

**PERUBAHAN DAN KEBERLANJUTAN PERMAINAN TRADISIONAL
SEPAK RAGO TINGGI DI KENEGERIAN KOPAH KABUPATEN
KUANTAN SINGINGI**

TESIS

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*



Oleh:

**NOVA REZA WULANDARI
NIM. 22161022**

**KONSENTRASI PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Nova Reza Wulandari**
NIM. : 22161022


Nama Tanda Tangan Tanggal

Prof. Dr. Daryusti, M.Hum
Pembimbing



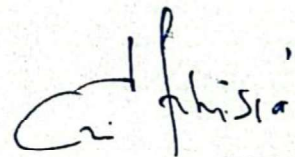
3 Nov 2023

Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Padang,




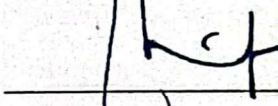

Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi,



Azmi Fitriasia, M.Hum., Ph.D.

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	N a m a	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Daryusti, M.Hum</u> (Ketua)	
2.	<u>Dr. Yahya, M.Pd</u> (Sekretaris)	
3.	<u>Dr. Elida, M.Pd</u> (Anggota)	

Mahasiswa :

Nama : **Nova Reza Wulandari**

NIM. : 22161022

Tanggal Ujian : 3 November 2023

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PERUBAHAN DAN KEBERLANJUTAN PERMAINAN TRADISIONAL SEPAK RAGO TINGGI DI KENEGERIAN KOPAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak dapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada tulisan aslinya. Apabila di kemudian saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Padang, 22 Januari 2024
Yang memberi pernyataan,



Nova Reza Wulandari
NIM. 22161022

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT karena telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul **“Perubahan dan Keberlanjutan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi”**. Tesis ini diajukan untuk melengkapi salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu serta mendukung penulis dalam penyusunan tesis ini. Penulis mengucapkan kasih kepada:

1. Prof. Dr. Daryusti, M.Hum., sebagai pembimbing tesis yang telah memberikan arahan, sumbangan pemikiran, pengetahuan, saran, kritikan, waktu, dan semua yang bersifat mendukung dalam penyelesaian tesis ini.
2. Dr. Yahya, M.Pd., dan Dr. Elida, M.Pd., sebagai dosen kontributor yang telah memberikan sumbangan pikiran, waktu, kritikan, ide, saran, dan lain sebagainya yang tujuan utamanya untuk kesempurnaan penelitian ini.
3. Azmi Fitriasia, S.S., M.Hum., Ph.D., ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Konsentrasi Pendidikan Seni Budaya Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D., sebagai pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dan fasilitas selama penyelesaian penelitian ini.
5. Para dosen Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan serta segenap karyawan Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pelayanan terbaik.
6. Kusnadi, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Benai yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan

dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan penulisan ini dalam waktu yang cukup singkat.

7. Ketua PUSAKO, Rio Kasyterwandra, S.Sos, MM., Budayawan Kuansing sekaligus pembina Sepak Rago Tinggi, Suparmi, narasumber dan pihak lainnya yang terkait yang telah bersedia memberikan informasi yang penulis butuhkan selama melakukan penelitian di lapangan demi kelancaran penelitian ini.
8. Gushaini, Ibunda tercinta dan Ayahanda Alm. Sukenro, abang Alm. Angga Saputra dan kedua adik-adik penulis yang tercinta Intan Kemala Dewi dan Riski Aninda Putri, serta keluarga besar, terimakasih atas cinta, kasih, do'a, dukungan, semangat dan motivasi tiada henti dan pengorbanan yang luar biasa selama menjalankan perkuliahan sehingga terselesaikannya pendidikan ini dengan baik.
9. Teman-teman seperjuangan penulis angkatan 2022 Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang selalu menemani suka, duka, menghibur, serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan masukan dan motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan tesis ini, karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Dengan keterbatasan yang ada penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca dan menggunakannya.

Padang, Januari 2024

Penulis,

Nova Reza Wulandari
NIM. 22161022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	ii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRACT	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Rumusan Penelitian.....	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
F. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian	13
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Kebudayaan.....	15
2. Kontinuitas	17
3. Fungsi.....	19
4. Perubahan.....	20
5. Tradisi	22
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Konseptual	26

BAB III. METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Latar Penelitian	29
1. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
2. Objek Penelitian	30
C. Jenis dan Sumber Data	30
1. Data Primer	30
2. Data Sekunder	31
D. Informan Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
1. Tahap Persiapan	32
2. Survei ke Lapangan.....	33
3. Penelitian lapangan/pengumpulan data.....	33
a. Observasi.....	33
b. Wawancara.....	34
c. Dokumentasi	36
F. Teknik Penjamin Keabsahan Data	36
1. Kredibilitas (<i>Credibility</i>).....	36
2. Keteralihan (<i>Transferability</i>).....	37
3. Ketergantungan (<i>Dependability</i>).....	37
4. Kapasitas (<i>Confirmability</i>).....	38
G. Teknik Analisis Data.....	38
H. Jadwal Penelitian.....	39
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	40
A. Temuan Umum dan Lokasi Penelitian.....	40
1. Letak Geografis Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi	40
2. Keadaan Masyarakat	43
a. Jumlah Penduduk	43
b. Mata Pencaharian.....	43
c. Struktur Sosial Masyarakat	48
d. Sistem Keagamaan.....	53
e. Sistem Adat	56

f. Asal-usul Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah.....	58
B. Temuan Khusus.....	62
1. Perubahan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi	62
a. Pemain	66
b. Lokasi	68
c. Properti	70
d. Kostum	74
e. Waktu Pelaksanaan.....	77
f. Dayang.....	78
g. Musik.....	79
2. Keberlanjutan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi	81
a. Pemain.....	85
b. Lokasi.....	87
c. Properti.....	88
d. Kostum	90
e. Waktu Pelaksanaan	91
f. Dayang	93
g. Musik.....	94
3. Faktor-Faktor yang Menyebabkan Terjadinya Perubahan dan Keberlanjutan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi	95
a. Faktor yang Menyebabkan Terjadinya Perubahan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi.....	97
1. Faktor Usia	97
2. Waktu/Pelaksanaan	99
3. Lokasi Permainan.....	100
4. Properti.....	102
b. Faktor yang Menyebabkan Terjadinya Keberlanjutan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi.....	104
1. Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi	104
2. Kekhasan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi	105
3. Upaya Pelestarian Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi.....	107

C. Pembahasan.....	109
1. Perubahan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi.....	109
2. Keberlanjutan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi.....	115
3. Faktor-faktor yang Menyebabkan Terjadinya Perubahan dan Keberlanjutan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi.....	118
a. Faktor yang Menyebabkan Terjadinya Perubahan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi.....	118
1. Faktor Usia	118
2. Waktu/Pelaksanaan	119
3. Lokasi Permainan.....	119
4. Properti.....	120
b. Faktor yang Menyebabkan Terjadinya Keberlanjutan Permainan Tradisional Sepak rago Tinggi	121
1. Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi	121
2. Kekhasan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi.....	122
3. Upaya Pelestarian Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi.....	123
BAB V. PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran.....	126
C. Implikasi.....	127
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	134

DAFTAR TABEL

1.1 Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian	13
3.1 Jadwal Penelitian.....	39
4.1 Jumlah Penduduk Kenegerian Kopah	43
4.2 Mata Pencaharian Kenegerian Kopah.....	44
4.3 Tempat Ibadah Kenegerian Kopah.....	54

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Konseptual	27
3.1 Kerangka Teknik Analisis Data Model Interaktif Miles & Huberman	39
4.1 Peta Kabupaten Kuantan Singingi	40
4.2 Pasar Kenegerian Kopah	45
4.3 Persawahan di Kenegerian Kopah	45
4.4 Hasil Pertanian Masyarakat Kenegerian Kopah (Tanaman Cabe)	46
4.5 Hasil Pertanian Masyarakat Kenegerian Kopah (Tanaman Ubi, Pinang, Pisang)	46
4.6 Hasil Pertanian Masyarakat Kenegerian Kopah (Tanaman Karet/Getah)	47
4.7 Hasil Pertanian Masyarakat Kenegerian Kopah (Tanaman Sawit)	47
4.8 Struktur sosial masyarakat Kenegerian Kopah	50
4.9 Sistem Keekerabatan Masyarakat Kenegerian Kopah	51
4.10 Struktur organisasi PUSAKO (Persatuan Sepak Rago Tinggi Kenegerian Kopah)	52
4.11 Masjid dan Mushalla/surau Desa Pulau Baru Kopah	54
4.12 Masjid dan Mushalla/surau Desa Koto Baru Kopah	54
4.13 Masjid dan Mushalla/surau Desa Jaya Kopah	54
4.14 Masjid dan Mushalla/surau Desa Munsalo Kopah	55
4.15 Masjid dan Mushalla/surau Desa Titian Modang Kopah	55
4.16 Masjid dan Mushalla/surau Desa Kopah	55
4.17 Berwudhu' (Men sucikan diri sebelum bermain)	60
4.18 Penghulu Membuka Permainan Sepak Rago Tinggi	67
4.19 Pemain Sepak Rago Tinggi (Pemangku Adat) saat bermain	68
4.20 Pemain Sepak Rago Tinggi berpose di Balai Adat Kenegerian Kopah	70
4.21 Lapangan Kenegerian Kopah	73
4.20 Anyaman Bambu (Sasaran bola) Sepak Rago Tinggi	73

4.22	Membuat bola Rago (X) dan bola Rago setelah dianyam (XX)	73
4.23	Selepak (Alas punggung kaki) pemain Sepak Rago Tinggi.....	74
4.24	Kostum Pemain Sepak Rago Tinggi (dulu)	76
4.25	Latihan rutin Sepak Rago Tinggi	77
4.26	Dayang (dulu).....	79
4.27	Pemain musik dalam Sepak Rago Tinggi	81
4.28	Organisasi PUSAKO (Persatuan Sepak Rago Tinggi Kenegerian Kopah) ...	85
4.29	Pemain Sepak Rago Tinggi (Generasi penerus).....	87
4.30	Lokasi Sepak Rago Tinggi di lapangan terbuka	88
4.31	Bola Rago.....	89
4.32	Selepak (Alas punggung kaki)	89
4.33	Payung (Properti permainan saat ini).....	90
4.34	Kostum pemain Sepak Rago Tinggi (sekarang).....	91
4.35	Sepak Rago Tinggi pada acara Pacu Jalur dan kunjungan ke sekolah.....	93
4.36	Dayang (sekarang)	94
4.37	Pemain musik	95
4.38	Foto bersama Narasumber.....	97
4.39	Properti Sepak Rago Tinggi (dulu)	103

DAFTAR LAMPIRAN

1. Skema Analisis Data Miles&Huberman
2. Transkrip Wawancara
2. Data Informan
3. Surat Penelitian

ABSTRACT

Nova Reza Wulandari, 2024. Changes and Continuity of the Traditional Sepak Rago Tinggi in Kenegerian Kopah, Kuantan Singingi Regency. Thesis. Graduate School of Universitas Negeri Padang.

This research is motivated by a traditional game played by the people of Kenegerian Kopah, Kuantan Singingi Regency, namely Sepak Rago Tinggi, which discusses the changes and death of the traditional game Sepak Rago Tinggi. This research aims to reveal changes and continuity in the traditional game Sepak Rago Tinggi.

This research uses descriptive qualitative research. The research object of this research is the traditional game Sepak Rago Tinggi in Kenegerian Kopah, Kuantan Singingi Regency. The data used are primary data and secondary data with data collection through observation, interviews and documentation. Data analysis techniques by combining all the data obtained are then checked and filtered to obtain accurate results.

The results of this research concluded that the traditional game Sepak Rago Tinggi is a traditional game played by the people of Kenegerian Kopah, Kuantan Singingi Regency. This game is a game against evil, players are required to purify themselves by performing ablution first before starting the game. As time goes by, this game experiences changes and desires which include several aspects involved in the game, including players, location, props, costumes, performance time, ladies in waiting and music players. These changes and continuity are influenced by several factors. Change factors include: 1) Age factor, 2) Time/implementation, 3) Game location, and 4) Property. Meanwhile, continuity factors include: 1) Values in the traditional game Sepak Rago Tinggi, and 2) Community preservation efforts for the traditional game Sepak Rago Tinggi.

ABSTRAK

Nova Reza Wulandari, 2024. Perubahan dan Keberlanjutan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi. Tesis. Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebuah permainan tradisional yang dimainkan masyarakat Kenegerian Kopah, Kabupaten Kuantan Singingi yaitu Sepak Rago Tinggi yang membahas tentang perubahan dan keberlanjutan permainan tradisional Sepak Rago Tinggi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana perubahan dan keberlanjutan pada permainan tradisional Sepak Rago Tinggi.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Objek penelitian penelitian ini yaitu permainan tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah, Kabupaten Kuantan Singingi. Data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisa data dengan menggabungkan keseluruhan data yang diperoleh kemudian dicek dan disaring hingga mendapatkan hasil yang akurat.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Objek penelitian penelitian ini yaitu permainan tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah, Kabupaten Kuantan Singingi. Data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisa data dengan menggabungkan keseluruhan data yang diperoleh kemudian dicek dan disaring hingga mendapatkan hasil yang akurat.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Kuantan Singingi terkenal dengan keanekaragaman budaya lokalnya. Kuantan Singingi juga mempunyai warisan budaya yang berkembang selama ratusan tahun. Keberagaman masyarakat dan sosial budaya Kuantan Singingi tersebut adalah sebuah potensi kekayaan yang perlu dioptimalkan agar dampaknya bisa dirasakan. Maka dari itu, potensi harus diubah sehingga jadi kekuatan yang nyata untuk dapat menghadapi bermacam saingan kekinian yang ditunjukkan lewat merosotnya ketahanan budaya yang berdampak pada merosotnya harga diri bangsa.

Terkait hal tersebut, Zamroni (2011) mengatakan bahwa keanekaragaman merupakan warna abadi bangsa Indonesia yang telah terpatri dalam diri mereka selama ratusan tahun, bahkan mungkin ribuan. Sebaliknya, jika pluralitas tersebut bisa diharmonisasi dan diperkuat menjadi kekayaan, kekuatan, dan modal bangsa yang maha dahsyat. Begitu pula apabila masyarakat tidak memahami arti dan hakikat keanekaragaman, perbedaan pasti akan menjadi “mesin pembunuh” yang amat berbahaya di dunia. Keberagaman budaya setempat bisa menjadi sesuatu yang tak bisa dibandingkan dengan budaya lokal negara dan bangsa lain. Budaya lokal yang dimiliki Indonesia bervariasi dari tiap wilayah. Masing-masing wilayah mempunyai identitas budayanya, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian, alat musik, adat istiadat yang dianut, permainan tradisional dan masih banyak lagi.

Keseluruhan itu bisa dijadikan sebagai kekuatan agar bisa meningkatkan ketahanan budaya tanah air di dunia internasional.

Kabupaten Kuantan Singingi memiliki aneka budaya dan tradisi yang beragam. Dapat dilihat dari kesenian-kesenian yang ada seperti Randai, tari-tarian tradisional (tari sombah carano, tari manyokok, tari batobo, tari jalur, dan sebagainya), kemudian adalagi budaya pacu jalur yang sudah tidak asing lagi di dengar, adat tradisi dalam upacara daur hidup, silat dan permainan tradisional seperti layang-layang kelereng, panjat pinang, yeye dan masih banyak lagi. Berkaitan dengan hal itu, penulis ingin membahas tentang salah satu permainan tradisional yang ada di Kuantan Singingi.

Permainan tradisional sudah amat populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dulu, orang bermain dengan alat improvisasi tergantung pada kreativitas yang luas. Sebagai masyarakat desa selalu dicirikan oleh ciri tradisional, ikatan yang kuat dengan alam dan lingkungan, ikatan yang kuat dengan kelompok, gotong royong, dan lain-lain, atau yang semakna dengan *game in schaft* atau *community* (Asy'ari, 1993:130). Permainan tradisional tersebut didasarkan pada adat dan tradisi yang diturunkan dari generasi ke generasi guna untuk mewakili sebuah sistem di masyarakat. Permainan tradisional merupakan wujud dari *folklore* yang berbentuk permainan yang disebarkan lewat lisan diantara anggota tradisi budaya tertentu, bentuk-bentuk tradisional, norma-norma permainan yang di dalamnya terdapat nilai-nilai luhur, dilaksanakan lewat interaksi dan diwariskan secara turun-temurun.

Permainan tradisional ini ada di salah satu kecamatan yang ada di Kuantan Singingi tepatnya di Kenegerian Kopah. Kenegerian Kopah memiliki beberapa permainan tradisional di antaranya terdiri dari permainan Gasing, Ligu, Panjat Pinang, Kadam dan Sepak Rago Tinggi. Salah satu permainan tradisional yang diangkat di Kenegerian Kopah, Kecamatan Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau yaitu Sepak Rago Tinggi. Sepak Rago Tinggi merupakan sebuah permainan tradisional yang ada sejak zaman dahulu khususnya di Kenegerian Kopah. Beberapa sumber ada yang menyebutkan bahwa Sepak Rago Tinggi berasal dari Kesultanan Malaka sekitar abad 15M, beberapa sumber lainnya mengatakan bahwa Sepak Rago Tinggi sudah dimainkan di Kenegerian Kopah jauh pada masa dahulu. Permainan ini sudah ada sejak sekitar tahun 1980-an, yang mana pada masa itu dimainkan oleh orang-orang tua dahulu kemudian diwariskan hingga saat ini (Wawancara bersama Bapak Suparmi, 20 September 2022 di Kopah).

Sepak Rago Tinggi merupakan suatu budaya masyarakat Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi yang memiliki ciri-ciri suatu budaya yang dimiliki secara umum. Adapun ciri-ciri budaya tersebut di antaranya : 1) Budaya bisa disampaikan dari orang ke orang, kelompok ke kelompok atau generasi ke generasi, 2) Budaya harus dipelajari, bukan menjadi bawaan, 3) Budaya berdasarkan simbol, 4) Budaya bersifat selektif, yaitu mempresentasikan pola-pola perilaku pengalaman manusia yang berjumlah terbatas, 5) Budaya bersifat dinamis, yaitu sistem bisa berubah sepanjang waktu, 6) Unsur budaya saling

berkaitan, 7) Etnosentrik (menganggap budaya sendiri adalah budaya yang terbaik) (Antara, dkk, 2018:2).

Sepak Rago Tinggi terdiri dari tiga kata yaitu Sepak yang berarti tendang, dan Rago yang berarti bola yang terbuat dari rotan yang dianyam dan Tinggi yaitu tendangan bola yang harus mencapai ketinggian. Permainan ini dilakukan dalam sebuah garis lingkaran dengan jumlah pemain 11 (sebelas) hingga 15 (lima belas) orang oleh kaum laki-laki. Yang mana pada bagian atas tepat ditengah lingkaran pemain Sepak Rago Tinggi tersebut diletakkan sebuah payung dalam keadaan terbalik di atas ketinggian 10-15m dari permukaan tanah, payung tersebut berfungsi sebagai tempat untuk memasukkan bola. Permainan ini dulunya dilakukan di depan Balai Adat atau dilapangan terbuka. Untuk ikut bermain Sepak Rago Tinggi wajib dimulai dengan berwudhu, yang mana para pemain harus dalam keadaan suci, karena makna lain dari permainan tradisional Sepak Rago Tinggi adalah permainan melawan kejahatan yang diibaratkan bola tersebut adalah kepala setan. Permainan ini biasanya dilaksanakan dalam rangka memeriahkan kebesaran umat Islam seperti hari raya Idul Fitri, turun ke ladang atau Panen Raya. Hal ini sudah menjadi aturan secara turun-temurun dalam pelaksanaan permainan tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah (Wawancara bersama bapak Suparmi pada 20 September 2022 di Kopah).

Selain itu, permainan ini harus atas seizin para pemangku adat yaitu penghulu yang ada di Kenegerian Kopah, karena permainan ini merupakan permainan yang akan terlaksana jika sudah ada perintah dari penghulu tersebut. Maka dari itu, merupakan suatu keharusan dalam permainan tradisional Sepak

Rago Tinggi ini untuk wajib mengundang para pemangku adat dan para pemimpin negeri seperti :

- 1) *Datuk-datuk* (urang godang), orang yang memegang dan memiliki wilayah kekuasaan tertinggi.
- 2) *Niniak mamak* (pemegang negeri).
- 3) *Penghulu-menti-dubalang-malin* (pemegang suku/orang patut), yang berarti *penghulu* adalah pemimpin suku, *menti* adalah pemangku adat yang memelihara norma-norma adat serta nilainya, *dubalang* adalah pemangku adat yang akan mengambil tindakan bila terjadi pelanggaran dalam adat dan agama, *malin* adalah orang yang punya ilmu tentang agama Islam yang dapat menunjukkan pada umat mana yang hak dan mana yang batil.
- 4) *Anak kemenakan* (penduduk negeri), anak adalah buah kawin suami istri dan kemenakan adalah semua anak dari saudara perempuan dan laki-laki.

Pemangku adat di atas berasal dari beberapa suku yang terdapat di Kenegerian Kopah, yaitu suku caniago, Malayu, Paliang, dan Patopang. Yang mana dalam pelaksanaan permainan ini, pemangku adat dan pemimpin negeri tersebut memiliki tugas dan perannya masing-masing. Seperti para datuk-datuk, niniak mamak, menti-dubalang-malin, tugasnya ialah menghadiri setiap Sepak Rago Tinggi dilaksanakan. Sementara penghulu tugasnya ialah sebagai orang yang membuka permainan ini, jika tidak dibuka oleh penghulu maka permainan belum bisa dilaksanakan, dan juga penghulu merupakan payung dari adat di Kenegerian Kopah.

Seiring dengan perkembangan zaman, beberapa aspek yang ada dalam permainan tradisional Sepak Rago Tinggi mengalami perubahan dan keberlanjutan yang disebabkan oleh beberapa hal. Kemudian, karena telah diwariskannya permainan ini dari tiap generasi ke generasi, sehingga sekitar tahun 1990-an permainan ini sudah mulai diikuti oleh beberapa pihak lain selain dari pemangku adat tersebut, di antaranya diutus beberapa perwakilan yang diambil dari tiap suku yang ada pada tiap kenegerian tersebut dan ditunjuk langsung oleh para Datuk. Namun, para pemangku adat tetap diminta untuk menghadiri dan melihat proses berjalannya permainan tradisional ini. Dalam permainan Sepak Rago Tinggi ini, para pemain memiliki sebutan yaitu ada *Sumandan* dan *Tunangan*. Yang mana *Sumandan* (orang yang pertama kali melempar bola) dengan gerakan yang menyerupai gerakan silat. Usai bola dilempar oleh *Sumandan*, permainan dilanjutkan oleh *Tunangan* (orang yang menyambut bola). Pemain menggunakan *selepak* yang berarti alas punggung kaki agar pada saat menendang punggung kaki tidak terasa sakit. Tidak hanya itu, lokasi yang dulunya harus diadakan di depan balai adat Kenegerian Kopah tetapi sekarang sudah boleh dilaksanakan di beberapa tempat yang luas dan lapang seperti lapangan. Selanjutnya properti dalam permainan ini sebenarnya dahulu bukanlah payung melainkan anyaman bambu yang diganti menjadi payung dikarenakan saat ini payung sangat mudah untuk didapatkan. Kostum/pakaian yang digunakan para pemain pun harus seragam dan satu warna agar terlihat seragam dan kompak. Permainan tradisional Sepak Rago Tinggi dilaksanakan untuk menyambut hari besar umat Islam atau pada saat panen raya dan turun ke ladang, tapi saat ini

Sepak Rago Tinggi sudah menjadi rutinitas masyarakat Kenegerian Kopah yang melaksanakan permainan ini setiap minggunya bahkan hadir dalam beberapa even lainnya. Selain itu, dalam permainan ini juga dihadirkan seorang dayang yang bertugas untuk mengobati para pemain yang mengalami cedera serta permainan ini diiringi oleh musik yang dimainkan oleh beberapa orang pemusik.

Beberapa perubahan yang terjadi dalam permainan ini atas keputusan bersama dari masyarakat Kenegerian Kopah terutama oleh orang-orang yang terlibat dalam permainan tersebut. Perubahan tersebut terjadi sekitar tahun 1990-an, hal ini terjadi karena beberapa aspek dalam permainan ini ada yang harus diganti dan tidak bisa diteruskan untuk terlibat dalam permainan. Seperti yang terjadi pada para pemain, misal karena faktor usia para pemain yang menyebabkan mereka tidak bisa terlibat dalam permainan ini terus-menerus.

Hasil observasi awal pada tanggal 20 September 2022 bersama Bapak Suparmi selaku budayawan Kuantan Singingi dan pembina dari permainan tradisional Sepak Rago Tinggi ini menunjukkan bahwa permainan ini hanya ada di Kenegerian Kopah dari sejumlah Kecamatan yang terdapat di Kabupaten Kuantan Singingi. Permainan tradisional Sepak Rago Tinggi ini mengandung beberapa nilai-nilai di antaranya : 1) Menjaga tali silaturahmi yang sangat kental antara pemain, agar setiap pemain yang berasal dari desa dan suku yang berbeda mengenal satu sama lain dengan tujuan mempererat tali persahabatan, 2) Fokus pada satu tujuan, hal ini berguna untuk melatih konsentrasi antar pemain, 3) Solidaritas yang tinggi antar pemain, agar hubungan antara masing-masing individu dan kelompok terikat, merasakan arti dari kesetiakawanan, 4) Sportivitas,

bermain secara sportif atau menunjukkan penghormatan terhadap aturan yang ada dalam permainan, dan 5) Melaksanakan kompetisi yang sehat dilingkungan masyarakat, yang bertujuan agar masyarakat memiliki kesadaran yang tinggi bahwa dalam sebuah permainan kemenangan dan kekalahan adalah hal yang wajar.

Masyarakat Kenegrian Kopah mengupayakan agar permainan tradisional yang mereka punya agar selalu tetap hidup dan berkembang ditengah-tengah masyarakat milenial sekarang. Seperti yang kita ketahui bahwasanya permainan tradisional sudah menjadi permainan yang bahkan tidak digemari lagi oleh anak-anak kita sekarang. Selain itu, perkembangan zaman yang begitu cepat dan banyak perubahan yang perlu dilestarikan justru terabaikan. Hal tersebut dipengaruhi karena teknologi yang berkembang dengan cepat. Generasi saat ini lebih memilih segala sesuatu yang mudah dijangkau. Seperti gadget yang dimiliki, di dalamnya mereka dapat mengakses berbagai macam *game online* yang mereka inginkan, sehingga permainan tradisional tidak lagi menarik baginya. Namun, permainan tradisional Sepak Rago Tinggi justru semakin hari semakin banyak diminati masyarakat tidak terkecuali anak-anak uda yang ada di Kenegerian Kopah khususnya. Hal ini terjadi karena adanya campur tangan dari sebuah organisasi yang membesarkan nama Sepak Rago Tinggi, organisasi tersebut bernama PUSAKO (Pusat Sepak Rago Tinggi Kenegerian Kopah). Organisasi tersebut berdiri pada hari Minggu, 10 Maret 2019 di desa Titian Modang Kopah. PUSAKO sangat berperan penting dalam perkembangan Sepak Rago Tinggi, rencana-rencana yang disusun terlaksana dengan baik hingga Sepak Rago Tinggi

yang dulunya hanya dikenal masyarakat Kenegerian Kopah saja, namun sekarang sudah dikenal masyarakat luas di luar daerah Kenegerian Kopah.

Oleh sebab itu, permainan tradisional Sepak Rago Tinggi dijadikan rutinitas yang dilaksanakan setiap minggunya oleh masyarakat setempat. Selain itu agar permainan ini tetap berkembang dan bisa dimainkan oleh masyarakat lain, mereka berencana untuk mengadakan lomba besar-besaran yang diikuti oleh beberapa desa tiap kecamatan yang ada di Kuantan Singingi. Proses ini mengandalkan lingkungannya sebagai tumpuan eksistensi. Dengan demikian, orang-orang tua, para pemangku adat dan masyarakatnya mendukung agar permainan tradisional Sepak Rago Tinggi ini diikuti oleh para remaja dan kaum muda disekitarnya.

Berlandaskan penjelasan di atas, penulis beranggapan bahwa penting untuk melakukan pendalaman dan penelusuran secara jelas melalui penelitian tentang **“Perubahan dan Keberlanjutan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi”**. Penelitian ini dianggap penting dilakukan untuk memberikan informasi mengenai perubahan dan keberlanjutan permainan tradisional Sepak Rago Tinggi, untuk mengetahui budaya lokal, mengangkat nilai-nilai kearifan lokal dan mengidentifikasi kelompok sosial yang berperan dalam menumbuh-kembangkan permainan tradisional ini.

B. Fokus Penelitian

Berlandaskan latar belakang tersebut, penelitian ini fokus tentang Perubahan dan Keberlanjutan Permainan Tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perubahan permainan tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi?
2. Bagaimana keberlanjutan permainan tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi?
3. Apa faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan dan keberlanjutan permainan tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah :

1. Membahas perubahan Permainan tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi.
2. Membahas keberlanjutan Permainan tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi.

3. Mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya perubahan dan keberlanjutan Permainan tradisional Sepak Rago Tinggi di Kenegerian Kopah Kabupaten Kuantan Singingi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk tambahan catatan peneliti dan pembaca serta kalangan akademik tentang perubahan dan keberlanjutan permainan tradisional Sepak Rago Tinggi dalam masyarakat.
- b. Membagikan wawasan etnografi sebagai studi budaya, terutama yang berhubungan dengan permainan tradisional Sepak Rago Tinggi pada masyarakat Kenegerian Kopah.
- c. Dapat dipergunakan untuk memperkaya teori dan referensi tentang kebudayaan dan tradisi yang bersifat lokalitas.
- d. Terbentuknya formulasi baru untuk mengembangkan teori atau metode baru dalam rangka menciptakan ilmu pengetahuan.
- e. Memunculkan konsep, pengetahuan dan ilmu mengenai cara-cara merevitalisasi atau menggalakkan kembali tradisi-tradisi yang hampir punah di tengah masyarakat.
- f. Penelitian ini bermanfaat sebagai karya asli dan ilmiah untuk mengidentifikasi dan mempelajari budaya dan tradisi sebagai bagian dari

budaya untuk menghasilkan catatan atau dokumentasi yang menjadi informasi tertulis yang berkaitan dengan pembudayaan tradisi di daerah Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini harus mendapatkan solusi untuk Dinas Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi serta pemangku adat dan seniman tradisi setempat lainnya dalam mengembangkan tradisi permainan tradisional.
- b. Sebagai dasar penyusunan buku ajar yang berkaitan dengan kebudayaan lokal terutama yang berkaitan dengan permainan tradisional Sepak Rago Tinggi.
- c. Sebagai sumbangan pemikiran kepada pengambil kebijakan.
- d. Sebagai karya asli dan ilmiah untuk menggali dan menelaah budaya dan permainan tradisional sebagai bagian dari kebudayaan di Indonesia.
- e. Sebagai upaya untuk menjelaskan secara rinci, terarah dan mendalam tentang perubahan dan keberlanjutan permainan tradisional Sepak Rago Tinggi.
- f. Sebagai rujukan peneliti lain dalam melakukan riset atau penelitian tentang permainan tradisional Sepak Rago Tinggi dalam konteks yang berbeda.
- g. Sebagai bahan informasi tertulis tentang kebudayaan Kabupaten Kuantan Singingi umumnya, permainan tradisional Sepak Rago Tinggi khususnya.
- h. Membagikan informasi ilmiah kepada masyarakat serta pemerintahan daerah mengenai pengetahuan akan permainan tradisi Sepak Rago Tinggi

sebagai warisan budaya masyarakat Kenegerian Kopah yang patut dipertahankan.

- i. Menjadi landasan dalam mengembangkan tradisi yang lain sehingga tidak tenggelam oleh modernisasi atau globalisasi apapun.

F. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian

Pokok-pokok dan perbedaan penelitian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti sebelumnya disajikan dalam kebaruaran dan orisinalitas penelitian. Hal ini bertujuan untuk menghindari melakukan penelitian yang berulang-ulang. Jika peneliti menyajikannya dalam bentuk deskriptif, akan lebih sulit untuk dipahami, oleh karena itu peneliti meringkasnya dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1.1 Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kebaharuan dan Orisinalitas
1.	Ariga Septian, 2015, Permainan <i>Sepak Rago</i> Dalam Karya Serigrifi.	Relevansinya pada penelitian ini terdapat pada objek penelitian yaitu Sepak Rago.	Perbedaannya yaitu, Arigan membahas makna pada Sepak Rago menggunakan teknik/metode serigrifi dalam berkarya seni agar tidak terpinggirkan oleh zaman. Sedangkan peneliti, membahas perubahan dan keberlanjutan Sepak Rago dari zaman ke zaman.	Sepak Rago Tinggi yang memiliki kekhasan dibanding Sepak Rago pada umumnya.
2.	Budiman, dan Yofitan Sandra, 2021, <i>Sepak Rago</i> Dalam Karya Seni Grafis.	Relevansinya pada penelitian ini terdapat pada objek penelitian yaitu Sepak Rago.	Perbedaannya ialah, Budiman membahas Sepak Rago yang divisualisasikan melalui karya seni grafis dan aplikasi media sosial, sedangkan peneliti membahas Sepak Rago melalui aspek dan faktor dalam Sepak Rago.	Aspek dan faktor yang terdapat dalam Sepak Rago Tinggi yang memiliki daya tarik bagi yang menyaksikannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki unsur kebaharuan dan orisinalitas dari penelitian sebelumnya, setelah meninjau dari dua penelitian sebelumnya yang disebutkan di atas. Pada objek penelitian Sepak Rago belum ada yang membahas tentang perubahan dan keberlanjutan Sepak Rago Tinggi ini.