

**NTIE PADA MASYARAKAT DESA TANJUNG PAUH MUDIK,
KABUPATEN KERINCI, PROVINSI JAMBI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (SI)*



OLEH

JECKY ARIEL

79555/2006

PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU- ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2011

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : *Ntie* pada masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik,
Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi.
Nama : Jecky Ariel
NIM/BP : 2006/79555
Jurusan : Sosiologi
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Fakultas : Ilmu-Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

Disetujui oleh

Pembimbing I



Adri Febrianto, S.Sos, M.Si
NIP. 1968 0228 1999 03 1 001

Pembimbing II



Erda Fitriani, S.Sos, M.Si
NIP. 1973 1028 2006 04 2 003

Mengetahui
Ketua Jurusan Sosiologi



Drs. Emizal Amri, M.Pd, M.Si
NIP. 195905 11 198503 1 003

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Sosiologi-Antropologi Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial

Universitas Negeri Padang

Pada Hari Rabu, 04 Mei 2011

Judul : *Ntie* Pada Masyarakat Desa Tanjung Pauh
Mudik, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi
Nama : Jecky Ariel
NIM : 79555
Proram Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu-Ilmu Sosial

Padang, 04 Mei 2011

Tim Penguji

1. Ketua : Adri Febrianto, S.Sos, M.Si
2. Sekreteris : Erda Fitriani, S.Sos, M.Si
3. Anggota : Drs. Ikhwan, M.Si
4. Anggota : Nora Susilawati, S.Sos, M.Si
5. Anggota : Wirdanengsih, S.Sos, M.Si



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bahwa ini:

Nama : Jecky Ariel
Nim/TM : 79555/2006
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu-Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul "*Ntie* Pada Masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi" adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Sosiologi



Drs. Emizal Amri, M.Pd, M.Si
NIP. 195905111985031003

Padang, Mei 2011
Saya yang menyatakan



Jecky Ariel
NIM/BP. 79555/2006

ABSTRAK

Jecky Ariel. *Ntie* Pada Masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi.

Ntie merupakan salah satu permainan rakyat masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik. *Ntie* ini dilakukan oleh anak-anak atau remaja (laki-laki) desa antar kelompok dengan cara mengadu kekuatan antar kelompok dengan menggunakan kaki mereka tanpa menggunakan pelindung tubuh. Permainan ini cukup berbahaya, bisa menyebabkan cedera, patah, luka, bahkan permusuhan antar kelompok. Namun hal ini masih dilakukan di Desa Tanjung Pauh Mudik. Masyarakat meyakini ada makna yang terkandung dalam permainan ini. Oleh karena itu, penelitian ini mengungkapkan makna dari *Ntie* oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik.

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teori interpretatif dari Clifford Geertz. Menurut teori ini, setiap aktivitas yang dijalankan oleh setiap masyarakat mengandung makna. Makna tersebut diinterpretasikan dengan berbagai bentuk kegiatan dan aktivitas manusia. Aktivitas *Ntie* yang dilaksanakan oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik memiliki makna dan secara interpretivisme simbolik berawal dari penafsiran masyarakat pendukungnya. Kemudian dicerminkan melalui kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas tersebut.

Penelitian ini tergolong dalam tipe penelitian etnografi dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Desa Tanjung Pauh Mudik. Teknik pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling* (pemilihan informan secara sengaja), dengan jumlah informan tiga puluh lima orang. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara mendalam. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis interpretatif dengan langkah-langkah hermeneutik data, menginterpretasikan data, dan interpretatif direpresentasikan.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa dalam permainan *Ntie* ini terdapat simbol atau jaringan simbol yang memberikan makna kepada masyarakatnya. Berdasarkan analisis dapat diketahui bahwa *Ntie* ini memiliki makna sebagai ajang bela diri, sportifitas, memupuk mental berani, kebanggaan, dan hiburan bagi para pemainnya. Sedangkan bagi masyarakat, *Ntie* ini dimaknai sebagai sebagai salah satu proses pembelajaran atau sosialisasi nilai-nilai pada anak laki-laki sesuai dengan perannya di dalam masyarakat yang harus memiliki sikap berani, sportif, serta bisa untuk membela diri. Selain itu, *Ntie* ini juga dimaknai masyarakat sebagai sebagai tradisi, pengetahuan tentang seni bela diri, solidaritas sosial, serta kebanggaan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang senantiasa selalu menganugerahkan kekuatan lahir dan bathin, petunjuk, serta rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Ntie* pada Masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi”. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Bapak Adri Febrianto, S.Sos, M.Si sebagai pembimbing I dan Ibuk Erda Fitriani, S.Sos, M.Si sebagai pembimbing II yang telah memberikan masukan dan saran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orangtua tercinta yang telah memberikan dukungan do'a, moril dan materil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, serta kepada adik-adik, keluarga dan orang tersayang yang telah memberikan dorongan semangat dalam perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini selesai.
2. Dekan Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial beserta Staf dan Karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasinya.

3. Ketua dan Sekretaris Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, yang telah membantu memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Ikhwan, M.Si selaku Pembimbing Akademik.
5. Bapak dan Ibuk dosen staf pengajar Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.
6. Para informan yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.
7. Rekan-rekan yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan penulis mengharapkan kritikan serta saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan penulis khususnya. Atas motivasi dan dukungannya penulis ucapkan terimakasih.

Padang, April 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Kerangka Teoritis	8
F. Metodologi Penelitian	11
BAB II DESA TANJUNG PAUH MUDIK	
A. Kondisi Geografis	20
B. Kondisi Demografis	21
C. Agama dan Tradisi Religius	23
D. Sarana dan Prasarana	24
E. Beberapa Tradisi Masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik	27
BAB III <i>NTIE</i> PADA MASYARAKAT DESA TANJUNG PAUH MUDIK	
A. Sejarah <i>Ntie</i>	31
B. Komponen dan Proses Aktivitas <i>Ntie</i>	34
C. Makna Aktivitas <i>Ntie</i>	59
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Informan

Lampiran 2 Pedoman Wawancara

Lampiran 3 Pedoman Observasi

Lampiran 4 Dokumentasi

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Jurusan Sosiologi Universitas Negeri
Padang

Lampiran 6 Surat Pengantar Penelitian dari Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Padang

Lampiran 7 Surat Pengantar Penelitian dari Kantor Kesatuan Bangsa Dan Politik
Kabupaten Kerinci

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Indonesia dikenal dengan negara kepulauan yang terdiri dari beberapa suku bangsa dengan berbagai budaya. Dimulai dari Sabang sampai Merauke ada ratusan bahkan mungkin ribuan seni-budaya, adat istiadat, kebiasaan yang memang asli Indonesia.¹ Salah satu dari berbagai macam bentuk tradisi dan kebiasaan yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia ini, seperti permainan rakyat atau permainan tradisional merupakan bukti adanya hal tersebut di Indonesia.

Permainan rakyat² atau permainan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang rakyat Indonesia. Semakin tidak populernya permainan tradisional tersebut dikarenakan telah banyak munculnya permainan-permainan yang lebih atraktif dan menyenangkan hati anak-anak sekarang ini dan kesemua permainan tersebut adalah murni produk dari luar Indonesia. Sebagai contoh dibanjirinya Indonesia dengan *Play Station (PS)* yang merupakan produk dari Jepang dimana sekarang telah mencapai versi yang ketiga. Dengan banyaknya permainan elektronik maupun non elektronik yang menyenangkan

¹Ketut Wikantika. *Seni Budaya, Bencana dan Sejarah Indonesia*. Sumber: <http://dolan.net78.net/artikel-PT%20di%20Era%20Globalisasi.html>. Diakses pada tanggal 24 April 2011.

²Permainan tradisional merupakan permainan yang dibuat atau diciptakan sendiri oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda serta segala hal yang ada di sekitar yang bisa dimanfaatkan oleh para pemain. Biasanya permainan rakyat tidak memiliki aturan secara tertulis. Aturan yang berlaku adalah aturan yang sudah umum dipakai, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Anne Ahira. *Permainan Tradisional*. Sumber: <http://www.anneahira.com/permainan/permainan-tradisional.htm>. Diakses pada tanggal 12 Januari 2011.

dan menghibur di pasaran Indonesia, maka sedikit demi sedikit keberadaan dari permainan tradisional semakin tersisihkan.³

Namun, walaupun kenyataannya demikian, berbeda halnya dengan Desa Tanjung Pauh Mudik, Kerinci. Di desa ini ada masyarakat masih melaksanakan permainan rakyat atau permainan tradisional ini. Desa Tanjung Pauh Mudik ini merupakan salah satu desa di Kabupaten Kerinci. Masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik ini memiliki beragam pranata kesenian yang dijalankan oleh masyarakatnya, seperti *Batandang*, *Tari Iyo-oyo*, *Nyibeuk*, *Kenduri Sko dan lain sebagainya*.⁴ Di samping aktivitas tersebut, ada juga aktivitas yang menarik yang terdapat di Desa Tanjung Pauh Mudik, Kerinci, yang dilakukan oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik itu. Aktivitas tersebut ialah *Ntie*.⁵

Ntie adalah salah satu aktivitas masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kerinci yang merupakan salah satu jenis permainan rakyat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kerinci yang dilakukan oleh anak-anak atau remaja sebagai pemainnya yang berbentuk sejenis aksi adu kekuatan (memakai kaki) antar kelompok.⁶ *Ntie* dilakukan oleh laki-laki usia anak-anak hingga remaja yang rentangan umur mereka yaitu dari usia 10 hingga 15 tahun.⁷

³*Permainan Tradisional di Era Globalisasi*. Sumber: <http://dolan.net78.net/artikel-PT%20di%20Era%20Globalisasi.html>. diakses pada tanggal 24 April 2011.

⁴*Pesona Budaya Kerinci, Propinsi Jambi*. 1996 : 23.

⁵*Ntie* artinya "menggunakan kaki". Terjemahan bahasa setempat. Didapat dari hasil wawancara dengan Bapak Zahibuddin (*Rio Perang*), salah seorang Depati Niniek Mamak Desa Tanjung Pauh Mudik. Wawancara : 22 Mei 2010.

⁶Wawancara dengan Bapak Zahibuddin (*Rio Perang*), salah seorang Depati Niniek Mamak Desa Tanjung Pauh Mudik. Wawancara : 22 Mei 2010.

⁷Rentangan umur ini dapat dikategorikan kepada masa kanak-kanak akhir adalah 6-10 tahun dan masa pubertas pra-adolesen dari usia 10-14 tahun, serta masa remaja awal yang dimulai dari usia 13-17 tahun. Sudarsono. *Kenakalan Remaja*. 1996 : 13.

Jumlah anggota kelompok dalam permainan ini tidak terbatas, tapi harus seimbang antara satu kelompok dengan kelompok lain. Minimal jumlah anggota dalam satu kelompok adalah tiga orang. Keanggotaan kelompok di dalam permainan ini ditentukan berdasarkan kecocokan anggota kelompok dengan anggota kelompoknya. Misalnya kelompok yang berdasarkan satu sekolah, satu gang, satu dusun, dan sebagainya yang sesuai keinginan para pemain itu sendiri.⁸

Dalam kegiatan *Ntie*, tidaklah sembarangan orang dan aturan yang berlaku di dalamnya, melainkan adanya aturan⁹ tentang *Ntie* itu sendiri yang telah diperoleh sebelumnya oleh para anggota yang akan ikut kegiatan ini dari hasil sosialisasi lewat keluarga, teman sebaya, dan para dewasa lain yang mengetahui tentang *Ntie*. Sedangkan orang yang boleh ikut serta dalam *Ntie* ini adalah mereka-mereka yang telah memahami aturan tentang *Ntie* ini lewat sosialisasi tadi, dan mereka yang mengetahui bahwa resiko *Ntie* dapat

⁸Wawancara dengan Bapak Umar, salah seorang tokoh masyarakat, yang waktu mudanya sering ikut dalam kegiatan *Ntie*. Wawancara : 20 Mei 2010.

⁹*Ntie* dilakukan dengan aturan beraksi hanya dengan menggunakan kaki dan tidak boleh menggunakan tangan, gigi, dan sebagainya. Peralatan yang boleh dipakai hanya atribut atau asesoris yang melekat pada kaki, seperti sepatu dan sandal. Selain itu, sepatu dan sandal ini juga bisa disarungkan atau dipasangkan pada tangan sebagai penangkis atau penahan serangan dari lawan. Bagi yang melanggar aturan ini, maka mereka dianggap kalah dan tidak sportif dalam kegiatan ini, dan aksipun dihentikan oleh para penonton yang menyaksikan kegiatan ini. Penentuan menang dan kalah dalam aksi ini, biasanya terjadi atas dasar pengakuan kelompok atas ketidasangguppannya lagi untuk melawan kelompok lawan, melanggar aturan (oleh penonton/orang dewasa), dan kabur. Selanjutnya, bagi anggota yang telah jatuh atau tidak bisa melanjutkan lagi kegiatan ini, maka tidak dibenarkan untuk melakukan pengeroyokan atau perkelahian terhadap anggota tersebut, dan anggota tersebut dikeluarkan dalam aksi ini untuk sementara, hingga merasa sanggup lagi untuk mengikuti aksi ini. Wawancara dengan Bapak Umar, salah seorang tokoh masyarakat, yang waktu mudanya sering ikut dalam kegiatan *Ntie*. Wawancara : 20 Mei 2010.

berakibat tidak baik pada anggotanya, seperti cidera, luka, patah, bahkan dapat menyebabkan perkelahian atau permusuhan antar kelompok.¹⁰

Beberapa tulisan yang berhubungan dengan seni permainan rakyat tradisional sebenarnya ada banyak. Misalnya *Madudutu lese* dari Maluku artinya “banting badan”. Dinamakan demikian, karena dalam permainan ini masing-masing pemain berusaha sekuat tenaga agar dapat membanting badan atau tubuh lawannya sehingga jatuh ke tanah dan tidak lagi berdaya untuk membalas bantingan tersebut. Permainan *madudutu lese* terdapat di Pulau Halmahera, tepatnya di Kecamatan Sahu dan Kecamatan Jailolo, Kabupaten Maluku Utara.

Pada mulanya *madudutu lese* hanya dilakukan pada waktu malam hari sebelum diadakan upacara *Waleng* yaitu upacara adat yang biasa dilakukan sesudah panen padi. Namun, *madudutu lese* tidak terikat pada waleng, karena keduanya adalah dua hal yang berbeda. Jadi, pelaksana *waleng* tidak bertanggung jawab atas jalannya *madudutu lese* dan sebaliknya, pelaksana *madudutu lese* pun tidak bertanggung jawab terhadap jalannya upacara *waleng*.

Saat ini permainan *madudutu lese* dapat dimainkan kapan saja tanpa harus menunggu adanya upacara *waleng* terlebih dahulu. *Madudutu lese* hanya dimainkan oleh laki-laki dewasa yang dianggap sudah mahir berkelahi,

¹⁰Wawancara dengan Bapak Zahibuddin (Rio Perang), salah seorang Depati Niniek Mamak Desa Tanjung Pauh Mudik. Dalam wawancara bersama beliau, beliau juga menuturkan bahwa pada masa beliau masih aktif dalam kegiatan *Ntie* (sekitar tahun 1960-an). Banyak masalah yang pernah terjadi. Ada yang luka patah, cidera, bahkan pada saat *Ntie* antar dusun pernah terjadi permusuhan antar kelompok karena perlakuan anggota kelompok *Ntie* yang tidak menerima kekalahan. Pada waktu itu yang bertarung adalah kelompok beliau dengan kelompok dusun lain yang akhirnya menyebabkan permusuhan antar dusun. Namun hal itu telah dapat diselesaikan dengan cara musyawarah kekeluargaan dengan menghadirkan niniek mamak untuk menyelesaikan masalah tersebut. Wawancara : 22 Mei 2010.

sehingga jika bermain tidak terlalu membahayakan keselamatannya. Permainan ini terdiri dari 2 orang atau satu lawan satu dan dilaksanakan secara bertingkat. Artinya, yang menang melawan yang menang lagi sehingga selesai bermain tinggal beberapa orang saja. Permainan ini dapat 7 atau 9 malam berturut-turut menurut pelaksanaan upacara *Waleng*. Nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah keterampilan, kerja keras, kerja sama, dan sportivitas.¹¹

Selanjutnya, *Handuik lise* dari Nusa Tenggara Timur. Permainan ini dilakukan di lapangan yang cukup luas dan di tengah lapangan dibuat sebuah lingkaran dengan garis tengah kurang lebih 5 meter. Beberapa tempat persinggahan dibuat dengan menggunakan tiang pancang atau dengan memanfaatkan pohon yang tumbuh di sekitar. Permainan ini merupakan permainan adu strategi antar kelompok. Permainan ini terdiri dari dua kelompok yang mana satu kelompok menjadi kelompok yang jaga dan satu kelompok lagi menjadi kelompok yang bermain.

Semua anggota kelompok yang bermain harus tinggal dalam lingkaran, kelompok jaga berdiri di luar lingkaran dan tempat persinggahan berada di luar lingkaran. Kelompok bermain berusaha keluar dari lingkaran menuju tempat persinggahan, sedangkan kelompok yang jaga berusaha mengejar dan menepuk kelompok bermain yang telah keluar dari lingkaran.

Bila kelompok jaga berhasil menepuk, maka ia akan berteriak bahwa ada kelompok bermain mati, dan kelompok jaga bisa masuk ke lingkaran dan kelompok yang bermain yang telah kena tepuk tadi akan diselamatkan oleh

¹¹Uun Halimah. *Madudutu Lese (Maluku)*. Sumber: <http://uun-halimah.blogspot.com/2007/11/madudutu-lese-maluku.html>. Diakses pada tanggal 06 April 2011.

anggota kelompok bermain yang lain dan mereka akan menjadi kelompok jaga. Begitu terus selanjutnya hingga salah satu kelompok mampu mencapai tempat persinggahan. Jika salah satu kelompok telah mampu mencapai tempat persinggahan, maka mereka dianggap kelompok yang menang, dan jika permainan masih ingin dilanjutkan, maka dilakukan penghitungan skor, kelompok yang mengumpulkan skor terbanyak akan menjadi pemenangnya. Permainan ini selesai tergantung kesepakatan bersama.¹²

Ada juga permainan *Caci* yang berasal dari Manggarai (NTT). *Caci* berasal dari kata *ci gici ca* yang berarti satu demi satu. Permainan ini dimainkan oleh kaum pria baik secara perorangan maupun antar suku. Permainan *caci* tercipta dari gerakan-gerakan perkelahian pada masa itu, seperti memukul, menangkis, menendang, dan sebagainya. Permainan ini bersifat kompetitif, syukuran, kegembiraan, dan kekeluargaan yang mengandung nilai-nilai relegius-magis. Pada mulanya permainan ini dilakukan pada pesta-pesta adat, dan bertujuan sebagai ungkapan rasa syukur kepada Dewa tertinggi Mori Kraeng agar terhindar dari hama penyakit, sedangkan pada saat ini dilaksanakan pada upacara perkawinan dan perayaan hari-hari besar nasional yang bertujuan untuk menyemarakkan keramaian suasana.¹³

Berbeda dengan *Handuik Lise* dari Nusa Tenggara Timur, dan *Caci* dari Manggarai, serta *Madudutu* dari Maluku, jika pada permainan *Handuik Lise* kedua kelompok pemainnya berusaha untuk menyelamatkan diri mereka dan mencapai tujuan akhir mereka ke tempat persinggahan yang telah disediakan

¹²Dikutip dalam Jonni. *Modifikasi dan Permainan Kecil*. Bahan Ajar. FIK : UNP. 2010.

¹³Ratih Pujihati. *Permainan Tradisional*. Sumber: <http://ratihpujihati.blog.upi.edu/2010/12/08/permainan-tradisional/>. Diakses pada tanggal 06 April 2011.

dengan cara atau staregi para anggota kelompoknya, dan *Caci* bertujuan sebagai ungkapan rasa syukur kepada Dewa tertinggi Mori Kraeng agar terhindar dari hama penyakit, serta *Madudutu* mengandung nilai keterampilan, kerja keras, kerja sama, dan sportivitas.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik meneliti *Ntie*. Dalam hal ini, penelitian dilakukan untuk mengungkap makna dari *Ntie* ini, yang menjadi dasar dan terus dilakukan oleh masyarakat.

B. Permasalahan

Ntie merupakan permainan rakyat yang dilakukan oleh anak-anak dan remaja Desa Tanjung Pauh Mudik dengan menggunakan kaki terhadap lawannya tanpa menggunakan pelindung tubuh. Permainan ini cukup berbahaya dan dapat berakibat tidak baik bagi para anggota yang menjadi anggotanya, seperti dapat menyebabkan luka, cedera, patah, bahkan permusuhan antar kelompok. Namun permainan ini terus dilaksanakan oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik.

Ntie ini terus dilaksanakan karena kegiatan ini memiliki makna bagi masyarakat setempat. Oleh karena itu, penelitian ini mengungkapkan makna dari *Ntie* oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik.

C. Tujuan Penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan makna *Ntie* pada masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik.

D. Manfaat Penelitian.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah : (1) menghasilkan karya tulis ilmiah tentang *Ntie*. Dengan penulisan ini dimanfaatkan dan diketahui makna permainan ini. (2) Dapat dijadikan referensi bagi siapa saja yang ingin melakukan penelitian yang sama atau sejalan dengan penelitian ini.

E. Kerangka Teoritis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori interpretatif dari Clifford Geertz. Menurut Clifford Geertz, manusia adalah makhluk sosial yang tergantung pada kebudayaan yang dihasilkan sendiri, namun analisisnya bukan pada ilmu eksperimental untuk mencari hukum, melainkan suatu ilmu untuk mencari makna.¹⁴ Tindakan atau perilaku manusia berdasarkan pada kebudayaan yang dihasilkannya, yang memiliki makna yang berawal dari penafsiran masyarakat setempat terhadap kebudayaan yang diyakininya serta dicerminkan dalam berbagai bentuk aktivitas atau kegiatan yang dilakukannya. Teori interpretatif menekankan arti penting partikularitas suatu kebudayaan dan berpendirian bahwa sasaran sentral dari kajian sosial adalah interpretasi dari praktek-praktek manusia yang bermakna suatu kejadian atau praktek-praktek sosial dalam konteks sosial tertentu.¹⁵

Aktivitas *Ntie* yang dilaksanakan oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik memiliki makna, dan secara interpretivisme simbolik berawal dari penafsiran masyarakat pendukungnya. Kemudian dicerminkan melalui kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas tersebut.

¹⁴Clifford Geertz, *Tafsir Kebudayaan*. 1992:5

¹⁵Ahmad F Saifuddin, *Antropologi Kontemporer*. 2005 : 287

Geertz menggambarkan kebudayaan sebagai susunan arti yang dibawa simbol tempat orang meneruskan pengetahuan mereka tentang kehidupan dan mengekspresikan sikap terhadapnya.¹⁶ Sistem simbol adalah segala sesuatu yang membawa dan menyampaikan suatu ide kepada orang atau sekedar tindakan tanpa kata, seperti gerak isyarat kasihan, atau objek yang berkenaan dengan pikiran, gagasan dan emosi.¹⁷

Menurut Geertz, simbol adalah objek, kejadian, bunyi bicara, atau bentuk-bentuk tertulis yang diberi makna oleh manusia. Simbol ini dapat berbentuk bahasa, mimik wajah, gerak gerik, tata ruang dan benda-benda ritual.¹⁸ Manusia juga berkomunikasi sesama manusia dengan menggunakan tanda dan simbol dalam lukisan, tarian, musik, arsitektur, mimik wajah, gerak gerik, postur tubuh, perhiasan, pakaian, ritus, agama, kekerabatan, nasionalitas, tata ruang, pemilikan barang, dan banyak lagi lainnya.¹⁹

Setiap kegiatan dan tingkah laku manusia tersebut diwujudkan dalam tindakan kebudayaan yang mempunyai ciri khas tersendiri dan tingkah laku tersebut merupakan cerminan dari makna yang datang dari pemikiran individu yang dapat dilihat dari latar belakang budaya tempat individu tersebut menjalankan tindakannya. Hal ini sesuai dengan konsep relativisme kebudayaan yang menyatakan setiap budaya merupakan konfigurasi unik yang memiliki cita rasa khas dan gaya serta kemampuan tersendiri.²⁰

¹⁶Danil L Pals, *Seven Theories Of Religion*. 2001 : 413

¹⁷Ahmad F Saifuddin, *Antropologi Kotemporer*. 2005 : 290

¹⁸Koentjaraningrat. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. 1972 : 254

¹⁹Ahmad F Saifuddin. *Antropologi Kotemporer*. 2005 : 290

²⁰David Kavlan, Manners A. Albert. *Teori Budaya*. 1999 : 6.

Geertz memberikan pengertian kebudayaan menjadi dua elemen, yaitu kebudayaan sebagai sistem kognitif serta sistem makna dan kebudayaan sebagai sistem nilai. Sistem kognitif dan sistem makna adalah representasi pola dari (*model of*), sedangkan sistem nilai adalah representasi dari pola bagi (*model for*).²¹ Untuk menghubungkan “pola dari dan pola bagi” atau sistem kognitif dengan sistem nilai, yaitu kaitan antara menerjemahkan sistem pengetahuan dan makna, Geertz mengatakan hal itu terletak pada sistem simbol. Jadi, pola bagi tindakan, kebudayaan adalah seperangkat pengetahuan manusia yang berisi model-model yang secara selektif digunakan untuk menginterpretasikan, mendorong, dan menciptakan tindakan atau dalam pengertian lain sebagai pedoman tindakan. Sedangkan pola dari tindakan, kebudayaan adalah apa yang dilakukan dan dapat dilihat oleh manusia sehari-hari sebagai sesuatu yang nyata adanya atau dalam pengertian lain sebagai wujud dari tindakan.²²

Aktivitas *Ntie* yang dilaksanakan masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik merupakan representasi pola dari (*model of*), sedangkan makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam *Ntie* dan diyakini masyarakat merupakan representasi pola bagi (*model for*) yang digunakan untuk menginterpretasikan, mendorong, dan menciptakan tindakan atau dalam pengertian lain sebagai pedoman tindakan.

Lebih jauh Geertz mengemukakan bahwa kebudayaan adalah (1) sebagai suatu sistem keteraturan dari makna dan simbol-simbol. Dengan makna

²¹Nur Syam. *Madzhab-madzhab Antropologi*. 2007 : 91.

²²Nur Syam. *Madzhab-madzhab Antropologi*. 2007 : 91

dan simbol-simbol tersebut individu-individu mendefinisikan dunia mereka; (2) suatu pola makna-makna yang ditransmisikan secara historis yang terkandung dalam bentuk-bentuk tersebut manusia berkomunikasi, memantapkan dan mengembangkan pengetahuan mereka dan sikap terhadap kehidupan; (3) suatu peralatan simbolik yang mengontrol perilaku, sumber-sumber ekstrasomatik dan informasi, dan (4) oleh karena kebudayaan adalah suatu simbol, maka proses kebudayaan harus dipahami, diterjemahkan dan diinterpretasikan.²³

Dari definisi di atas, kebudayaan didasarkan kepada penafsiran dan melalui penafsiran tersebut, manusia mengontrol sikap dan tindakannya, menjalankan suatu kebiasaan dan keyakinan yang diperoleh oleh individu dan masyarakat sebagai suatu warisan yang harus dijalankan dan diinterpretasikan dalam kehidupan mereka. Dalam setiap aktivitas yang dijalankan oleh setiap masyarakat yang mengandung makna, makna tersebut diinterpretasikan dengan berbagai bentuk kegiatan dan aktivitas manusia.

F. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian tentang *Ntie* pada masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kabupaten Kerinci ini, berangkat dari paradigma *post-positivistik*²⁴ dengan pendekatan *kualitatif*.²⁵ Melalui pendekatan kualitatif ini, peneliti

²³Clifford Geertz, *Tafsir Kebudayaan*. 1992:55.

²⁴Dalam paradigma ini terdapat pemisahan jarak antara pengamat dengan masyarakat yang diteliti. Nasution. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. 1986 : 4.

²⁵Pada hakikatnya ialah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya. Untuk

dapat dapat memperoleh informasi lebih luas dan mendalam tentang kegiatan *Ntie* yang dilakukan masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kerinci ini. Penelitian ini dikategorikan tipe penelitian etnografi,²⁶ karena mengacu pada makna kejadian dan kegiatan bagi orang yang bersangkutan dengan menggunakan prespektif emik, realita ini dipahami sesuai dengan makna yang diberikan oleh subjek penelitian/ masyarakat setempat (*native's point of view*).²⁷

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di Desa Tanjung Pauh Mudik, Kabupaten Kerinci. Peneliti memilih lokasi ini karena *Ntie* ini hanya dilakukan oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kerinci, sehingga menimbulkan ketertarikan bagi peneliti untuk mengadakan penelitian mengenai *Ntie* ini.

3. Informan

Untuk memperoleh data yang akurat, maka diperlukan informan dalam penelitian ini. Dalam penelitian yang membahas tentang *Ntie* pada masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kabupaten Kerinci ini, pemilihan

itu, penulis/ peneliti harus terjun ke lapangan dan berada di sana dalam jangka waktu yang cukup lama. Nasution. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. 1986 : 5

²⁶Syarat utama dalam penelitian etnografi adalah peneliti itu harus hidup di antara objek dan subjek yang ditelitinya untuk waktu yang relatif cukup bagi si peneliti untuk dapat hidup terintegrasi dengan masyarakat yang ditelitinya. Keberadaan peneliti dibutuhkan agar dapat mengembangkan kepekaannya dalam berfikir, merasakan, dan menginterpretasikan hasil pengamatannya dengan menggunakan konsep-konsep yang ada dalam pemikiran, perasaan, dan nilai-nilai dari yang diteliti. Agus Salim. *Teori dan Paradigma Sosial*. 2001 : 151.

²⁷Ahmad F Saifuddin, *Antropologi Kontemporer*. 2001 : 89

informan dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*), yang mana peneliti menentukan informan berdasarkan tujuan penelitian.

Informan yang ditetapkan adalah orang-orang atau masyarakat setempat yang memiliki pengetahuan dan pengalaman pribadi mengenai *Ntie* ini, seperti laki-laki yang pernah ikut dalam kegiatan *Ntie* ini, Kepala Desa, Niniek Mamak, dan para remaja dan masyarakat yang mengetahui tentang *Ntie* ini. Informan dalam penelitian ini berjumlah tiga puluh lima orang, yang terdiri dari satu orang Niniek Mamak, delapan belas orang tokoh masyarakat yang di dalamnya juga terdapat orangtua pemain *Ntie*, penonton *Ntie*, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam *Ntie*, serta enam belas orang pemain *Ntie*.

4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian tentang *Ntie* pada Desa Tanjung Pauh Mudik, Kabupaten Kerinci ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Wawancara.

Bentuk wawancara yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (*indepth interview*) kepada depati niniek mamak, pemain *Ntie*, penonton *Ntie* dan mereka yang telah berpengalaman dalam *Ntie* ini dengan harapan agar mengetahui secara mendalam pengetahuan informan tentang *Ntie*. Wawancara dilakukan dengan tujuan mendapatkan dan memperoleh data mengenai makna

Ntie pada masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kerinci ini, yakni dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan pedoman wawancara yang telah dibuat sebelum terjun ke lapangan.

Bahasa yang digunakan untuk mewawancarai informan dalam penelitian ini adalah bahasa Melayu Kerinci atau bahasa daerah setempat, karena masyarakat di lokasi penelitian lebih menguasai bahasa tersebut. Kemudian, hasil wawancara tersebut dicatat di buku catatan, atau direkam, lalu disalin ke catatan lapangan (*Field Note*). Dengan demikian bisa didapati informasi yang lebih akurat dan bisa dipertanggungjawabkan.

Wawancara dilakukan pada waktu pagi, siang, sore dan malam hari di rumah para informan ketika informan sedang memiliki waktu luang untuk diwawancarai. Pada pagi hari, peneliti melakukan wawancara dengan tokoh masyarakat, orangtua, serta mereka yang telah berpengalaman dalam *Ntie* ini yang semuanya berjumlah sembilan belas orang. Wawancara pada pagi hari ini peneliti lakukan dimulai pada pukul 07.30 WIB hingga pukul 11.00 WIB. Pada pagi hari peneliti tidak melakukan wawancara kepada pemain *Ntie* mengingat mereka sibuk dengan aktivitas sekolah mereka, kecuali pada pagi hari minggu.

Selanjutnya, pada siang dan sore hari peneliti melakukan wawancara ini dengan para pemain *Ntie* yang semuanya berjumlah enam belas orang. Biasanya pada siang hari selama peneliti

melakukan penelitian, pemain *Ntie* ini telah pulang dari sekolah. Peneliti melakukan wawancara pada siang hari pada pukul 14.00 WIB hingga 17.30 WIB.

Terakhir, peneliti melakukan wawancara dengan para informan adalah pada malam hari. Pada malam hari, peneliti melakukan wawancara pada pukul 19.00 WIB- 21.30 WIB. Wawancara yang peneliti lakukan pada malam hari adalah dengan semua informan secara acak dengan melihat peluang informan yang bisa untuk diwawancarai. Tempat wawancara tidak hanya di rumah informan, tapi juga di pinggir jalan saat peneliti bertemu dengan informan yang bermain malam.

Selain itu, wawancara juga dilakukan saat sebelum dan sesudah *Ntie* dilaksanakan. Peneliti melihat peluang-peluang yang ada untuk mewawancarai informan. Dalam melakukan wawancara dengan informan, peneliti mendapat respon yang positif dari para informan dan tidak begitu sulit untuk mewawancarai informan. Dengan adanya respon yang baik dari informan ini, maka informasi dapat diperoleh secara baik dan akurat yang bisa dipertanggungjawabkan secara metodologis dan ilmiah.

b. Observasi.

Pengamatan tentang *Ntie* pada masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kabupaten Kerinci ini dilaksanakan langsung di lapangan, yaitu pada Desa Tanjung Pauh Mudik, Kerinci untuk memperoleh

data- data yang diperlukan sesuai dengan masalah penelitian. Dalam hal ini, peneliti ikut berpartisipasi pasif dalam kegiatan *Ntie* tersebut. Jadi, peneliti hanya mengamati jalannya kegiatan tanpa keikutsertaan sebagai anggota, karena dalam permainan *Ntie* ini hanya dikhususkan bagi anak-anak dan remaja laki-laki saja.

Observasi dan wawancara peneliti lakukan mulai pada pertengahan bulan Desember tahun 2010 hingga awal bulan Februari 2011, dan dilanjutkan pada awal Maret 2011. Selama observasi berlangsung, peneliti menemukan sebanyak tujuh kali pelaksanaan *Ntie* ini, yakni pada (1) tanggal 09 Januari 2011, peneliti menemukan *Ntie* yang dilakukan oleh anak-anak SD, (2) tanggal 17 Januari 2011, peneliti menemukan *Ntie* yang dilakukan remaja SMP (3) tanggal 19 Januari 2011, peneliti menemukan *Ntie* yang dilakukan remaja SMP (4) tanggal 23 Januari 2011, peneliti menemukan *Ntie* yang dilakukan anak-anak SD (5) tanggal 02 Februari 2011, peneliti menemukan *Ntie* yang dilakukan remaja SMP (6) tanggal 05 Februari 2011, peneliti menemukan *Ntie* yang dilakukan oleh remaja SMP, dan (6) terakhir pada tanggal 18 Maret 2011, peneliti menemukan *Ntie* yang dilakukan oleh anak-anak SD. Dalam kegiatan yang peneliti saksikan ini terdiri dari kelompok anak-anak Sekolah Dasar (SD) sebanyak tiga kali dan kelompok remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebanyak empat kali dan peneliti ikut menyaksikan kegiatan ini dari awal hingga akhir.

5. Triangulasi Data

Untuk memperoleh data yang valid dalam penelitian tentang ini, maka dilakukan dengan teknik triangulasi data, yakni dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan wawancara yang dianggap sama terhadap informan untuk mengumpulkan data yang sama. Data yang valid adalah apabila pertanyaan wawancara yang diajukan kepada informan yang berbeda dengan jawaban yang sama. Data yang sudah valid ini kemudian dianalisis, hingga terjawab semua pertanyaan penelitian yang telah dibuat di pedoman wawancara.

Triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dan wawancara dengan hasil wawancara yang telah diperoleh, kemudian peneliti membaca dan memeriksanya secara berulang kali. Data dianggap valid jika jawaban sudah memiliki kesamaan dari sumber yang berbeda. Apabila kedua teknik pengumpulan data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti menggali lebih dalam lagi dan berdiskusi lebih lanjut dengan informan untuk memperoleh data yang benar-benar valid dalam hasil penelitian.

6. Analisa Data

Dalam membahas tentang *Ntie* pada masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kabupaten Kerinci ini, analisa data dilakukan sejak awal penelitian dilaksanakan, karena penelitian ini tertuju pada makna. Maka, dalam mengumpulkan data harus selalu dilengkapi dengan catatan lapangan, dengan tujuan untuk mencatat informasi hasil wawancara, serta

hasil pengamatan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Analisis data yang digunakan dalam hal ini adalah analisis etnografi Clifford Geertz dengan langkah- langkah sebagai berikut:

a. Hermeneutik data.

Dalam tahap ini, peneliti berusaha semaksimal mungkin memperoleh data yang bervariasi yang terkait dengan masalah penelitian. Peneliti memperoleh pengetahuan mengenai *Ntie* ini dimulai dari dasar pengetahuan orang-orang yang dikaji (*the native*). Selanjutnya, dilakukan proses merinci data, memeriksa data, membandingkan data, dan mengkategorikan data yang muncul dari hasil catatan lapangan mengenai *Ntie* ini,

b. Menginterpretasikan data.

Proses ini dilakukan dalam rangka menemukan makna setiap simbol. Geertz mengungkapkan makna dalam masyarakat harus berasal dari masyarakat itu sendiri. Dengan demikian, tahap ini dilakukan analisis hubungan antar kategori yang diperoleh dari hermeneutik data untuk kemudahan penyusunannya, kemudian diatur sesuai pokok permasalahan, hingga memudahkan menemukan makna pada setiap kategori.

c. Interpretatif direpresentasikan.

Pada tahap ini, interpretatif direpresentasikan sesuai dengan kenyataan dan fakta yang dipaparkan yaitu apa yang dipahami oleh

masyarakat, sehingga berakibat terhadap pemaparan berbagai ungkapan mengenai *Ntie* secara panjang lebar yang disebut dengan *thick description*²⁸ atau deskripsi tebal. Sehingga dapat menggambarkan secara mendalam berbagai peristiwa dan makna-makna yang terkandung di dalamnya.

Tahap-tahap di atas merupakan sesuatu yang jalin menjalin, berulang dan terus menerus selama dan sesudah data dalam bentuk yang sejajar, sehingga membentuk konfigurasi yang utuh. Berdasarkan hasil pemahaman inilah peneliti menyusun laporan dalam bentuk skripsi, yang mana di sini peneliti mengungkapkan makna kegiatan *Ntie* pada Masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kerinci.

²⁸*Thick description* adalah jenis analisis yang diperkenalkan Gilbert Ryle, yang kemudian digunakan Geertz untuk memberikan penafsiran dan pemaknaan terhadap simbolik fenomena sosial antropologis. Hadi. *Gerakan Pemikiran Muhammadiyah Dari Puritanisme Ke Dinamisme*. 2007. diakses pada 20 Oktober 2010.

BAB II

DESA TANJUNG PAUH MUDIK

A. Kondisi Geografis

Kerinci adalah salah satu bagian dari Provinsi Jambi. Kerinci terbagi atas 3 (tiga) kawasan, yaitu Kerinci Mudik, Kerinci Tengah, dan Kerinci Hilir/Hulu. Desa Tanjung Pauh Mudik adalah salah satu bagian dari daerah Kabupaten Kerinci yang mana desa ini terletak pada kawasan Kerinci Tengah, tepatnya pada Kecamatan Keliling Danau Kerinci. Luas wilayah Desa Tanjung Pauh Mudik \pm 177 Hektar.²⁹ Tanah atau lahan yang ada di Desa Tanjung Pauh Mudik ini dimanfaatkan warga atau penduduk desa untuk pemukiman, perkebunan, dan persawahan, dengan rincian sebagai berikut:

Penggunaan Tanah/ Lahan	Jumlah/ Hektar
Pemukiman	26 hektar
Perkebunan	84 hektar
Persawahan	67 hektar

Sumber: Monografi Desa Tanjung Pauh Mudik, Kec.Keliling Danau, Tahun 2009-2010

Adapun batas-batas Desa Tanjung Pauh Mudik ini dapat dirinci sebagai berikut³⁰: Sebelah Utara berbatas dengan Desa Pancuran Tiga, sebelah Selatan berbatas dengan Desa Punai Merindu, sebelah Barat berbatas dengan Bukit Barisan, sebelah Timur berbatas dengan Desa Debai.

²⁹Monografi Desa Tanjung Pauh Mudik, Kec.Keliling Danau, Tahun 2009-2010

³⁰Monografi Desa Tanjung Pauh Mudik, Kec.Keliling Danau, Tahun 2009-2010

Sejak awal tahun 2009, Kabupaten Kerinci dimekarkan menjadi dua wilayah administratif yang terpisah dengan berdirinya Kota Sungai Penuh. Dari hasil pemekaran tersebut, maka Desa Tanjung Pauh Mudik ditempatkan dalam wilayah administratif Kabupaten Kerinci.

Desa Tanjung Pauh Mudik sebenarnya merupakan pemekaran hasil dari Desa Tanjung Pauh. Dari hasil pemekaran tersebut, maka Desa Tanjung Pauh dibagi menjadi 2 (dua) yaitu Desa Tanjung Pauh Mudik dan Desa Tanjung Pauh Hilir. Selanjutnya Desa Tanjung Pauh Mudik ini mengalami pemekaran kembali dan dibagi menjadi 3 (tiga), yaitu Desa Punai Merindu, Desa Pancuran Tiga dan Desa Tanjung Pauh Mudik. Desa Tanjung Pauh Mudik ini terdiri atas 4 (empat) Dusun, yaitu Dusun Baru Rendah, Koto Tuo, Koto Dumu, dan Desa Baru (Bukit Pulai).³¹

B. Kondisi Demografis

1. Penduduk.

Penduduk Desa Tanjung Pauh Mudik bersifat homogen, sebagian besar dari mereka merupakan penduduk asli setempat. Sebagian kecil sebagai pendatang yang berasal dari luar wilayah, seperti Batak, Minangkabau, dan Jawa. Jumlah penduduk Desa Tanjung Pauh Mudik ini berjumlah \pm 1.608 jiwa, dengan rincian sebagai berikut:

³¹*Data Potensi Wilayah Desa Tanjung Pauh Mudik. 2009-2010.*

Jumlah Penduduk	1.608 Jiwa
<ul style="list-style-type: none"> • Laki-laki • Perempuan 	766 Jiwa 842 Jiwa
Jumlah Kepala Keluarga	509 Kepala Keluarga
Jumlah Rumah Tangga Miskin	104 Rumah Tangga Miskin

Sumber: Monografi Desa Tanjung Pauh Mudik, Kec.Keliling Danau, Tahun 2009-2010

2. Mata Pencapaian.

Masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik pada umumnya bermata pencapaian sebagai petani. Tapi, pada akhir-akhir ini mata pencapaian pada masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik ini telah bervariasi, seperti menjadi guru, dosen, wiraswasta, dan sebagainya. Adapun bidang pekerjaan/ mata pencapaian yang ada di Desa Tanjung Pauh Mudik saat ini dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

No	Nama Dusun	Bidang Pekerjaan/ Mata Pencapaian			
		Tani	Buruh	Pedagang	Pegawai Negeri
1	Dusun Baru Rendah	69	1	8	139
2	Koto Tuo	88	-	9	36
3	Koto Dumu	68	1	5	21
4	Desa Baru/ Bukit Pulai	67	1	8	103
Jumlah		292	3	30	299

Sumber: Data Potensi Wilayah Desa Tanjung Pauh Mudik Tahun 2009- 2010

C. Agama dan Tradisi Religius

Sebagai suatu sistem keyakinan dan kepercayaan, agama bagi masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik memiliki peranan yang sangat penting dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Agama yang dianut oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik adalah agama Islam.

Walaupun Masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik beragama Islam, sampai sekarang masih ada juga masyarakat yang percaya kepada mitos-mitos daerah setempat dan masih ada juga pengaruh Hindu- Budha yang masih terlihat bahkan masih dilaksanakan oleh dalam masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik ini. Hal ini sangat jelas terlihat dalam aktivitas-aktivitas yang dijalani oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik dalam kehidupan keseharian mereka. Misalnya dalam acara *Kenduri Sko* yang dilakukan oleh masyarakat dengan melakukan do'a yang disertai bakar kemenyan. Selanjutnya bagi yang sakit juga membakar kemenyan dan membaca shalawat Nabi untuk mengobatinya, dan masih banyak lagi hal yang lainnya.

Selain itu, Masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik juga masih percaya kepada Sihir, ilmu hitam, dan keberadaan dukun. Dukun di Desa Tanjung Pauh Mudik masih diterima keberadaannya. Bahkan, apabila masyarakat terkena penyakit yang sukar untuk disembuhkan oleh dokter, masyarakat lebih mempercayai berobat kepada dukun dibandingkan kepada dokter. Masyarakat mempercayai bahwa dukun memiliki kesaktian. Dukun bisa mengobati orang yang sakit dengan menggunakan ilmunya, misalnya penyakit campak, patah tulang, dan sebagainya.

D. Sarana dan Prasarana

1. Sarana Keagamaan.

Berdasarkan data potensi wilayah Desa Tanjung Pauh Mudik pada tahun 2010, tercatat bahwa seluruh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik beragama Islam. Adapun sarana peribadatan yang ada di Desa Tanjung Pauh Mudik ini adalah mencakup sarana peribadatan Islam, seperti masjid dan mushalla. Sarana peribadatan tersebut berjumlah 5 (lima) buah, dengan rincian data sebagai berikut:

No	Nama Dusun	Sarana peribadatan	
		Masjid	Mushalla
1	Dusun Baru Rendah	1	-
2	Koto Tuo	-	2
3	Koto Dumu	-	1
4	Desa Baru/ Bukit Pulai	-	2
Jumlah		1	4
Jumlah Sarana Peribadatan = 5			

Sumber: Data Potensi Wilayah Desa Tanjung Pauh Mudik Tahun 2009- 2010

Penggunaan sarana peribadatan ini adalah untuk melakukan ibadah shalat, mengaji, majlis taklim, dan hal- hal yang berkenaan dengan aktivitas keagamaan lainnya.

2. Sarana Kesehatan.

Sarana kesehatan yang tersedia di Desa Tanjung Pauh Mudik ini tidak begitu lengkap. Berdasarkan data potensi wilayah Desa Tanjung Pauh Mudik tahun 2010, dijelaskan bahwa tidak ada rumah sakit di desa ini.

Sarana kesehatan yang ada di Desa Tanjung Pauh Mudik ini adalah Poliklinik, Posyandu, dan Pos Pelayanan Kesehatan Lansia yang masing masing satu unit.

3. Sarana Pendidikan.

Sarana pendidikan berupa sekolah yang ada di desa ini hanyalah PAUD, Taman Kanak- Kanak, SD hingga SMP saja, dan tidak ada SMA bahkan tempat perkuliahan di desa ini. Hal ini menyebabkan masyarakat yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi lagi untuk melanjutkan pendidikan mereka ke luar daerah atau keluar Desa Tanjung Pauh Mudik itu sendiri, seperti ke Sungai Penuh, Jambi, Padang, Medan, dan sebagainya.

Adapun sarana pendidikan yang berupa sekolah yang ada di Desa Tanjung Pauh Mudik ini antara lain sebagai berikut:

No	Sarana Pendidikan/ Sekolah	Jumlah
1	PAUD	1 buah
2	Taman Kanak- Kanak	2 buah
3	Sekolah Dasar	2 buah
4	Madrasah Ibtidayyah	1 buah
5	SMP	1 buah
Jumlah		7 Buah

Sumber: Monografi Desa Tanjung Pauh Mudik, Kec.Keliling Danau, Tahun 2009-2010.

4. Sarana Olahraga.

Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang cukup diminati oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik. Dalam mengisi waktu luang atau waktu senggang dan kekosongan kegiatan, masyarakat lebih memilih untuk berolahraga.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan dapat dilihat bahwa masyarakat, baik yang muda ataupun yang tua melakukan olahraga pada waktu senggang mereka. Olahraga yang banyak diminati antara lain sepakbola, vollyball, dan tenis meja.

Adapun sarana olahraga yang tersedia di Desa Tanjung Pauh Mudik ini adalah lapangan bola kaki, lapangan vollyball, dan lapangan tenis meja, dengan rincian data sebagai berikut:

No	Sarana Olahraga	Jumlah
1	Lapangan bola kaki	1 buah
2	Lapangan vollyball	2 buah
3	Lapangan tenis meja	2 buah
Jumlah		5 buah

Sumber: Monografi Desa Tanjung Pauh Mudik, Kec. Keliling Danau, Tahun 2009-2010

Selain itu, ada juga sebagian masyarakat yang lebih memilih untuk berolahraga ke luar dari Desa Tanjung Pauh Mudik ini. Hal ini dilakukan oleh mereka-mereka yang memiliki kecukupan dana/ materi, mereka bisa menyewa tempat permainan di luar Desa Tanjung Pauh Mudik, seperti Hall Badminton, dan sebagainya untuk melakukan olahraga yang sarannya tidak tersedia di Desa Tanjung Pauh Mudik.

E. Beberapa Tradisi Masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik

1. *Kuhi Sko*

Kuhi Sko atau yang lebih dikenal dengan *Kenduri*³² *Sko*³³ merupakan salah satu tradisi yang dijalankan oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik hingga saat ini. *Kuhi Sko* di Desa Tanjung Pauh Mudik ini

³²Kenduri adalah memohon keselamatan, minta berkat, dan sebagainya dengan penjamuan makanan. Dahlan Yacub Al-Barri. *Kamus Sosiologi Antropologi*. 2000.

³³*Sko* adalah pusaka berupa keris nenek moyang daerah setempat, yang diturunkan kepada orang tertentu yang memiliki hubungan pertalian darah, seperti gelar depati diturunkan kepada kemenakan laki-laki saudara perempuan satu nenek. Sedangkan *Kenduri Sko* adalah upacara adat setelah panen padi, sekaligus penurunan pusaka dan penobatan gelar *depati*. Sodri. *KENDURI SKO : Upacara Adat Setelah Panen Padi di Kelurahan Lempur Tengah Kecamatan Gunung Raya Kabupaten Kerinci*. FIS-UNP : Skripsi. 2007.

dilaksanakan lima tahun sekali. Tradisi ini dilaksanakan dengan tujuan³⁴: (1) mensyukuri rahmat Allah SWT atas hasil panen yang telah di dapat, (2) mengumpulkan semua kerabat atau sanak keluarga yang terpencar dan berkumpul pada rumah keluarganya, (3) mengangkat dan menobatkan gelar pada pemangku adat yang baru sebagai pengganti pemangku adat yang lama sesuai dengan aturan adat, (4) memohon perlindungan dan keselamatan kepada Allah SWT juga kepada roh-roh leluhur. Rasa syukur ini diwujudkan dengan acara adat, makan bersama, dan pesta kesenian.³⁵

2. *Sarah Ku Kubuw*

Sarah Ku Kubuw atau disebut juga ziarah kuburan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik pada waktu lebaran (Idul Fitri) khususnya pada hari kedua lebaran. Tradisi ini bertujuan untuk mendoakan keluarga mereka yang telah meninggal. Tradisi ini dilakukan dengan cara membaca ayat-ayat suci al-qur'an, tahlilan, shalawat nabi, dan diakhiri dengan do'a secara bersama-sama.³⁶

3. *Pnow*

Pnow sama juga dengan berpantun atau berbalas pantun. *Pnow* ini dilaksanakan dalam acara-acara yang dilakukan oleh masyarakat seperti acara adat, perkawinan, syukuran, dan sebagainya. *Pnow* ini dilakukan oleh

³⁴Yatim Abbas. *Meninjau Hukum Adat Kerinci*. 1985 : 173.

³⁵Zahibuddin, salah seorang depati niniek mamak di Desa Tanjung Pauh Mudik dan istri beliau Nini pada saat peneliti melakukan wawancara di rumah beliau pada tanggal 18 Maret 2011.

³⁶Zahibuddin, salah seorang depati niniek mamak di Desa Tanjung Pauh Mudik dan istri beliau Nini pada saat peneliti melakukan wawancara di rumah beliau pada tanggal 18 Maret 2011.

salah seorang niniek mamak yang telah ditugaskan sebagai pelantun *Pnow*.³⁷

4. *Brincik*

Brincik merupakan salah satu bentuk silat tradisional yang masih dilaksanakan masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik dalam pembukaan acara-acara adat dan penyambutan tamu-tamu (orang-orang terhormat) yang datang ke desa ini. *Brincik* biasanya dilaksanakan oleh pemuda setempat. *Brincik* ini dilakukan oleh pemuda dengan menggunakan pedang bermata dua yang tajam dengan dua orang pemain, yang mana para pemain tersebut saling mengadu keterampilan *Brincik* mereka. Tradisi ini bertujuan memperlihatkan adanya keberanian yang dimiliki oleh pemuda dalam menjaga keamanan wilayah setempat.³⁸

5. *Munuh*

Munuh ialah salah satu tradisi masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, yang disebut juga dengan memotong atau menyembelih sapi atau kerbau. *Munuh* ini dilakukan pada waktu satu hari sebelum lebaran Idul Fitri dan pada pagi lebaran Idul Adha. *Munuh* ini dilakukan oleh masyarakat dengan cara pupuan oleh masyarakat untuk membeli sapi dan kerbau yang akan dipotong atau disembelih. Daging hewan yang telah disembelih ini dibagikan kepada masyarakat. Tujuan *Munuh* ini adalah untuk meringankan

³⁷Zahibuddin, salah seorang depati niniek mamak di Desa Tanjung Pauh Mudik dan istri beliau Nini pada saat peneliti melakukan wawancara di rumah beliau pada tanggal 18 Maret 2011.

³⁸Zahibuddin, salah seorang depati niniek mamak di Desa Tanjung Pauh Mudik dan istri beliau Nini pada saat peneliti melakukan wawancara di rumah beliau pada tanggal 18 Maret 2011.

beban masyarakat dalam menghadapi lebaran yang memerlukan pengeluaran yang banyak.³⁹⁴⁰

6. *Ntie*

Ntie adalah salah satu tradisi masyarakat yang masih dilaksanakan oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kerinci. *Ntie* ini adalah sejenis permainan rakyat Desa Tanjung Pauh Mudik. *Ntie* ini dilakukan oleh laki-laki secara berkelompok, yang mana kedua kelompok melakukan aksi saling serang dengan menggunakan kaki mereka sebagai satu-satunya alat penyerangan dan tidak boleh menggunakan alat lain selain kaki. Sedangkan tangan, sandal, sepatu, dan pakaian mereka hanya dibolehkan sebagai penahan serangan lawan, dan tidak boleh menggunakan alat lain selain kaki untuk menyerang lawan. Selain sebagai salah satu permainan rakyat di Desa Tanjung Pauh Mudik ini, *Ntie* ini juga diyakini masyarakat sebagai salah satu ajang bela diri bagi masyarakat (laki-laki khususnya).

³⁹Zahibuddin, salah seorang depati niniek mamak di Desa Tanjung Pauh Mudik dan istri beliau Nini pada saat peneliti melakukan wawancara di rumah beliau pada tanggal 18 Maret 2011.

⁴⁰Zahibuddin, salah seorang depati niniek mamak di Desa Tanjung Pauh Mudik dan istri beliau Nini pada saat peneliti melakukan wawancara di rumah beliau pada tanggal 18 Maret 2011.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ntie merupakan permainan rakyat Desa Tanjung Pauh Mudik, Kerinci dengan cara mengadu kekuatan antar kelompok dengan menggunakan kaki dan tidak boleh menggunakan batu, kayu, pisau dan sebagainya. *Ntie* ini dilakukan oleh anak-anak atau remaja desa khususnya bagi laki-laki. Permainan ini cukup berbahaya karena dapat menyebabkan luka, cedera, patah, permusuhan, dan sebagainya. Walaupun demikian, hal ini masih dilakukan oleh masyarakat Desa Tanjung Pauh Mudik, karena menurut masyarakatnya ada makna tersendiri yang terkandung dalam permainan ini oleh masyarakatnya.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa dalam permainan *Ntie* ini terdapat simbol atau jaringan simbol yang memberikan makna kepada masyarakatnya. Berdasarkan analisis dapat diketahui bahwa *Ntie* ini memiliki makna sebagai ajang bela diri, sportifitas, memupuk mental berani, kebanggaan, dan hiburan bagi para pemainnya. Sedangkan bagi masyarakat, *Ntie* ini dimaknai sebagai sebagai salah satu proses pembelajaran atau sosialisasi nilai-nilai pada anak laki-laki sesuai dengan perannya di dalam masyarakat yang harus memiliki sikap berani, sportif, serta bisa untuk membela diri. Selain itu, *Ntie* ini juga dimaknai masyarakat sebagai sebagai tradisi, pengetahuan tentang seni bela diri, solidaritas sosial, serta kebanggaan.

B. Saran

Penulis melihat *Ntie* ini merupakan permainan rakyat yang cukup menarik. Ada banyak hal yang bisa dipelajari lewat permainan ini. Namun sungguh disayangkan *Ntie* ini belum menjadi suatu even budaya bagi masyarakat umum dan pariwisata. *Ntie* hanya dimainkan oleh etnik lokal saja. Sebenarnya peneliti memiliki harapan yang besar bila *Ntie* ini bisa menjadi suatu even budaya dan diketahui masyarakat dan bisa dimainkan oleh masyarakat umum.

Penulis menyadari penelitian tentang *Ntie* ini belum begitu sempurna. Penulis mengharapkan bagi pembaca yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema yang sama agar dapat untuk menggali dan mengkaji lebih dalam lagi, seperti pendidikan yang terkandung dalam *Ntie* ini untuk kebutuhan akademik, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Yatim. *Meninjau Hukum Adat Kerinci*. Sungai Penuh: Andalas. 1985.
- Ahira, Anne. *Permainan Tradisional*. Sumber: <http://www.anneahira.com/permainan/permainan-tradisional.htm>. Diakses pada tanggal 12 Januari 2011.
- Bambang, Hj Nurul Sukowinarno, Lembaga Kebudayaan dan Pariwisata Kerinci. *Pesona Budaya Kerinci Jambi*. Sungai Penuh. 1996.
- Cohen, Bruce J. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rineka Cipta. 1992.
- Danil, L Pals. *Seven Theories of Religion*. Yogyakarta. 2002.
- Esten, Mursal. *Minangkabau Tradisi dan Perubahan*. Jakarta: Angkasa Raya. 1993.
- Fakih, Mansour. *Analisis Gender dan Transpormasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 1997.
- Fikri, Luluk Zukriah. *Materi Metode Penelitian Kualitatif*. Sumber: <http://elfikry.blogspot.com/2009/04/materi-metode-penelitian-kualitatif.html>. Surabaya 2009. Diakses pada 20 Oktober 2010.
- Geertz, Clifford. *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius. 1992.
- Hadi, H Abd. *Gerakan Pemikiran Muhammadiyah Dari Puritanisme Ke Dinamisme*. Sumber: <http://ejournal.sunan-ampel.ac.id/index.php/Parame-dia/article/view/197>. 2007. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2010.
- Hadi, Nasrul. *Data Potensi Wilayah Desa Tanjung Pauh Mudik, Kecamatan Keliling Danau*. 2009- 2010.
- Monografi Desa Tanjung Pauh Mudik, Kecamatan Keliling Danau. 2009-2010.*
- Halimah, Uun. *Madudutu Lese (Maluku)*. Sumber: <http://uun-halimah.blogspot.com/2007/11/madudutu-lese-maluku.html>. Diakses pada tanggal 06 April 2011.
- Jonni. *Modifikasi dan Permainan Kecil*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. Bahan Ajar. 2010.
- Kaplan, David, Albert A. Manners. *Teori Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 1999.
- Koentjaraningrat. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. Jakarta: Dian Rakyat. 1972.

- Nasution. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito. 1986.
- Pujihati, Ratih. *Permainan Tradisional*. Sumber: <http://ratihpujihati.blog.upi.edu/2010/12/08/permainan-tradisional/>. Diakses pada tanggal 06 April 2011.
- Rudi. *Solidaritas Sosial Masyarakat di Daerah Sekitar Industri*. Sumber: <http://blogs.unpad.ac.id/rsdarwis/?p=10>. Diakses pada tanggal 06 April 2011.
- Saifudin, Ahmad F. *Antropologi Kontemporer*. Jakarta: Kencana. 2005.
- Salim, Agus. *Teori dan Paradigma Sosial*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya. 2001.
- Sodri. *KENDURI SKO : Upacara Adat Setelah Panen Padi di Kelurahan Lempur Tengah Kecamatan Gunung Raya Kabupaten Kerinci*. FIS-UNP : Skripsi. 2007.
- Sudarsono. *Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta. 1995.
- Syam, Nur. *Mazhab-mazhab Antropologi*. Yogyakarta: LkiS. 2007.
- Wikantika, Ketut. *Seni Budaya, Bencana dan Sejarah Indonesia*. Sumber: <http://wikantika.wordpress.com/2009/09/07/seni-budaya-bencana-dan-sejarah-indonesia/>. Diakses pada tanggal 24 April 2011.
- Yacub, Dahlan Al-Barri. *Kamus Sosilologi Antropologi*. Yogyakarta: Media Obor. 2000.
- _____. *Macam-macam Sosialisasi*. Sumber: <http://leonheart94.blogspot.com/2010/02/macam-macam-sosialisasi.html>. diakses pada tanggal: 05 Mei 2011.
- _____. *Permainan Tradisional di Era Globalisasi*. Sumber: <http://dolanan.net78.net/artikel-PT%20di%20Era%20Globalisasi.html>. Diakses Pada tanggal 24 April 2011.