah yang habis di panen di jadikan gelanggang aduan hingga datang musim turun kesawah berikutnya. Akan tetapi memasuki awal abad ke-20 permainan adu kabau berubah menjadi "alek" resmi dalam nagari. Selanjutnya mulai tahun 1960-an permainan adu kabau mulai dikomersilkan, dimana masyarakat yang ingin menyaksikan pertandingan itu harus membeli karcis, dan pemilik kerbau yang menang di beri hadiah dalam bentuk uang.

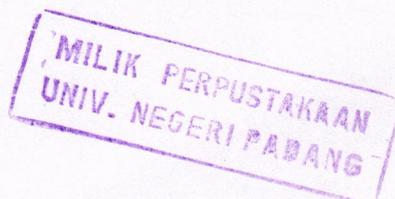
Sejalan dengan perubahan itu, unsur judi, magic, dan gengsi mulai berkembang dalam permainan adu kabau. Sebagian penonton tidak hanya datang ke arena aduan untuk menyaksikan tradisi rakyat tersebut, tetapi juga untuk berjudi. Di samping itu, predikat menang seekor kerbau juga dapat menaikkan gengsi pemiliknya, sehingga banyak pemilik kerbau yang menggunakan kekuatan magic untuk dapat memenangkan kerbau aduannya. Fenomena ini lah yang menjadi alasan penting dilakukannya penelitian ini

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif seperti yang digariskan oleh J. Vredenberg (1979 : 31). Pengumpulan data di lakukan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam (in-dept interview).

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam permainan adu kabau terdapat beberapa pelaku yang terlibat langsung dalam pertandingan, yakni : pemberi tantangan (pihak nan maanggek), penantang, perantara (tukang aca), panitia, pemilik kerbau, janang, dan penonton. Pihak pihak yang terkait ini secara langsung memberi nuansa judi, magic, dan gengsi dalam pertandingan adu kabau.

Unsur judi muncul karena keterlibatan pemberi tantangan (pihak nan maanggek), penantang, dan perantara (tukang aca). Pemberi tantangan adalah orang yang pertama punya inisiatif untuk bertarung, dan menetapkan pilihan pada kerbau yang bertarung. Sedangkan pihak penantang adalah orang-orang yang memberi respon terhadap tantangan yang diberikan pihak penantang. Sementara tukang aca berfungsi untuk menghubungkan pihak pemberi tantangan dengan penantang, yang memperoleh komisi dalam jumlah tertentu dari kedua belah pihak yang bertaruh.

Unsur magic muncul dari keinginan si pemilik kerbau untuk memenagkan kerbau aduannya. Oleh sebab itu mereka berusaha untuk melakukan berbagai cara, salah satunya adalah lewat bantuan dukun. Tugas dukun adalah melindungi kerbau dari ancaman pihak musuh, memberi kekuatan tertentu pada kerbau, dan sebaliknya berusaha untuk mencelakakan kerbau pihak musuh. Tujuannya adalah agar yang dipawangnya dapat mengalahkan kerbau lawan. Bagi si pemilik kerbau sendiri, kemenangan yang di peroleh sangat besar artinya, sebab akan dapat meningkatkan gengsi (status soisial) pemiliknya dalam komonitas adu kabau.



PENGANTAR

Kegiatan penelitian mendukung pengembangan ilmu serta terapannya. Dalam hal ini, Lembaga Penelitian Universitas Negeri Padang berusaha mendorong dosen untuk melakukan penelitian sebagai bagian integral dari kegiatan mengajarnya, baik yang secara langsung dibiayai oleh dana Universitas Negeri Padang maupun dana dari sumber lain yang relevan atau bekerja sama dengan instansi terkait.

Sehubungan dengan itu, Lembaga Penelitian Universitas Negeri Padang bekerjasama dengan Pimpinan Universitas, telah memfasilitasi peneliti untuk melaksanakan penelitian tentang ***Unsur Gengsi, Magik dan Judi dalam Permainan Adu Kabau di Kec. X Koto Kab. Tanah Datar***, berdasarkan Surat Perjanjian Kontrak Nomor : 694/J41/KU/Rutin/2004 Tanggal 12 April 2004.

Kami menyambut gembira usaha yang dilakukan peneliti untuk menjawab berbagai permasalahan pembangunan, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan penelitian tersebut di atas. Dengan selesainya penelitian ini, maka Lembaga Penelitian Universitas Negeri Padang akan dapat memberikan informasi yang dapat dipakai sebagai bagian upaya penting dan kompleks dalam peningkatan mutu pendidikan pada umumnya. Di samping itu, hasil penelitian ini juga diharapkan sebagai bahan masukan bagi instansi terkait dalam rangka penyusunan kebijakan pembangunan.

Hasil penelitian ini telah ditelaah oleh tim pembahas usul dan laporan penelitian Lembaga Penelitian Universitas Negeri Padang. Kemudian untuk tujuan diseminasi, hasil penelitian ini telah diseminarkan yang melibatkan dosen/tenaga peneliti Universitas Negeri Padang sesuai dengan fakultas peneliti. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pada umumnya, dan peningkatan mutu staf akademik Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang membantu terlaksananya penelitian ini, terutama kepada pimpinan lembaga terkait yang menjadi objek penelitian, responden yang menjadi sampel penelitian, tim pembahas Lembaga Penelitian dan dosen-dosen pada setiap fakultas di lingkungan Universitas Negeri Padang yang ikut membahas dalam seminar hasil penelitian. Secara khusus kami menyampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Padang yang telah berkenan memberi bantuan pendanaan bagi penelitian ini. Kami yakin tanpa dedikasi dan kerjasama yang terjalin selama ini, penelitian ini tidak akan dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan dan semoga kerjasama yang baik ini akan menjadi lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Terima kasih.

Padang, Desember 2004
Ketua Lembaga Penelitian
Universitas Negeri Padang,

Prof. Dr. H. Agus Irianto
NIP. 130879791



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian	4
C. Mamfaat Penelitian	4
D. Kerangka Teori	5
E. Metode Penelitian	8
BAB II : Deskripsi Daerah Penelitian	
A. Geografis Dan Penduduk	9
B. Sosial – Ekonomi	10
C. Budaya	13
D. Sejarah Ringkas Adu Kabau	14
BAB III : JUDI, MAGIK, DAN GENGGI ADU KABAU	
A. Judi	17
B. Magik	31
C. Gengsi	42
BAB IV PENUTUP	45
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Jumlah Penduduk Kecamatan X Koto Per – Nagari Pada Tahun 2003.....	10
Tabel 2 : Kondisi Sosial Ekonomi Keluarga Di Kecamatan X Koto	11
Tabel 3 : Usaha Perternakan Penduduk Di Kecamatan X Koto	12
Tabel 4 : Sarana Pendidikan Di Kecamatan X Koto	12

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang dan Permasalahan

Sebagai bagian yang integral dari sistem sosial budaya suatu masyarakat, kegiatan-kegiatan permainan rakyat yang ada dalam suatu masyarakat itu berbeda dengan kegiatan-kegiatan permainan rakyat yang ada dalam masyarakat lainnya.

Suatu kegiatan permainan rakyat merupakan bagian dari sebuah rangkaian tindakan dan tingkah laku manusia, untuk dapat dipahami ekspresinya harus diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya yaitu, sistem nilai budaya yang ada dalam masyarakat yang bersangkutan. Sistem nilai budaya itu merupakan suatu rangkaian pengetahuan yang terdapat pada berbagai tingkat kesadaran manusia. Berbagai tingkah laku manusia itu yang ekspresinya dapat dilihat antara lain dalam permainan rakyat, sebagian dipengaruhi oleh berbagai kebudayaan yang bersangkutan dan sebagian dipengaruhi oleh keadaan lingkungan.

Di Sumatera Barat, selain pengaruh kebudayaan luar, perbedaan geografis yaitu darat (darat) dan pesisir (pesisir) juga menyebabkan adanya perbedaan corak dan budaya permainan rakyat. Perbedaan ini selaras dengan mamangan mereka, luhak bapangulu, rantau barajo.

Pengaruh kebudayaan luar sangat kuat di wilayah pesisir sehingga permainan rakyat di wilayah ini lebih beragam. Selain yang bersifat Minangkabau, maka budaya yang bercorak Islam cukup dominan seperti : debus, tabut, indang dan selawat dulang. Di samping itu musik gambus dan rebana Arab

pun hidup dengan suburnya. Kesenian Melayu seperti, musik gamat dan tarian sapu tangan, selendang dan payung memiliki peminat tersendiri pula terutama di kota-kota (Navis, 1984;264)

Sementara di daerah darek juga terdapat budaya yang bersifat eksklusif dan tradisi, seperti permainan adu kabau. *Adu kabau* (Buffalo Fight) merupakan permainan rakyat Minangkabau yang sangat banyak dipengaruhi oleh sistem nilai budaya yang ada dalam masyarakat.

Adu kabau adalah permainan tradisional rakyat Sumatera Barat yang sangat digemari oleh masyarakat. Orang asing pun tertarik dan meyenanginya, terbukti dari banyaknya turis-turis dan peneliti bangsa asing datang untuk menyaksikan dan meneliti permainan ini, sehingga bagi pemerintah dijadikan agenda pariwisata.

Permainan ini berkembang dan berasal dari beberapa nagari dalam kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar. Dari daerah tersebut permainan ini tersebar ke daerah sekitarnya, terutama ke dalam wilayah kabupaten Agam. Secara resmi permainan *adu kabau* ini dimulai sejak tahun 1910. Sebelum tahun itu menurut informasi yang didapat, permainan ini sudah ada juga, tetapi tidak diperoleh keterangan yang pasti bagaimana cara pelaksanaannya (Amir.B, 1982;65)

Sebagai sebuah perhelatan nagari, permainan *adu kabau* sesudah tahun 1960-an sangat berkembang, karena keterlibatan pemerintah nagari dalam mengelola pelaksanaan kegiatan ini. Kenyataan ini dapat dilihat dari agenda



kegiatan yang telah disusun, dan *adu kabau* dapat mendatangkan pendapatan rutin untuk pembangunan nagari dan penunjang kegiatan-kegiatan kepemudaan.

Dalam pelaksanaannya permainan *adu kabau* memiliki beberapa tahapan-tahapan yang spesifik mulai dari kegiatan sebelum acara, ketika pelaksanaan dan sesudah selesai acara. Karena kegiatan ini adalah sebuah kegiatan permainan tradisional yang bersifat kompetitif, tentu ada yang menang dan kalah. Maka peserta berupaya memenangkan ajang kompetisi ini untuk mendapatkan hadiah dan popularitas (gengsi), sehingga berbagai cara dilakukan untuk memperoleh kemenangan, termasuk kekuatan magic.

Di samping itu permainan *adu kabau* dipandang sebagai permainan yang interaktif dengan penonton, sebab melibatkan emosional penonton, karena itu permainan ini dijadikan sebagai arena perjudian oleh sebagian penonton, karena para penonton memiliki kerbau yang dijadikan jagoannya (Ananda dalam Padang Ekspres, 27 September 2002)

Melihat kondisi yang demikian menimbulkan pertanyaan, faktor-faktor apa saja yang melatarbelakangi permainan *adu kabau* memiliki unsur gengsi bagi peserta ? Bagaimana bentuk magic yang dilakukan dalam permainan *adu kabau*? Bagaimana pula bentuk perjudian yang dilakukan para penonton dalam permainan *adu kabau*?

Sejauh ini tulisan yang membahas secara khusus tentang permainan *adu kabau* di Minangkabau secara komprehensif belum ditemukan, apalagi yang menekankan pada aspek judi, magic, dan gengsi dalam permainan tersebut. Penelitian sejenis yang bersifat deskriptif tentang *adu jawi* dapat dilihat dalam

tulisan Amir Benson tentang Permainan Adu Jawi pada Masyarakat Kecamatan X Koto kabupaten Tanah Datar (1982). Dalam tulisan ini juga dipaparkan tentang adanya unsur judi dalam permainan adu jawi. Karya lainnya dapat ditemukan pada tulisan Clifford Geertz tentang Permainan Adu Ayam Pada Masyarakat Tabanan Bali (1980) yang juga menemukan adanya unsur judi dalam permainan rakyat tersebut.

Dari karya-karya yang sudah ada, permainan adu kabau di Kecamatan X Koto ternyata masih sedikit disentuh, sehingga belum terekplorasi secara utuh ke dalam dunia ilmiah. Dalam kata lain, banyak unsur-unsur penting dalam permainan rakyat tersebut yang belum terangkat ke dalam wacana ilmiah, termasuk adanya unsur judi, magic, dan gengsi dalam permainan tersebut. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan pentingnya dilakukan penelitian ini.

B. Tujuan Penelitian

Berangkat dari permasalahan di atas, riset ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk judi, magic dan gengsi yang terjadi dalam permainan *adu kabau*.

C. Manfaat Penelitian

Dari riset ini diharapkan dapat diperoleh pengetahuan pertama mengenai unsur-unsur yang khas dalam permainan *adu kabau*. Kedua, diharapkan dapat menjadikan masukan kepada pihak terkait (pemerintah daerah) dalam mengambil kebijakan tentang polemik keberadaan dan opini masyarakat tentang permainan *adu kabau* saat ini.

D. Kerangka Teori

Dalam masyarakat Indonesia yang majemuk terdapat tiga golongan kebudayaan yang masing-masing-masing-masing mempunyai corak sendiri-sendiri. Ketiga golongan ini satu sama lain saling berbeda tetapi saling berkaitan merupakan satu kesatuan yang namanya kebudayaan Indonesia. Ketiga golongan kebudayaan tersebut adalah (1) Kebudayaan suku bangsa (yang lebih dikenal secara umum di Indonesia dengan nama kebudayaan daerah) ; (2) Kebudayaan umum lokal dan (3) Kebudayaan Nasional.

Masing-masing-masing-masing kebudayaan ini digunakan oleh orang Indonesia sesuai dengan penggolongan lingkungan dan pola interaksi yang dihadapi dan untuk kerangka acuan (referensi) bagi identitas sesuai dengan pola interaksi di mana dia terlibat di dalamnya. Karena masing-masing-masing-masing kebudayaan tersebut bukan hanya menjadi landasan bagi corak pranata-pranata sosialnya, tetapi juga mewarnai corak dari berbagai situasi-situasi sosial, yang secara keseluruhan merupakan suasana-suasana (Spheres) kehidupan sosial yang dapat digolongkan sebagai suasana suku bangsa, suasana umum, lokal dan suasana nasional (Suparlan, 1985 ; 85)

Salah satu wujud dari kebudayaan adalah kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat yang berinteraksi antara satu dengan yang lain (Koentjaraningrat, 1986 ; 187). Dalam kajian sosiologi Gillin dan Gillin melihat ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial yaitu :

1. Proses yang asosiatif (Processes Of Association) yang terbagi ke dalam tiga bentuk khusus lagi, yakni : akomodasi, asimilasi dan akulturasi.
2. Proses yang diasosiatif (Processes Of Dissociation) yang mencakup kompetisi, kontroversi dan konflik (Soekanto, 2001 ; 77-78)

Dalam interaksi sosial yang berbentuk kompetisi dapat diartikan sebagai suatu proses sosial, di mana individu atau kelompok manusia yang bersaing, mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum (baik perorangan maupun kelompok manusia).

Kompetisi dalam batas tertentu dapat mempunyai beberapa fungsi yaitu antara lain (1) menyalur keinginan-keinginan individu atau kelompok yang bersifat kompetitif. Sifat manusia pada umumnya selalu hendak memperoleh yang terbaik, yang dihargai (gengsi). (2) sebagai jalan dimana keinginan, kepentingan serta nilai yang pada suatu masa menjadi pusat perhatian, tersalurkan dengan baik oleh mereka yang bersaing. (3) merupakan alat untuk mengadakan seleksi atas dasar seks dan sosial (Gillin, 1954 ; 591).

Akibat-akibat dari sebuah kompetisi dalam sebuah proses sosial (atraksi-atraksi kebudayaan) mungkin saja bersifat asosiatif atau mungkin pula bersifat disosiatif, karena kompetisi bisa dilakukan melalui kepribadian yang jujur dan tidak jujur (menyimpang) dari sistem norma dan nilai yang berlaku. Salah satu akibat dari kompetisi seperti penggunaan kekuatan magik.

Studi tentang menyatakan magik memberikan sumbangan terhadap moral manusia dengan memungkinkan bertindak dalam situasi dimana mereka tidak

dapat mengubah kondisi yang mengecewakan, dan dengan memberi manusia bantuan berupa harapan melalui penuntun kekuatan adikodrati. Fungsi positif magik ini yang ditentukan oleh Malinowski, tidak melemahkan hubungannya dengan struktur dan proses sosial. Magik juga terdiri dari seperangkat kegiatan manusia dimana mereka menunjukkan sifat agresif, mencari jalan keluar bagi dorongan (impuls) yang terlarang dan berusaha merugikan orang lain (Odea,1985;204)

Di sisi lain kompetisi dapat menimbulkan implikasi terhadap individu-individu yang merupakan aktor utama, karena keterlibatan emosional individu yang berada di luar kompetisi bisa terkonsentrasi dan kondisi ini bisa menyebabkan mereka terlibat dan menghasilkan perilaku-prilaku sosial yang disetujui maupun tidak disetujui (melanggar norma masyarakat). Dari kontradiksi antara sistem sosial dalam hal kepatuhan terhadap norma-norma itu muncul perilaku menyimpang. Penyimpangan secara sederhana didefinisikan sebagai suatu tindakan yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku (Berry 1982;165).

Biasanya penyimpangan yang lazim terjadi dalam arena kompetisi adalah perjudian, karena kegiatan bisa melibatkan emosional dan menitikberatkan pada sifat keinginan untuk mendapatkan keuntungan. Menurut Kartini Kartono, judi adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian yang tidak atau belum pasti (Kartono,1987;86).

Pada permainan *adu kabau* di kecamatan X Koto Tanah Datar akibat dissosiatif kompetisi tersebut menjadi intens dan menyebabkan kelanjutan tradisi permainan ini menjadi perdebatan alot oleh berbagai unsur masyarakat saat ini.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif sebagai mana dijelaskan oleh Vredenberg, bertujuan untuk menggambarkan realitas sosial dengan menerapkan konsep-konsep teori yang telah dikembangkan oleh ilmu sosial (J.Vredenberg,1979;31). Oleh karena itu teknik pengumpulan data yang dipakai adalah dengan jalan pengamatan dan wawancara mendalam yang dilakukan kepada subjek penelitian, yaitu masyarakat Kecamatan X Koto yang terlibat baik sebagai peserta dan penonton dalam permainan *adu kabau*.

BAB II

DESKRIPSI DAERAH PENELITIAN

A. Geografis Dan Penduduk

Kecamatan X Koto merupakan bagian wilayah Kabupaten Tanah Datar, berjarak lebih kurang 70 km dari ibu kota provinsi Sumatera Barat (Padang). Luas kecamatan itu adalah 152,02 km², dengan ketinggian ± 1500 m dari permukaan laut. Suhu berkisar antara 15-36° C (monografi kecamatan X Koto, Tahun 2002).

Sebagai daerah terletak di daratan tinggi, Kecamatan X Koto beriklim sejuk, bahkan untuk sebagian besar daerahnya berhawa dingin. Hal ini disebabkan pengaruh pegunungan yang mengitarinya, yakni gunung Singgalang dan gunung Merapi yang merupakan dua gunung tertinggi di Sumatera Barat. Kondisi seperti ini menyebabkan pula daerah ini senantiasa diguyur hujan sepanjang tahun.

Kecamatan X Koto berbatasan dengan Kabupaten Agam di sebelah utara; Kota Padang Panjang di bagian selatan; Kecamatan Batipuh di sebelah Timur; dan Kabupaten Padang Pariaman di bagian Barat nya (Monografi Kecamatan X Koto, Tahun 2002). Kecamatan ini memiliki sembilan nagari, yakni Tambang, Jaho, Paninjauan, Singgalang, Panyalaian, Aie Angek, Koto Laweh, Koto Baru, dan Pandai Sikek.

Hampir sebagian besar daerah ini berpenduduk etnik Minang Kabau, dan sedikit campuran Jawa dan Batak. Jumlah penduduk kecamatan X Koto pada Tahun 2003 adalah 39.612 orang, yang tersebar dalam sembilan nagari yang ada. Nagari yang paling padat penduduknya adalah Panyalaian,, dan yang paling



jarang Jaho di bagian Timur. Tentang gambaran penduduk kecamatan X Koto dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1: Jumlah Penduduk Kecamatan X Koto Per-Nagari pada Tahun 2003

No	Nama Nagari	Luas	Penduduk
1.	Tambangan	23,70 km ²	2.883
2.	Jaho	6,34 km ²	1.148
3.	Paninjauan	15,19 km ²	7.304
4.	Singgalang	59,99 km ²	7.367
5.	Panyalaian	9,17 km ²	8.680
6.	Aie Angek	11,19 km ²	2.699
7	Koto laweh	7,27 km ²	2.335
8.	Koto baru	2,90 km ²	1.636
9..	Pandai Sikek	16,21 km ²	5.560
		152,02 km ²	39.612

Sumber : Statistik Kantor Kecamatan X Koto, Tahun 2003

B. Sosial – Ekonomi

Sebagai daerah agraris, sebagian besar penduduk kecamatan X Koto hidup dari sektor pertanian (85%), 10 % bergerak di bidang industri rumah tangga (ukiran, tenunan, dan makanan ringan), dan 5 % sisanya adalah sebagai PNS, pedagang, dan sopir. Pendapatan rata-rata penduduk berkisar antara Rp 250.000,- hingga Rp 300.000,- per bulannya (Statistik Kantor Kecamatan X Koto, Tahun 2003). Kondisi ini mencerminkan bahwa tingkat perekonomian penduduk masih tergolong rendah.

Hingga tahun 2003 masih terdapat 2185 keluarga miskin di Kecamatan X Koto, yang tersebar secara merata di tiap nagari. Jumlah keluarga miskin yang terdapat banyak terdapat di nagari Pandai Sikek (705 kk), dan yang terendah di nagari Singgalang (61 kk). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 : Kondisi Sosial Ekonomi Keluarga di Kecamatan X Koto

No	Nagari	Jumlah KK	KK Miskin	%
1.	Panyalaian	1.702	702	41,24 %
2.	Tambangan	562	66	11,74 %
3.	Jaho	254	27	10,62 %
4.	Paninjauan	1.534	201	13,10 %
5.	Singgalang	1.568	61	3,89 %
6.	Koto Laweh	555	221	39,81 %
7.	Koto Baru	427	124	29,03 %
8.	Aic Angek	636	78	15,26 %
9.	Pandai Sikek	13.07	705	53,94 %
		8545	2185	

Sumber : Statistik Kecamatan X Koto, tahun 2003

Di samping sektor pertanian, penduduk kecamatan X Koto juga mengusahakan perternakan sebagai kerja sampingan. Jenis hewan ternak yang di kembangkan adalah kerbau, sapi, kambing, ayam dan itik. Gambaran tentang usaha perternakan penduduk dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3 : Usaha Peternakan Penduduk Di Kecamatan X Koto

No	Nagari	Kerbau	Sapi	Kambing	Ayam	Itik
1.	Singgalang	600	450	60	3500	300
2.	Panyalaian	202	653	32	2.722	821
3.	Tambangan	20	100	60	7.100	500
4.	Jaho	25	46	-	4.875	2543
5.	Paninjauan	450	274	137	12.796	421
6.	Aie Angek	75	50	75	200	192
7.	Koto Baru	250	90	30	2.500	350
8.	Pandai Sikek	108	234	19	2.398	84
9.	Koto Laweh	311	236	30	1.200	250

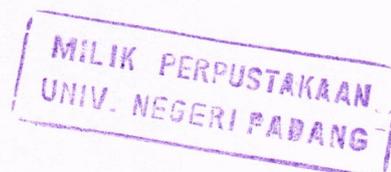
Sumber : Statistik Kantor Kecamatan X Koto, Tahun 2003

Tingkat pendidikan masyarakat X Koto tergolong rendah. Rata-rata mereka hanya menamatkan Sekolah Dasar (SD). Padahal sarana pendidikan di kecamatan ini sudah tergolong lengkap. Berbagai jenjang pendidikan sudah tersedia, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai tingkat Sekolah Menengah Atas. (lihat tabel 4). Rendah tingkat pendidikan masyarakat lebih disebabkan oleh kondisi ekonomi yang masih lemah.

Tabel 4 : Sarana Pendidikan di Kecamatan X Koto

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Keterangan
1.	Sekolah Dasar	34 buah	
2.	SLTP	4 buah	
3.	SMU	2 buah	

Sumber : Statistik Kantor Kecamatan X Koto, Tahun 2003



C. Budaya

Secara sosio- cultural kecamatan X Koto termasuk kedalam kawasan Luhak Tanah Datar merupakan luhak yang tertua di dalam lingkungan Alam Minangkabau, dimana tatanan adat Minangkabau Mmulai di susun dan digariskan oleh Datuak Nan Batigo. Dt. Katumanggungan sebagai yang tertua membentuk Luak Tanah Datar, sementara Dt. Parpati Nan Sabatang membentuk Luhak Agam, sementara Dt. Maharajo Nan Banego-Nego sebagai saudara bangsa membentuk Luhak Limo Puluah Koto.

Sebagai daerah yang berada dalam lingkungan Luhak Tanah Datar, budaya yang dianut oleh masyarakat Kec. X Koto umumnya adalah mengikuti adat Koto Piliang yang digariskan oleh Dt. Katumanggungan. Sesuai dengan sistem adat Koto Piliang yang “bajanjang naiak, batanggo turun” (Berjenjang naik, bertangga turun), maka ninik mamak punya tingkatan-tingkatan yang bersifat hirarkial. Di dalam nagari disamping adanya penghulu pucuk, juga di kenal penghulu andiko (MD. Mansyur, Sej. Minangkabau, 1970)

Suku yang paling dominan di kecamatan X Koto adalah Koto, Piliang, Pisang, Melayu dan Sikumbang. Kelima suku itu dapat di katakan dengan suku-suku induk dalam kelarasan Koto Piliang.pada masa lalu perkawinan sesama suku di dalam stu nagari sangat di tentang keras oleh masyarakat, namun pada saat sekarang aturan-aturan tersebut mulai longgar.

Sebagai bagian wilayah Minangkabau, masyarakat Kec. X Koto menganit prinsip matrilineal dalam penempatan garis keturunan. Seorang anak masuk kekeluarga ibunya, bukan ayahnya, dengan demikian suku juga

mengikuti garis ibu. Ayah hanya dipandang sebagai urang sumando, yakni sebagai “tamu” didalam keluarga perempuan. Peranan terbesar di dalam keluarga justru terletak di tangan mamak, yakni saudara laki-laki dari pihak perempuan (ibu). (AA. Navis, 1984, hal 212).

Sesuai dengan prinsip matrilineal, gelar pusaka tinggi tidak jatuh kepada anak, melainkan kepada kemenakan. Hal seperti ini juga berlangsung di Kec. X Koto. Oleh sebab itu jika seorang penghulu (dt) meninggal maka yang berhak menggantikan adalah kemanakannya, bukan anaknya. Anak-anak pun tidak berhak atas harta pusaka (pusaka tinggi), hak milik jatuh kepada pihak kemanakan, baik laki-laki, maupun perempuan. Kemenakan perempuan memiliki hak penuh atas harta pusaka, sedangkan kemanakan laki-laki hanya memiliki hak untuk mengusahakan dan mengawasinya.

D. Sejarah Ringkas *Adu kabau* di Kecamatan X Koto

Permainan *adu kabau* pada mulanya merupakan “alek nagari” (perayaan nagari) di enam nagari yang ada di kecamatan X Koto. Enam nagari tersebut lebih dikenal dengan sebutan VI Koto, meliputi : Koto Baru, Pandi Sikek, Koto Laweh, Singgalang, Panyalaian, Dan Aie Angek. Sebagai bentuk permainan rakyat, *adu kabau* biasanya dilakukan sesudah panen padi di sawah. Sawah yang habis di panen dijadikan gelanggang aduan hingga datang musim turun ke sawah berikutnya. Akan tetapi secara pasti tidak di ketahui kapan permainan ini muncul di nagari VI Koto.

Mulai tahun 1910 permainan *adu kabau* menjadi agenda resmi nagari, dalam arti dapat dukungan penuh masyarakat nagari, khususnya para ninik mamak

(penghulu). Seluruh penghulu di VI Koto yang berjumlah 300 orang bersepakat mendirikan gelanggang *adu kabau* di tiap-tiap nagari. Banyaknya gelanggang di tiap nagari ditentukan berdasarkan luas nagari, sehingga ada nagari yang memiliki tiga gelanggang, seperti Pandai Sikek dan koto laweh (Amir Benson, 1982, Hal. 163)

Sejak saat itu permainan *adu kabau* dilakukan secara bergiliran di nagari VI Koto, tanpa dipungut bayaran. Kerbau yang kalah dalam pertarungan langsung disembelih, dan dagingnya dijual kepada penduduk sesuai dengan peraturan yang dibuat oleh penghulu yang 300. sementara separoh hati kerbau diberikan kepada pemilik kerbau yang menang (wawancara dengan Dt. Marajo, Padang Panjang, 30 Juli 2003).

Pada awal Orde Baru, tepatnya tahun 1966 terjadi perubahan dalam pelaksanaan *adu kabau*. Gelanggang aduan tidak lagi bekas sawah yang sudah kering, tetapi sudah menggunakan lapangan khusus, yang pada umumnya adalah lapangan sepak bola. Di samping itu para penduduk yang ingin menyaksikan permainan itu harus membeli karcis masuk di tiap nagari. Kerbau-kerbau yang di adu disewa kepada pemiliknya, dan harganya ditaksir sebelum pertandingan. Jika kerbau yang disewa cidera atau mati, maka pihak penyewa harus membayar kepada pemilik kerbau sesuai dengan harga taksiran semula. Perubahan ini dilakukan berdasarkan penghulu tiga ratus, beserta unsur-unsur pemerintahan (Amir Benson, 1982, Hal 67-68, dan Wawancara Dt. Marajo, Padang Panjang, 30 Juli 2003).

Perubahan ini sengaja dilakukan, di samping untuk lebih mempopulerkan permainan ini keluar nagari VI Koto, juga untuk meningkatkan produktivitas padi rakyat nagari. Sebab mulai saat itu penduduk sudah dapat melakukan aktivitas pertanian dua kali dalam setahun (dua kali panen). Keuntungan lainnya adalah permainan itu sudah dapat kapan saja, tanpa harus menunggu lagi setelah panen. Model permainan seperti ini tetap dipertahankan sampai sekarang.

BAB III**JUDI, MAGIC, DAN GENGGI ADU KABAU****A. JUDI****1. Pelaku dan Pihak yang terlibat**

a. Pemberi tantangan

Pemberi tantangan disebut juga dengan pihak *nan maangek*, yakni pihak pertama atau yang mengambil inisiatif terlebih dahulu untuk bertaruh. *Nan maangek* ini adalah pihak yang menetapkan pilihan pada kerbau yang diperkirakan akan memenangi *aduan* atau pertarungan. Jumlah taruhan pihak *nan maangek* ini selalu lebih besar dari pihak penantang.

b. Penantang

Penantang merupakan pihak yang memberi respon atau menerima tantangan yang berasal dari pihak *nan maangek*. Berbalik dengan pihak *nan maangek*, maka pihak penantang menetapkan pilihannya pada *kabau pacundang* atau kabau yang diyakini akan kalah atau berkemungkinan sangat kecil untuk memenangi pertarungan. Demikian juga dengan jumlah taruhannya selalu lebih sedikit dari pihak *nan maangek*.

c. Perantara

Perantara disebut juga dengan *tukang aca*, yakni seseorang yang bertugas untuk berusaha *maadu* atau mencarikan penantang bagi pihak *nan maangek*. Sebelum mencarikan penantang, *tukang aca* menerima informasi jumlah uang yang akan dipertaruhkan dan pihak *nan maangek*, untuk

diberitahukan kepada calon-calon penantang. Jika calon penantang menyatakan bersedia menerima tantangan tersebut maka, uang yang berasal dari kedua belah pihak selanjutnya dipegang oleh *tukang aca* untuk “diamankan” hingga berakhirnya acara *adu kabau* dan siapa pihak pemenang telah ditentukan.

d. Panitia

Panitia atau istilah setempat kadang-kadang disebut *sipangka*, merupakan sebuah organisasi atau badan yang terdiri dari beberapa orang (4-6 orang) yang bertugas dan saling bekerja sama demi terselenggaranya kegiatan *adu kabau*. Tugas masing-masing-masing anggota panitia ditunjuk berdasarkan kesepakatan secara lisan. Tugas-tugas tersebut di antaranya adalah mencari kerbau-kerbau (sekaligus pemiliknya) untuk di adu. Dalam hal menjalankan tugasnya, anggota panitia yang bersangkutan terlebih dahulu sudah memiliki “referensi” mengenai besarnya kerbau-kerbau yang akan di adu. Dengan kata lain panitia hanya akan mencari kerbau yang *sapadan* atau seimbang besar badannya. Kegiatan mencari kerbau yang sepadan disebut juga *mamandan* dan *mamatuik*.

Tugas lainnya adalah menyebarkan informasi kepada masyarakat luas tentang adu kerbau yang akan dilaksanakan. Informasi tersebut disebarluaskan dengan cara tertulis yakni melalui kertas-kertas yang ditempel pada tempat-tempat tertentu, dan dengan cara lisan melalui alat pengeras suara dengan menggunakan kendaraan berkeliling kampung (nagari). Isi informasi yang

disampaikan berupa hari, tanggal, pukul/jam, kegiatan *adu kabau*, serta kerbau siapa yang akan tampil dan sekaligus rekor bertandingnya.

Informasi *adu kabau* biasanya masih dilanjutkan di lapangan tempat pertandingan menjelang kerbau diadu, isi informasi tidak sebanyak sebelumnya, yakni hanya pemberitahuan kembali tentang catatan rekor pertandingan saja. Di lapangan ini juga panitia memberitahukan tentang *adu kabau* untuk hari berikutnya.

Di antara panitia juga bertugas memastikan kelayakan arena atau tempat *adu kabau*. Jika arena tidak atau kurang layak disebabkan rusak, maka anggota panitia yang bersangkutan akan memperbaikinya atau memperbaharui kembali hingga arena pertandingan betul-betul dapat dipastikan sudah layak.

Selain itu, tugas yang tidak bisa diabaikan adalah menghubungi pihak keamanan (Polri) guna memperoleh “legalitas” serta jaminan ketertiban dan keamanan penyelenggaraan *adu kabau*. Terlepas dari legal atau tidak legalnya *adu kabau* tersebut, kehadiran anggota polri di arena aduan merupakan suatu keharusan.

e. Pemilik kerbau

Pemilik kerbau merupakan orang yang mempunyai kepentingan langsung sebagai pemilik kerbau yang di adu. Pemilik kerbau beserta kerbaunya tidak hanya berasal dari daerah dalam Kecamatan X Koto, tetapi juga dari daerah-daerah lain di sekitarnya, seperti dari Sungai Puar (Agam), Padang Lua (Agam) dan sebagainya.

Pemilik kerbau bersedia *maadu* kerbaunya setelah mempunyai perjanjian atau kesepakatan dengan *sipangka* (panitia). Sebelum tiba hari H-nya kerbau tersebut sepenuhnya milik dan tanggung jawab yang punya. Jika terjadi sesuatu pada kerbau maka pemiliknyalah bertanggung jawab dan mengurusinya.

Setelah sampai di arena dan diserahkan kepada panitia, maka status kerbau dan tanggung jawab pemiliknya berubah. Kepemilikan sementara beralih kepada pihak panitia. Pada saat sebelum di adu kedua belah pihak (panitia dan pemilik kerbau) sudah menyepakati bahwa kemungkinan resiko cedera yang akan dialami kerbau ditetapkan sebagai berikut :

- 1). Sepenuhnya menjadi tanggung jawab pemilik, jika kerbau luka
- 2). Sepenuhnya menjadi tanggung jawab panitia, jika kerbau patah /atau buta.

(Sumber: D.P, SDRI, SB)

f. Janang

Janang adalah orang yang bertugas untuk *maadu* , atau mempertemukan seekor kerbau dengan kerbau lain sebagai lawannya, sehingga terjadi pertandingan. Dengan demikian pada saat kerbau di adu, ada dua orang janang (satu ekor kerbau satu orang janang).

Orang yang bertugas sebagai janang adalah orang yang bisa menguasai kerbau, mereka mempunyai keahlian tersendiri untuk menguasai dan mengadu kerbau. Karena tidak semua orang punya keahlian seperti itu, maka biasanya yang menjadi janang adalah orang-orang itu juga pada hampir setiap *adu kabau*.



g. Pawang (dukun)

Pawang atau dukun adalah orang yang bekerjasama dengan pemilik kerbau aduan melalui kekuatan ilmu kebatinan yang dimilikinya. Tujuan kerjasama itu adalah untuk membantu kerbau agar dapat mengalahkan kerbau lawan atau memenangkan pertandingan.

2. Penonton

Berdasarkan jenis kelamin, masyarakat menonton *adu kabau* pada umumnya adalah kaum laki-laki. Jika ada pula kaum wanita, mereka kebanyakan datang ke tempat *adu kabau* bukan untuk menonton *adu kabau*-nya, melainkan memanfaatkan momentum itu mencari nafkah, yakni jualan makanan, minuman, rokok dan sebagainya.

Penonton yang hadir kebanyakan orang dewasa, sedikit yang tua dan anak-anak/ remaja. Alasan apa sehingga orang-orang tua dan anak-anak/ remaja tidak bisa dipastikan, namun diduga orang tua memiliki konsep yang lebih rasional, religius dan humanistik tentang *adu kabau* tersebut. Sedangkan anak-anak atau remaja diperkirakan tidak punya waktu untuk menonton karena harus belajar atau mengerjakan pekerjaan / tugas-tugas lain atau dilarang oleh orang tua mereka.

Dari segi daerah asal, penonton bersifat heterogen atau datang dari bermacam-macam daerah (nagari) di dalam atau sekitar Kecamatan X Koto, seperti Koto Baru, Singgalang, Paninjauan, Aia Angek, Padang Panjang, Padang Lua, Bukittinggi dan sebagainya. Bahkan kadang-kadang ada juga penontonya turis-turis asing dari mancanegara.

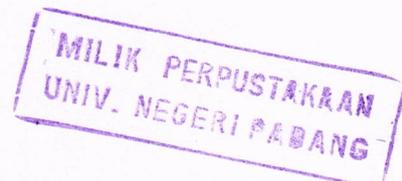
Terkait dengan turis asing ini, sebelum tahun dua ribuan atau akhir 1990-an, *adu kabau* termasuk salah satu paket wisata yang dikemas oleh pemerintah daerah. Namun sesudah tahun 1990-an, atas permintaan masyarakat, banyak tempat *adu kabau* dicabut izinnya yang selanjutnya kegiatan itu dikeluarkan dari paket wisata turis asing. Tetapi meskipun demikian, para pemandu wisata kadang-kadang ada juga di antaranya yang memberitahukan hal itu kepada turisnya, sehingga mereka dengan sengaja menanti moment tersebut. Selain itu turis-turis tersebut memperoleh informasi *adu kabau* dari turis-turis tersebut memperoleh informasi *adu kabau* dari turis-turis sebelumnya yang pernah datang ke Sumatera Barat.

Berbeda dengan penonton "pribumi" para turis tidak ada yang ikut bertaruh di arena *adu kabau*. Tujuan kedatangan mereka ke arena semata-mata untuk menonton. Sedangkan penonton pribumi, menurut beberapa sumber informasi, lebih dari separoh penonton pribumi terlibat atau ikut *memasang* untuk bertaruh.

3. Taruhan

Benda yang dipertaruhkan dalam judi *adu kabau* adalah uang. Besar kecilnya jumlah uang taruhan tergantung pada kemampuan atau banyaknya uang yang dimiliki oleh seseorang serta kesepakatan kedua belah pihak. (a. Pemberi tantangan dan penerima tantangan). Oleh karena itu jumlah uang yang dipertaruhkan beraneka ragam besarnya Rp. 3.000,- (tiga ribu rupiah) hingga Rp. 1.000.000,- (satu juta rupiah), seperti yang dikatakan oleh Suardi :

"Orang yang bertaruh disini datang dengan jumlah uang yang bermacam-macam. Mereka *mamasang* (bertaruh) sesuai dengan kondisi (kemampuan) sakunya, mulai dan paling kecil Rp. 3.000,- hingga Rp. 1.000.000,-"



Namun berdasarkan pengamatan dilapangan dan informasi yang diperoleh, jumlah taruhan Rp. 3.000,- dan Rp. 1.000.000,- agak jarang dilakukan. Jumlah uang yang dipertaruhkan kebanyakan berkisar antara Rp 5000,-(lima ribu rupiah) hingga Rp. 50.000,- (lima puluh ribu rupiah).

4. Tempat

Kegiatan judi *adu kabau* dilaksanakan hanya di arena *adu kabau*. Pelaku judi tidak pernah *mamasang* di tempat selain di arena (tempat kerbau berlaga), karena menurut mereka *bataruah* tidak bisa dilakukan jika pelaku judi tidak masuk dan berada di dalam ketika peristiwa kerbau berlaga / terjadi.

Arena sebagai tempat *adu kabau* adalah sebuah lapangan atau tempat terbuka yang berukuran kira-kira 20m x 20m. Di pinggir arena dibuatkan pagar dari bambu atau kayu yang mengelilingi arena guna melindungi penonton yang menonton dari luar arena. Di salah satu atau dua sudut arena terdapat pintu masuk dan keluar. Fungsi pintu ini untuk tempat kerbau masuk untuk *balago* dan keluar jika ada kerbau yang kalah lalu melarikan diri.

Di sekeliling pakar arena terdapat 2-4 warung minuman dan makanan sederhana. Di warung inilah para penonton dan pelaku judi duduk atau beristirahat untuk minum atau makan, sekalian mencari “lawan” *Bataruah*.

Suatu hal yang agak menarik adalah, tidak adanya tempat duduk untuk duduk penonton. Setiap orang yang ingin menonton *adu kabau* terpaksa berdiri luar pagar arena. Adapun alasan tidak dibuatkannya tempat duduk penonton itu adalah untuk memberi keleluasan atau kebebasan bergerak, berlari dan menyelamatkan diri jika kerbau yang kalah melarikan diri keluar arena. Dengan kata lain, keselamatan penonton lebih terjamin tanpa tempat duduk.

Karena, kegiatan *adu kabau* mempunyai kemungkinan resiko tersendiri maka lokasi arena ditetapkan pada tempat yang dinilai aman yakni di pinggir kampung atau di perumahan penduduk.

5. Waktu

Kegiatan *adu kabau* dilaksanakan sesudah waktu ashar atau pukul 16.00-18.00 WIB. Penetapan waktu tersebut berdasarkan atas pertimbangan, pertama, anggota masyarakat yang ingin menonton pada umumnya punya kesempatan hanya di sore hari disebabkan mereka bekerja mencari nafkah pada pagi hari hingga menjelang sore. Kedua, keadaan cuaca pada pukul 16.00-18.00 WIB sudah teduh sehingga dapat memberi kenyamanan bagi penonton dan kerbau sebagai salah satu jenis binatang yang cenderung menyenangi keadaan yang teduh dan berair.

Di nagari Pincuran Tinggi, kegiatan *adu kabau* dilakukan tiga kali seminggu, yakni pada hari Selasa, Kamis, Sabtu. Penetapan hari-hari tersebut adalah berdasarkan koordinasi dengan nagari Singgalang yang juga mengadakan acara serupa pada hari Senin dan Rabu (dua kali seminggu).

Kedua nagari, sepakat untuk menyelang-selingi hari serta sepakat untuk tidak meniadakan kegiatan *adu kabau* hari Jumat dan Minggu. Alasan untuk tidak meniadakan hari Jumat adalah karena berkaitan dengan keyakinan agama. Hari Jumat merupakan salah satu hari yang khusus dan istimewa bagi umat Islam untuk mendekatkan diri pada Tuhan. Oleh karena itu, pada hari Jumat tersebut masyarakat harus “menjauhkan diri” dari perbuatan dosa. Sementara hari Minggu

merupakan hari untuk istirahat atau waktu bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan lain di luar rutinitas sehari-hari.

Meskipun jika di total waktu pelaksanaan *adu kabau* kira-kira dua jam lamanya, namun acara inti berupa *kabau balago* hanya berlangsung kira-kira 5-10 menit untuk satu sesi, atau paling lama 30 menit untuk kedua sesi.

Dengan demikian, waktu sebanyak kira-kira satu setengah jam sebelum acara inti adalah waktu bagi pelaku judi melalui *tukang aca* untuk mencari “lawan” dan menyepakati jumlah uang taruhan.

6. Pelaksanaan.

a. Kegiatan

Habis sholat zuhur atau kira-kira pukul dua siang, *si pangka* (panitia) sudah berada di arena *adu kabau*. Dalam kurun waktu tersebut pemilik kerbau beserta kerbaunya juga sudah datang. Si pemilik kerbau langsung “menyerahkan” kerbaunya kepada panitia. Semua kerbau berjumlah empat ekor yang akan di adu dalam dua sesi atau “partai”, yakni “partai utama” untuk kerbau “senior” yang lebih besar atau sudah pernah di adu, dan “partai tambahan” untuk kerbau lebih kecil atau belum pernah di adu atau “masih junior” (pernah di adu tapi rekornya, baik menang maupun kalah, baru 1-3 kali).

Setelah kerbau ini diterima panitia, maka selanjutnya panitia mengikatnya. Secara kejauhan satu kerbau dengan kerbau yang lainnya, agar mereka tidak saling menyerang. Kerbau-kerbau itu diikat hingga tiba saatnya untuk diadu. Selama diikat kerbau tersebut tidak boleh diberikan makan atau

yang lainnya, karena semua itu dianggap sudah dilakukan atau dipenuhi oleh pihak pemilik kerbau sebelum kerbau “diserah terimakan” dari pemilik kepada panitia. Artinya kerbau-kerbau yang sudah berada semua di arena semuanya sudah dalam keadaan siap di adu.

Kadang-kadang *ada* juga diantara tukang *aca* yang sekaligus berstatus sebagai pihak *nan maangek* atau juga sebagai pihak penantang. Hal ini terjadi apabila seseorang yang berstatus sebagai tukang *aca* mempunyai kesempatan untuk mandi salah satu dari dua pihak petaruh tersebut.

Seorang tukang *aca* bertugas memandu pihak *nan maangek* dengan pihak penantang. Mula-mula tukang *aca* mendapat pesan dari pihak *nan maangek* bahwa ia (pihak *nan maangek*) ingin memasang taruhan yang banyaknya sekian rupiah, oleh karena itu tolong carikan penantang atau lawan taruhnya. Setelah mendapat pesan itu tukang *aca* segera mencari atau menemui orang atau penonton lain lalu menyampaikan pesan tersebut. Jika orang atau penonton yang ditemui oleh tukang *aca* itu menyatakan kesediannya untuk bertaruh, maka ia segera memasang atau menyerahkan uang taruhannya kepada tukang *aca*. Selanjutnya tukang *aca* pergi kembali menghadap pihak *nan maangek* guna menyampaikan “keberhasilan misinya” dan sekaligus mengambil uang taruhan pihak *nan maangek* untuk dipegang bersama dengan uang pihak penantang. Uang tambahan dari pihak *nan maangek* dan pihak penantang itu dipegang oleh tukang *aca* sebagai pihak ketiga atau mediator guna menjamin keamanan dan kelancaran proses taruhan.

Uang itu berada ditangan tukang aca sampai tiba waktu kerbau di adu dan telah diketahui dengan jelas kerbau yang mana sebagai pemenangnya.

Proses taruhan tersebut kebanyakan bermula dari aksi pihak nan maangek. Dengan kata lain, pihak nan maangek inilah berinisiatif terlebih dahulu untuk emulai terjadinya perjudian diarena adu kerbau. Namun demikian, menurut data dari lapangan dan informan, inisiatif untuk memulia pernah juga berasal dari pihak penantang (uang taruhan lebih sedikit), atau bahkan dari tukang aca sendiri.

Dalam usaha mencari lawan bertaruh bagi pihak nan maangek kadang-kadang tukang aca dituntut bekerja lebih giat lagi. Hal ini disebabkan oleh karena tidak setiap orang yang ditemuinya langsung bersedia menjadi penantang bagi pihak nan maangek. Oleh karena itu dia harus berusaha semaksimal mungkin untuk meyakinkan calon penantang, sehingga akhirnya setuju dengan taruhan tersebut. Apabila usaha untuk meyakinkan calon penantang tidak berhasil, maka dia harus beranjak dan beralih mencari orang lain sampai berhasil. Usaha itu akan terus dilakukan sehingga tiba waktunya, untuk kerbau harus diadu. Pada saat yang sama tukang aca kadang-kadang terus menerima tau menjalankan lebih dari satu pesan sekaligus.

Adapun bagi orang atau penonton yang ditemui oleh tukang aca tidak bersedia menjadi penantang disebabkan oleh beberapa hal, seperti pertama, tidak ingin berjudi karena tujuan datang kearena semata-mata untuk menonton saja. Kedua, tidak punya uang yang cukup untuk dipertaruhkan. Ketiga, alasan

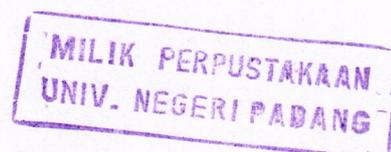
lain seperti hubungan pribadi dengan tukang aca atau dengan pihak nan maangek.

Bersamaan waktunya dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh tukang aca, pihak nan managek dan pihak penantang si pangka sebagai pihak yang menjalankan alek terus menerus menyampaikan informasi tentang ekor pertandingan masing-masing kerbau yang akan di adu pada saat itu serta informasi lainnya kepada seluruh penonton yang hadir, sehingga diantara petaruh yang datang agak terlambat tetap mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

b. Komposisi

Satu orang tukang aca sering menjadi mediator untuk lebih dari satu pasang petaruh. Misalnya petaruh A dengan petaruh B, petaruh C dengan petaruh D, atau petaruh A di samping bertaruh dengan B, dia juga bertemu dengan E. Hal ini terjadi karena berkaitan langsung dengan kemungkinan jumlah uang sebagai komisi yang akan di terima tukang aca. Besar kecilnya uang komisi yang akan diterima sangat bergantung pada jumlah pasangan petaruh yang dikuasanya. Oleh sebab itu, kemampuan diri untuk meyakinkan calon petaruh agar mau memasang, harus dimiliki oleh seorang tukang aca. Menurut Suardi, tukang aca sangat diuntungkan oleh aktivitasnya.

Sebaliknya pihak nan maangek dan pihak penantang juga bisa “mempunyai” lebih dari satu tukang aca. Hal ini terjadi karena lawan bertaruh mereka yang lebih dari satu dengan tukang yang tersendiri pula.

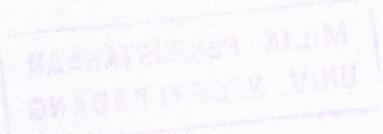


dan seperti hubungan pribadi dengan teman atau dengan pihak lain
lainnya.

Permainan selanjutnya dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh
siswa dan guru dan penyediaan dan pembagian tugas di antara siswa
dan permainan akan terus menerus menyempit di informasi yang akan
dibutuhkan masing-masing kelas yang akan di ada pada saat ini
informasi tentang kegiatan seluruh permainan yang sudah sehingga
informasi yang datang akan terdapat dalam suatu informasi yang
dibutuhkan.

Keputusan
satu orang kelas dan setiap kegiatan tersebut untuk kelas dan satu
orang peserta. Misalnya peserta A dengan peserta B, peserta C dengan
peserta D, dan peserta A dengan peserta B, dan juga dengan
dengan E. Hal ini terjadi karena berkaitan langsung dengan komunikasi
jalinan yang sangat penting yang akan di lakukan kelas dan besar keaktifan
yang tinggi yang akan diterima sangat penting pada jalinan pasangan
pilih yang dikumpulkan. Oleh sebab itu kemampuan diri untuk mengetahui
kegiatan tersebut agar bisa memahami, harus dimilikilah oleh seorang kelas dan
kemampuan yang sangat sangat dibutuhkan oleh siswa.

Sebaliknya pihak lain yang akan dapat pemenuhan yang bisa
kemampuan lebih dari satu kelas dan Hal ini terjadi karena lawan bermain
kemampuan yang lebih dari satu dengan kemampuan yang lebih dari pada



Pada umumnya, diantara ketiga pihak di atas sudah saling kenal satu dengan yang lainnya. Mereka sudah sering bertemu dan terlibat atau melakukan kegiatan tersebut pada waktu-waktu sebelumnya. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa kegiatan judi pada setiap adu kerbau dilakukan oleh orang itu-itu saja.

c. Sistem Taruhan.

Sistem taruhan di arena judi adu kerbau sama persis dengan sistem pada taruhan pada cabang olah raga, yakni dengan sistem unggulan dan dengan rata-rata perbandingan 1 : 2. satu adalah untuk pihak nan maangek dan dua adalah untuk pihak yang menantang, misal pihak nan maangek memasang Rp. 50.000,- (Lima Puluh Ribu Rupiah), maka pihak yang menantang memasang Rp. 25.000,-(Dua Puluh Lima Ribu Rupiah). Jadi, besar uang taruhan pihak nan maangek adalah dua kali besar uang taruhan dari pihak penantang, atau besar uang taruhan pihak yang menantang adalah separuh atau setengah dari besarnya uang taruhan pihak nan maangek.

7. Penentuan Pemenang.

Pemenang taruhan dalam judi adu kerbau ditentukan berdasarkan hasil “perkelahian” dari dua kerbau yang di adu, yakni antara kerbau yang diunggulkan (untuk menang) dan yang tidak diunggulkan. Jika “perkelahian itu di menangkan oleh kerbau yang diunggulkan, maka pertaruhan tersebut berarti dimenangkan oleh pihak nan maangek. Sebaliknya, jika “perkelahian” itu dimenangkan oleh

kerbau yang tidak diunggulkan, maka taruhan tersebut dimenangkan oleh pihak yang menantang.

Jika penentuan pemenang untuk taruhan judi adalah seperti di atas, maka penentuan pemenang untuk kerbau yang “berkelahi” adalah tindakan atau perilaku kerbau tersebut. Apabila salah satu dari dua ekor kerbau tersebut, baik yang diunggulkan maupun yang tidak, melarikan diri dari perkelahian kerbau, sudah takut pada lawannya, di tetapkan sebagai kerbau yang kalah. Sedangkan kerbau yang tidak lari atau tetap memburu lawannya, di tetapkan sebagai pemenang.

8. Pembagian Uang Taruhan.

Ketika dua ekor kerbau yang di adu sudah mengakhiri “perkelahiannya” dan sudah diketahui pemenangnya, maka saat itu juga tukang aca menemui dan menyerahkan uang taruhan kepada pihak pemenang. Siapapun pihak pemenang dalam judi atau taruhan itu diharuskan untuk memberikan kepada tukang aca sebesar 10 % dari jumlah uang yang diperolehnya.

Di samping itu pihak pemenang juga harus memberikan sebagian kecil uang kemenangan itu kepada panitia. Olah panitia uang itu digunakan sebagai uang sewa kerbau yang di adu pada saat itu.

Untuk menjamin ketertiban kegiatan adu kerbau, di arena itu terdapat dua atau tiga orang anggota polisi. Mereka berada di sana bersamaan dengan kedatangan panitia hingga acara adu kerbau selesai. Kepada anggota kepolisian yang “bertugas” tersebut panitia juga menyerahkan sejumlah uang sebagai ucapan “terima kasih”.

... yang tidak ditunjukkan maka tindakan tersebut ditunjukkan oleh pihak

yang bersangkutan.

... dan kemudian penemuan untuk tindakan jadi adalah seperti di atas, maka
... tindakan tersebut adalah tindakan yang "berkeadilan" adalah tindakan yang berkeadilan
... tindakan tersebut adalah salah satu dari aksi-aksi tersebut baik yang
... dilakukan tindakan yang tidak, melainkan tindakan berkeadilan tindakan adalah
... tindakan tersebut di lakukan sebagai tindakan yang benar. Sedangkan tindakan
... yang tidak dilakukan tersebut merupakan lawannya di lakukan sebagai penemuan

8. Tindakan yang Berkeadilan

... tindakan yang berkeadilan yang di lakukan sebagai "berkeadilan"
... dan sudah dilakukan penemuannya, maka saat ini juga lakukan dan menemukannya
... dan tindakan yang tindakan tersebut di lakukan sebagai "berkeadilan" penemuan
... dalam tindakan tersebut itu dilakukan untuk menunjukkan kepada tindakan yang
... sebagai "berkeadilan" dan tindakan yang di lakukan sebagai

... Di samping itu pihak penemuan juga harus memberikan sebagian kecil
... yang penemuan itu kepada penemu. Oleh karena itu digunakan sebagai
... yang sama dengan yang di lakukan saat ini.

... pihak penemuan kemudian kegiatan dan tindakan di atas ini terdapat dan
... dan itu yang anggota politik. Maka berada di sana bersamaan dengan
... kemudian penemuan hanya akan ada tindakan tersebut. Kepada anggota kegiatan
... yang "berkeadilan" tersebut penemuan yang menunjukkan setiap tahun sebagai penemuan
... dan lain-lain.

Pembagian berikutnya adalah untuk para anggota panitia. Setelah uang yang berasal dari sumbangan pemenang judi sudah dikeluarkan, buat sewa kerbau, ucapan terima kasih kepada polisi, dan uang persiapan sewa kerbau untuk adu kerbau berikutnya, maka sisa uang itu selanjutnya dibagi menurut jumlah anggota panitia. Selain memperoleh uang dari sumbangan pemenang taruhan, panitia juga memperoleh uang dari hasil penjualan karcis masuk kepada para penonton. Menurut beberapa orang informan, uang itu dimanfaatkan sebagai sumbangan kepada nagari guna biaya pembangunan nagari. Namun, beberapa informan lain membantah hal itu

B. MAGIC.

1. Pihak Yang Terlibat dan Kerbau

a. Dukun.

Dukun merupakan seseorang yang identik dengan magic. Seorang dukun dipercaya memiliki kekuatan gaib yang dapat digunakan untuk memenuhi keinginan pemilik kerbau, termasuk menguasai kerbau dan binatang-binatang lain. Menurut Van Baal (1988; 71) Keinginan untuk mengausai jenis-jenis binatang itu membawa kepada kepercayaan bahwa beberapa orang tertentu mempunyai kekuasaan tertentu mempunyai kekuasaan khusus atas jenis-jenis itu. Pada gilirannya kepercayaan ini menimbulkan perbuatan tertentu.

Menurut informan, semua kerbau aduan yang diadu di arena adu kerbau pada umumnya memiliki dukun. Jumlah dukun antara satu pemilik kerbau dengan pemilik kerbau yang lain tidak selalu sama. Hal ini bergantung kepada

kemampuan pemilik kerbau untuk membayar jasa dukun. Apabila pemilik kerbau adalah orang yang mampu, maka dia bisa memiliki lebih dari satu dukun, begitu juga sebaliknya. Salah satu kerbau yang diyakini memiliki dukun yang banyak (lebih kurang delapan orang dukun) adalah kerbau Si Unjuik yang sudah memenangkan sebanyak sepuluh kali aduan (Dt. Parpatih, M. Dt. Putih).

Seorang dukun akan selalu mengusahakan sikap “profesional” di dalam melaksanakan tugasnya. Dengan kata lain dia akan berusaha untuk mendahulukan hubungan baik dan keselamatan diri dalam bekerja dibanding materi, misalnya dia tidak akan bersedia “mengikat kontrak” apabila kerbau yang akan ditanganinya merupakan lawan bagi kerbau lain yang pernah ditangani sebelumnya. Apabila dukun tersebut “tidak profesional”, maka akan terjadi *sanjato makan tuan*, yakni kekuatan magic yang dikerahkan akan berbalik menyerang dirinya.

b. Pemilik Kerbau

Pemilik kerbau merupakan unsur yang tidak bisa dipisahkan dari dunia magic dalam kegiatan *adu kabau*. Dia juga harus “dimagickan”, atau diberi suatu kekuatan gaib agar senantiasa dapat berhubungan dan menguasai kerbaunya. Seekor kerbau yang sudah diberi kekuatan gaib atau *dipaga*, selanjutnya akan berubah menjadi seekor kerbau dengan sifat atau karakteristik yang cenderung ganas atau *bagak*. Dengan demikian, orang lain yang tidak memiliki suatu kekuatan gaib tidak akan bisa menguasai kerbau tersebut. Apabila mencoba mendekatinya maka dia kemungkinan besar akan menghadapi resiko besar seperti diseruduk, diinjak dan sebagainya oleh kerbau tersebut.



Pemilik kerbau adalah orang yang telah mengetahui sedikit banyak tentang karakteristik kerbaunya. Namun demikian, hal itu tidak dapat menjadi alasan untuk tidak *mamagai*-nya. Kerbau yang sudah dipaga akan lupa dengan tuannya. Untuk itu keduanya harus disatukan dalam status yang sama (St. Sampono).

c. Janang

Janang merupakan orang kedua di bawah dukun (St. Sampono, Suardi). Dengan kata lain bahwa seorang janang juga harus memiliki kekuatan gaib. Sama halnya dengan pemilik kerbau, maka dia juga diharuskan memiliki suatu kemampuan atau kekuatan gaib untuk menguasai kerbau aduan yang sudah *dipaga*.

Di samping mengendalikan, kepada seorang janang juga diharapkan mampu “mendorong” kerbau untuk berjuang semaksimal mungkin agar dapat memenangkan pertarungan. Bagi janang hal itu merupakan suatu tugas yang harus dilakukan karena apabila kerbau itu berhasil memenangkan pertarungan berarti ada isi saku atau pendapatannya bertambah. Pihak pemilik kerbau selalu akan memberikan uang bonus kepada janang yang berhasil membawa kerbaunya sebagai pemenang.

Seorang janang yang berhasil bekerja seperti di atas biasanya akan selalu menjadi langganan bagi pemilik kerbau yang bersangkutan. Sebaliknya, bagi janang dia juga tidak akan bersedia bekerja untuk pemilik kerbau yang lawannya adalah kerbau yang telah dibawanya mejadi pemenang pada pertandingan sebelumnya. Jadi, profesionalitas seorang janang lebih kurang sama dengan dukun dalam uraian di atas.

d. Kerbau

Kerbau merupakan bagian pokok dalam kegiatan adu kabau. Oleh karena itu seekor kerbau wajib untuk *dipaga*. Kerbau yang sudah *dipaga* akan memberi suatu perasaan nyaman bagi pemiliknya. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Van Peursen (1988: 50), bahwa suatu magic merupakan garansi bagi seseorang.

Menurut informan, selama ini semua kabau aduan selalu *dipaga*. Apabila hal itu tidak dilakukan, maka kerbau tersebut akan jadi *gilo* karena dikerjai oleh pihak lawan atau orang lain. Kerbau yang sudah *gilo* tidak bisa lagi untuk dikendalikan sehingga satu-satunya cara untuk mengamankan adalah dengan membunuh atau menembaknya dengan senapan hingga mati (St. Sampono).

Sementara kerbau yang sudah *dipaga* akan berubah menjadi *bagak* dan siap menghadapi lawan. Apabila pihak pemilik tidak bisa mengendalikannya maka akan bisa menyebabkan hal-hal yang tidak diinginkan. Menurut informan, pernah seekor kerbau aduan yang sedang terikat ditambang menyerang lawannya yang baru saja sampai di arena dan masih di atas mobil, sehingga menyebabkan kerbau tersebut luka parah serta rusaknya mobil.

2. Jenis Magic dan Prakteknya

Pada dasarnya dalam setiap adu kerbau, pemilik kerbau menginginkan kemenangan bagi kerbaunya. Untuk mewujudkan keinginan tersebut pemilik kerbau berusaha semaksimal mungkin melalui berbagai cara. Salah satunya cara itu adalah dengan kekuatan magic atau ilmu gaib. Van Peursen (1988; 50) menyatakan magic lebih condong menguasai sesuatu lewat kepandaian. Magic

mau menangkis mara bahaya, mempengaruhi daya kekuatan alam, menguasai orang-orang lain bahkan sampai membunuh.

Berdasarkan tujuannya, magic dikelompokkan atas dua macam, yakni 1) magic untuk bertahan dan 2) magic untuk menyerang. Berikut ini dipaparkan tentang kedua macam dan penerapannya di dalam kegiatan *adu kabau*.

a. Magic Bertahan.

Di antara kedua macam magic tersebut yang paling diutamakan oleh pemilik kerbau adalah magic bertahan karena dunia aduan dan taruhan seperti ini sulit dihindari dari kecurangan. Guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan yang berasal dari pihak lawan, maka pemilik kerbau harus melindungi kerbaunya serapat mungkin, atau *dipaga*. Magic jenis ini lebih kurang sama dengan asuransi jiwa, sebagaimana yang dinyatakan oleh Van Peursen berikut ini:

Dalam perjalanan dapat terjadi kecelakaan, maka dari itu manusia mengambil tindakan yang dapat melindunginya. Berbagai hal dapat menimbulkan rasa gelisah. Upacara magis dapat meredakan kegelisahan itu. Itulah sebabnya maka sementara ahli berbicara tentang tindakan preventif (Preuss) dan upacara penetram. Praktek-praktek magic dari sudut tertentu dapat disamakan dengan asuransi jiwa dalam masyarakat moderen (Van Peursen, 1988: 50).

Dalam prakteknya, langkah atau tahap-tahap kegiatan pada magic bertahan ini dapat dibedakan atas 1) kegiatan persiapan dan 2) kegiatan pada hari H. Kedua macam kegiatan itu dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Kegiatan Persiapan.

Kegiatan persiapan adalah seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh dukun bersama pemilik kerbau untuk mempersiapkan kerbaunya supaya bisa tampil dengan kondisi yang betul-betul prima sehingga diharapkan dapat memenangkan pertandingan.

Langkah pertama yang dilakukan adalah pemilik kerbau bersama dukun memperhitungkan hari H pertandingan yang diajukan oleh panitia. Melalui kemampuan gaibnya dukun bekerja dan mempelajari berbagai hal serta kemungkinan yang berkaitan dengan hasil (baik atau buruk) jika pertandingan adu kabau itu diikutinya. Jika hasil perhitungan dukun menyatakan baik, maka jadwal pertandingan yang diajukan panitia akan dikabulkan oleh pemilik kerbau. Sebaliknya jika hasil perhitungan buruk, maka pihak pemilik kerbau biasanya akan menolak usulan panitia tersebut.

Langkah kedua yang dilakukan dalam tahap atau kegiatan persiapan ini adalah *mamagai* atau memagari kerbau. Kegiatan ini diawali dengan mengumpulkan berbagai macam berupa bunga-bunga, rempah-rempah, dan benda-benda lain yang dibutuhkan untuk itu.

Setelah bahan-bahan itu dikumpulkan lalu diramu bersama air dan seterusnya diberi mantra-mantra. Pemberian mantra ini hanya bisa dilakukan apabila seluruh bahan yang dipersyaratkan telah lengkap semua. Oleh karena itu pihak pemilik kerbau akan senantiasa berusaha semaksimal mungkin untuk melengkapinya.

1) Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan siswa dalam berinteraksi dengan teman sebangun dan sekelas. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebangun dan sekelas.

Langkah pertama yang dilakukan adalah penitikan kelas dengan cara membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Kemudian setiap kelompok diberikan tugas untuk melakukan kegiatan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara berinteraksi dengan teman sebangun dan sekelas. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebangun dan sekelas.

Langkah kedua yang dilakukan adalah pembagian tugas. Setiap kelompok diberikan tugas untuk melakukan kegiatan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara berinteraksi dengan teman sebangun dan sekelas. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebangun dan sekelas.

Selain bahan-bahan ini diharapkan juga tersedia bahan-bahan lain dan sebagainya yang diperlukan untuk menunjang kegiatan ini. Kegiatan ini dilakukan dengan cara berinteraksi dengan teman sebangun dan sekelas. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebangun dan sekelas.

Kegiatan selanjutnya adalah kerbau *mandi kembang*, yakni menyiram kerbau dengan ramuan yang dibuat oleh sang dukun. Seluruh badan kerbau mulai dari kepala hingga ekornya dibasahi dengan air ramuan tersebut. Rasio seluruh badan harus tersiram (basah) ini adalah menutup seluruh bagian badan kerbau, sehingga tidak terdapat celah yang dapat *dimasuki* oleh musuh.

Begitu acara *mandi kembang* ini selesai, maka mulai saat itu status kerbau sudah beralih dari biasa atau *kabau kosong* ke *kabau baisi*. Penanganan atau pengendalian kerbau dengan sendirinya juga harus dilakukan melalui cara yang tersendiri pula. Termasuk di sini pihak yang mengurus atau merawat hanya bisa dilakukan oleh orang-orang tertentu seperti sang dukun, pemilik kerbau, dan sebagainya.

Selain itu, mulai saat itu juga kerbau mulai dipingit. Di sekitar dan di sekeliling lokasi pingitan dibuatkan “pagar” pelindung agar kerbau terhindar dari berbagai kemungkinan yang dapat mencelakakan kerbau. Makanan kerbau harus “steril” dari ajian jahat. Begitu pula kotorannya, dijaga ketat agar tidak diambil orang lain, terutama pihak lawan.

Bersamaan dengan kerbau, si pemilik kerbau juga harus ikut *mandi kembang*. Alasan atau tujuan hal ini dilakukan adalah agar antara si pemilik kerbau dengan kerbaunya tetap saling *mengenal* dan tetap *terjaganya komunikasi* di antara “mereka”. Dengan kata lain, bahwa si kerbau setelah dimandikan mengalami perubahan status. Untuk memahami dan menguasai kerbau maka si pemilik juga harus “mengikuti” atau “memiliki” status yang sama pula dengan kerbaunya. Hal ini dilakukan guna menghindari akibat yang tidak diinginkan

seperti pemilik kerbau diserang oleh kerbaunya lantaran tidak kenal lagi dengan taunnya.

Untuk menjaga kesehatan dan meningkatkan kekuatan, kerbau aduan ini diberikan makanan dan minuman yang bergizi, ramuan dan obat-obatan, seperti telur, sayuran, dan sebagainya. Di samping itu, kepada kerbau juga diberikan makanan atau minuman perangsang, seperti daun jilatang, bawang merah, termasuk bir (Suardi, St. Sampono). Akibat dari pemberian makanan perangsang ini adalah kerbau menjadi *paneh* dan *bagak*, sehingga senantiasa siap bertarung menghadapi lawan.

Mengenai waktu *mamagai* dan pemingitan, menurut informasi yang terhimpun, dilakukan 15 hari menjelang hari H pertandingan. Tetapi batasan waktu 15 hari itu bukanlah patokan resmi yang harus diikuti. Paling tidak tiga hari menjelang hari H pertandingan kerbau harus sudah dipingit. Dalam hal ini tentu saja semakin lama seekor kerbau dipingit-yang berarti juga “dibesarkan”-maka akan semakin baik.

2) Kegiatan Inti.

Kegiatan inti merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan mulai dari saat keberangkatan menuju dan ketika berada di arena pertandingan. Kegiatan ini dimulai dengan memperhitungkan dan mempelajari jalan yang akan dilalui untuk menuju ke arena pertandingan. Hal ini dilakukan karena kecurangan yang mungkin dilakukan oleh pihak lawan tidak hanya tempat kerbau itu dipingit, tetapi juga pada jalan atau akses menuju ke arena pertandingan.

Dukun kembali bekerja untuk mendeteksi jalan-jalan yang harus dihindari dan menentukan jalan mana yang bisa untuk dilalui agar selamat sampai ke tempat tujuan. Oleh karena itu, orang lain tidak bisa menebak di jalan mana seekor kerbau aduan akan lewat menuju arena pertandingan. Hal itu merupakan sebuah rahasia bagi pihak pemilik kerbau terhadap lawannya.

Apabila kerbau tersebut telah selamat sampai di arena pertandingan, selanjutnya pemilik kerbau juga harus menempatkan kerbaunya di tempat tertentu pula. Hal ini dilakukan karena alasan yang sama dengan saat kerbau itu akan diberangkatkan ke arena pertandingan. Di arena pertandingan ini juga terdapat beberapa tempat yang bisa mencelakakan kerbau yang sengaja dilakukan oleh pihak lawan.

Pada saat kerbau diberangkatkan, kadang-kadang diikuti juga oleh dukunnya sampai ke tempat tujuan. Namun hal ini tidak ada alasan khusus yang mengharuskan dukun melakukan hal tersebut. Oleh karena itu, ada juga di antara dukun itu yang bekerja di rumah saja.

Ketika detik-detik pertarungan segera tiba, dukun harus bekerja lebih keras lagi. Ia senantiasa harus “mendorong semangat” kerbau untuk bertarung lebih garang dan kuat lagi. Pada saat itu terjadilah semacam kerja sama, yakni kerbau yang bertarung di dalam arena dan dukun yang bekerja di luar arena.

Terlepas dari hasil pertarungan, kerja atau tanggung jawab dukun baru akan selesai apabila telah dipastikan pihak pemenang dari pertandingan itu. Dengan telah ditetapkannya pemenang, maka mulai saat itu berakhir pulalah kerja sama diantara dukun dan pemilik kerbau bersama kerbaunya. *Paga* yang telah

dipasang pada pemilik dan kerbaunya dilepaskan kembali oleh dukun tanpa melalui acara ritual seperti saat *paga* itu dipasang. Selanjutnya kerbau dan pemiliknya kembali ke status asal sebagai kerbau biasa.

Menurut Koentjaraningrat (1985:280) ilmu gaib seperti ini termasuk ilmu gaib penolak, yakni segala perbuatan ilmu gaib untuk menghindari dan menolak bencana pada hewan dan tumbuh-tumbuhan.

b. Magic Menyerang

Data mengenai magic jenis ini tidak banyak yang dapat peneliti kumpulkan karena beberapa hal, *pertama*: pemilik kerbau lebih mengutamakan magic bertahan karena dalam dunia magic selalu ada anggapan bahwa pihak lain atau lawan akan selalu berusaha mengganggu kita. *Kedua*: magic menyerang memberikan image yang tidak baik, sehingga orang enggan untuk menjelaskannya.

Sebagaimana yang sudah disebutkan sebelumnya, bahwa pada dasarnya setiap pemilik kerbau menginginkan kerbaunya untuk menang. Oleh karena itu, di samping menggunakan ilmu gaib penolak, ada juga diantara pemilik kerbau dan dukun tersebut yang berusaha untuk mencelakakan kerbau lawannya. Menurut Koentjaraningrat (1985:282) ilmu gaib itu disebut ilmu agresif, yaitu segala macam ilmu gaib untuk menyerang, merugikan, menyakiti atau membunuh.

Demikianlah uraian tentang ilmu magic sebagai salah satu unsur yang sulit dihindari dalam kegiatan *adu kabau* di Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar. Van Peursen menyatakan bahwa:



Manusia sendiri ingin menguasai proses-proses yang berlangsung dalam alam raya dan keinginan tersebut menjadi magic. Dalam zaman modern daya-daya produksilah yang mengembangkan kesejahteraan dan kemungkinan-kemungkinan hidup. Dan dalam masyarakat kita pun ditandai oleh nafsu konsumsi kelihatan sikap-sikap yang serupa, yang mau main dominasi, mendobrak rintangan-rintangan bagi pemasaran produk-produknya, memaksa orang lain untuk membeli produk-produk tertentu, memeralat sesama manusia (1988; 51).

1. Dukun.

Dukun merupakan seseorang yang identik dengan magic. Seorang dukun dipercaya memiliki kekuatan gaib yang dapat digunakan untuk memenuhi keinginan pemilik kerbau, termasuk menguasai kerbau dan binatang-binatang lain. Menurut Van Baal (1988; 71) Keinginan untuk mengausai jenis-jenis binatang itu membawa kepada kepercayaan bahwa beberapa orang tertentu mempunyai kekuasaan tertentu mempunyai kekuasaan khusus atas jenis-jenis itu. Pada gilirannya kepercayaan ini menimbulkan perbuatan tertentu.

Menurut informan, semua kerbau aduan yang diadu di arena adu kerbau pada umumnya memiliki dukun. Jumlah dukun antara satu pemilik kerbau dengan pemilik kerbau yang lain tidak selalu sama. Hal ini bergantung kepada kemampuan pemilik kerbau untuk membayar jasa dukun. Apabila pemilik kerbau adalah orang yang mampu, maka dia bisa memiliki lebih dari satu dukun, begitu juga sebaliknya. Salah satu kerbau yang diyakini memiliki dukun yang banyak (lebih kurang delapan orang dukun) adalah kerbau Si Unjuik yang sudah memenangkan sebanyak sepuluh kali aduan (Dt. Parpatih, M. Dt. Putih).

Seorang dukun akan selalu mengusahakan sikap "profesional" di dalam melaksanakan tugasnya. Dengan kata lain dia akan berusaha untuk mendahulukan

hubungan baik dan keselamatan diri dalam bekerja dibanding materi, misalnya dia tidak akan bersedia “mengikat kontrak” apabila kerbau yang akan ditanganinya merupakan lawan bagi kerbau lain yang pernah ditangani sebelumnya. Apabila dukun tersebut “tidak profesional”, maka akan terjadi *sanjato makan tuan*, yakni kekuatan magic yang dikerahkan akan berbalik menyerang dirinya.

C. GENGLI

Gengli diperhitungkan berdasarkan banyaknya jumlah pertandingan yang dimenangkan oleh seekor kerbau aduan,. Semakin sering seekor kerbau memenangkan pertandingan maka tinggi pula gengsinya. Gengli tersebut melekat pada kerbau dan sekaligus kepada orang pemiliknya. Sistem perhitungan gengli adalah apabila seekor kerbau pernah bertanding sekali atau dua kali menang, maka disebut menang ciek. Apabila bertanding dan sebanyak dua atau tiga kali, maka disebut sebagai manang duo atau manang tigo, begitu seterusnya.

Prediket manang (manang ciek, manang duo, manang tigo dan seterusnya) menyebabkan terbentuknya pelapisan sosial (stratifikasi sosial), karena prediket manang itu menunjukkan kepandaian atau kualitas kerbau dan sekaligus kepandaian atau kualitas pemiliknya. (Koentjaraningrat, 1981 : 178-179). Pemilik kerbau aduan yang berpredikat menang banyak dengan sendirinya, memperoleh status sosial yang tinggi pula dan begitu juga sebaliknya.

Pada saat diadu, kerbau yang berpredikat manang banyak ditempatkan sebagai partai utama yang dijadwalkan disesi pertama. Dalam hal ini berbeda dengan pertandingan tinju yang menempatkan partai utama di akhir acara (jadwal). Sebaliknya adu kerbau di awal acara atau jadwal. Logika penempatan itu

ada hubungan erat dengan gengsi atau status sosial pemilik kerbau yang tinggi. Oleh karena itu harus didahulukan.

Prediket menang juga merupakan dasar dari perhitungan bayaran atau sewa kerbau. Sistem perhitungan adalah tarif bayaran yakni Rp. 150.000,- (Seratus Lima Puluh Ribu Rupiah) dikali dengan prediket menang atau banyak menang. Semakin tinggi prediket menangnya, maka semakin besar pula sewa atau bayaran kerbau tersebut. Kerbau yang pernah mendapat bayaran tertinggi sebanyak Rp. 150.000,- (Seratus Lima Puluh Ribu Rupiah) adalah kerbau Si Unjuik dari Sungai Puar, Agam. Jumlah uang Rp. 150.000, itu adalah tarif standar untuk semua kerbau aduan, termasuk untuk kerbau aduan yang berstatus pemula. Selain itu, seandainya kerbau yang berprediket menang banyak itu dijual, maka harganya akan naik satu hingga tiga kali harga biasa. Jika harga kerbau biasa Rp. 5000.000,- (Lima Juta Rupiah) maka kerbau aduan itu bisa mencapai harga Rp 10.000.000-Rp. 15.000.000,- (Sepuluh hingga Lima Belas Juta Rupiah).

Demikianlah hal-hal yang merupakan gengsi di dalam kegiatan adu kerbau. Soejono Soekato (1982:) menyatakan bahwa barang siapa yang memiliki sesuatu yang berharga, misalnya tanah, uang, ternak dan sebagainya (terutama dalam jumlah yang banyak) dianggap oleh masyarakat berkedudukan dalam lapisan atas.

Namun perlu ditegaskan di sini bahwa gengsi tersebut hanya terdapat pada komunitas masyarakat dalam adu kerbau itu saja. Dengan kata lain, aturan atau etika status sosial pemilik kerbau tidak bisa dibawa ke dalam tata kehidupan masyarakat umum. Misalnya kerbau yang berprediket menang banyak akan

dihargai sama dengan harga kerbau biasa oleh masyarakat umum (non-komunitas adu kerbau). Begitu pula juga terhadap pemiliknya, masyarakat akan melihat dan menempatkan menurut ukuran stratifikasi sosial yang universal atau berlaku umum.

BAB IV

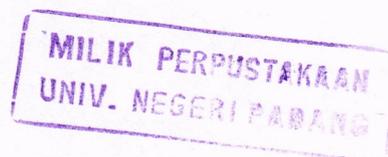
PENUTUP

Judi dalam kegiatan *adu kabau* merupakan realitas sosial yang tidak lepas dari pengaruh karakter dan sejarah sosial masyarakat (Minang Kabau). Pengeploitasian binatang selain ditujukan untuk hiburan juga disertai sebagai objek untuk mendapatkan sesuatu dengan mudah dan spekulatif. Bahkan *adu kabau*_akhir-akhir ini lebih menyiratkan kesan judi dari pada hiburan.

Orientasi sosial seseorang menempatkan dirinya pada suatu posisi yang relatif stabil. Penonton dan pelaku judi *adu kabau* adalah orang-orang yang “ permanen “ atau orang yang hampir sama pada setiap kegiatan *adu kabau*.

Keinginan untuk menjadi pemenang membuat pemilik kerbau melakukan berbagai upaya, termasuk secara gaib. Dalam hal ini peran dukun cukup strategis. Kerjasama yang sinergis antara pemilik kabau dengan dukun diyakini akan mendatangkan hasil yang diharapkan.

Prediket atau rekor menang seekor kerbau aduan menentukan gengsi pemilik dan kerbaunya. Dalam komunitas mereka rekor menang banyak menempatkan pemilik dan kerbaunya di posisi atau status sosial yang tinggi, begitu juga sebaliknya. Kesempatan untuk menjadi pemenang dalam setiap kegiatan *adu kabau* selalu ada bagi setiap pemilik kerbau, maka mobilitas sosial dalam komunitas ini senantiasa bersifat terbuka.



DAFTAR PUSTAKA

- B,Amir, (1982). *Minangkabau Manusia Dan Kebudayaan*, Padang, FKPS IKIP
- Berry, David, (1983). *Pokok-Pokok Pikiran Dalam Sosiologi*, Jakarta, Rajawali Pers
- Gillin, John. Lewis dan John Philip Gillin (1954). *Cultural Sociology*, New York, The Macmillan Company.
- Kartono, Kartini (1985). *Bimbingan Bagi Anak Dan Remaja Yang Bermasalah*, Jakarta, Rajawali Pers.
- Koentjraningrat, (1986). *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta, Aksara Baru.
- Koentjaraningrat,(1985). *Beberapa Pokok Antopologi Sosial*. Jakarta. PT. Dian Rakyat
- Mansyur, M.D. *Sejarah minangkabau*, Jakarta, Bhratara, 1974
- Navis, A.A(1984) *Alam Takambang Jadi Guru :Adat Dan Kebudayaan Minangkabau*, Jakarta, Grafiti Pers.
- O Dea, E. Thomas (1985). *Sosiologi Agama*, Jakarta, Rajawali Pers.
- Padang Ekspres, *Adu Kabau dan Judi*,27 september 2002.
- Soekanto, Soejono. (2001). *Scsiologi Suatu Pengantar*, Jakarta, Rajawali Press.
- Soekanto, Soejono. (1982). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta. Rajawali Press
- Suparlan, Parsudi, (1985). *Penelitian Bagi Penunjang Pembinaan Dan Pengembangan Kebudayaan Nasional Dalam Manusia Indonesia Individu,Keluaga dan Masyarakat*, Jakarta, Akademika Pressindo.
- Van Baal, J. (1988). *Sejarah dan Pertumbuhan Teori Antropologi Jilid 2*. Jakarta: Gramedia
- Van Peurson, C.A. (1988). *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius
- Vredembregt, (1979). *Metode dan Teknik Penelitian Masyarakat*, Jakarta, Gramedia.