

**BUDAYA PACUAN KUDA DALAM MEMPERERAT HUBUNGAN
SOSIAL MASYARAKAT DI DESA BRANG KOLONG KECAMATAN
PLAMPANG KABUPATEN SUMBAWA**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

**WAHYUDI UTAMA
NIM : 11415A0022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
MATARAM
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**BUDAYA PACUAN KUDA DALAM MEMPERERAT HUBUNGAN
SOSIAL MASYARAKAT DI DESA BRANG KOLONG KECAMATAN
PLAMPANG KABUPATEN SUMBAWA**

**Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, Agustus 2019**

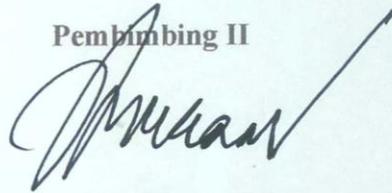
Menyetujui,

Pembimbing I



**(Rosada, M.Pd.)
NIDN. 0821028401**

Pembimbing II



**(Imiawan Mubin, M.Pd.)
NIDN. 0811108504**

Mengetahui:

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram
Ketua Program Studi,**



**(Rosada, M.Pd.)
NIDN. 0821028401**

HALAMAN PENGESAHAN

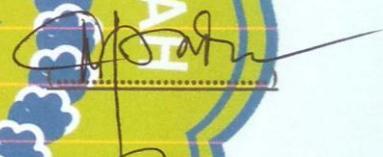
SKRIPSI

BUDAYA PACUAN KUDA DALAM MEMPERERAT HUBUNGAN
SOSIAL MASYARAKAT DI DESA BRANG KOLONG KECAMATAN
PLAMPANG KABUPATEN SUMBAWA

Skripsi atas nama Wahyudi Utama telah dipertahankan dengan baik
di depan dosen penguji Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 20 Agustus 2019

Dosen Penguji:

1. (Rosada, M.Pd.) (Ketua) 
NIDN. 0821028401
2. Ahmad Afandi, SS., M.Pd. (Anggota) 
NIDN. 08190338401
3. (Dian Eka Mayasari, M.Pd.) (Anggota) 
NIDN. 0830098802

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
DEKAN,



(Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M.H.)
NIDN. 0802056801

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Wahyudi Utama

NIM : 11415A0022

Alamat : Sumbawa

Meang benar skripsi yang berjudul Budaya Pacuan Kuda dalam Mempererat Hubungan Sosial Masyarakat di Desa Brang Kolong Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian sendiri tanpa bantuan pihak lain. Kecuali arahan bimbingan, jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang dikutip sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar saya siap mempertanggungjawabkan termasuk bersedia meninggalkan keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Agustus 2019

Yang membuat pernyataan

WAHYUDI UTAMA
NIM : 11415A0022

MOTTO

Berdo'dan berusaha sungguh-sungguh adalah dua hal yang tak terpisahkan, saling melengkapi untuk sebuah kesempurnaan hasil yang diharapkan dan kunci dari sebuah kesuksesan.

Berdo'a tanpa berusaha sungguh-sungguh hanyalah berkhayal untuk menuju kesuksesan.

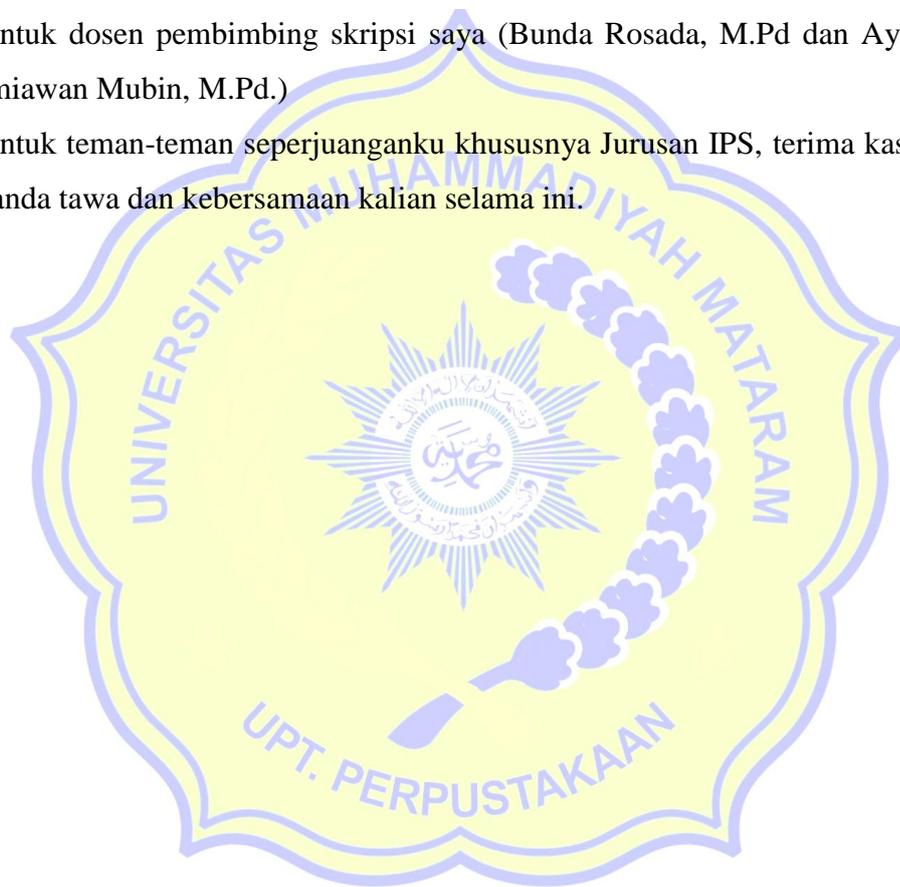
Sedangkan berusaha tanpa berdo'a belum tentu memperoleh hasil yang sempurna sebagaimana yang dicita-citakan.



PERSEMBAHAN

Dengan bangga dan penuh bahagia, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Ayah dan ibuku yang tercinta (Anwar Ibrahim, Mariati Idris) yang telah mencurahkan segenap tenaga, cinta, dan kasih sayangnya untuk kebahagiaanku.
2. Untuk adik Sari Mawardi
3. Untuk teman kosku Irwan Sahabo
4. Untuk dosen pembimbing skripsi saya (Bunda Rosada, M.Pd dan Ayahanda Imiawan Mubin, M.Pd.)
5. Untuk teman-teman seperjuanganku khususnya Jurusan IPS, terima kasih atas canda tawa dan kebersamaan kalian selama ini.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kita kesempatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Budaya Pacuan Kuda dalam Mempererat Hubungan Sosial Masyarakat di Desa BRANG KOLONG Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa”

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan segenap pihak, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat.

1. Bapak Drs. H. Mustamin H. Idris, MS, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Rosada, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram, sekaligus dosen pembimbing pertama
4. Bapak Imiawan Mubin, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua.
5. Para dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah memberikan bekal pengetahuan selama penulis belajar.
6. Seluruh pihak, sahabat, teman dan keluargaku yang telah mendukung atas terselesaikannya penyusunan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna kasempurnaan Skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca khususnya. Dan semoga amal baik semua pihak mendapat imbalan yang setimpal dari Tuhan Yang Masa Esa.

Mataram, Agustus 2019

Penulis

WAHYUDI UTAMA, 2019. Budaya Pacuan Kuda dalam Mempererat Hubungan Sosial Masyarakat di Desa Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa.

Pembimbing I : Rosada, S.Pd.,M.Pd

Pembimbing II: Iلميwan Mubin, S.Pd.,M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejarah awal munculnya budaya pacuan kuda di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa dan untuk mengetahui dampak budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan etnografi. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan sumber data sekunder tentang budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat di Desa Brang Kolong Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa, 1) Sejarah awal munculnya budaya pacuan kuda di Desa Brang Kolong Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa bermula pada saat zaman kolonial Belanda, sampai saat ini masih dipertahankan oleh masyarakat Sumbawa. Perbedaan main jaran pada zaman kolonial Belanda dengan sekarang terletak pada aturan permainan pada saat itu tidak ada, bagi siapa yang mempunyai kuda yang besar dan siap untuk diadu kecepatannya itulah yang tampil, dan arenanya pun di tanah lapang yang tidak dibuatkan arena khusus, sedangkan sekarang atribut yang digunakan oleh kuda-kuda pacu dan para joki sudah memperhatikan keselamatan, ada aturan kelas berdasarkan umur dan ukuran kuda, usia joki dan kuda pacu diberikan hiasan-hiasan. 2) Dampak budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat di Desa Brang Kolong Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa yaitu sebagai ajang silaturahmi, persaudaraan, mengandung makna filosofi yang tinggi bagi derajat /kedudukan sosial seseorang di tengah masyarakat Sumbawa, simbol kehormatan dan kewibawaan, serta upaya untuk melestarikan budaya Sumbawa, mengembangkan pariwisata sebagai *event* pariwisata unggulan, ekonomi bisnis dan peternakan, dan hiburan rakyat.

Kata kunci: Budaya Pacuan Kuda, Hubungan Sosial Masyarakat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kebudayaan	8
2.1.1 Pengertian Kebudayaan	8
2.1.2 Ciri-ciri dan Wujud Kebudayaan.....	9
2.2 Pacuan Kuda	11
2.2.1 Pengertian permainan pacuan kuda	11
2.2.2 Teknik-teknik permainan kuda	12
2.2.3 Sistem pembagian kelas kuda	13
2.2.4 Atribut yang digunakan oleh joki dan kuda.....	14
2.2.5 Meningkatkan kekompakan antara joki dengan kuda	15
2.2.6 Beberapa Kepercayaan Mengenai Kuda.....	16
2.3 Fungsi Budaya Pacuan Kuda.....	18
2.3.1 Fungsi Sosial Perlombaan Budaya Pacuan Kuda	18
2.3.2 Fungsi Budaya	19
2.4 Interaksi Sosial	20
2.4.1 Pengertian Interaksi Sosial	20
2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	21
2.4.3 Bagian-bagian dari Interaksi Sosial	22
2.5 Penelitian Relevan	22
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Lokasi Penelitian.....	26
3.3 Subjek Penelitian	26
3.4 Jenis Data dan Sumber Data	27
3.4.1 Jenis Data	27

3.4.2	Sumber Data	27
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5.1	Observasi	29
3.5.2	<i>Interview</i> (wawancara)	30
3.5.3	Dokumentasi.....	31
3.6	Analisis Data.....	31
3.6.1	Reduksi Data	32
3.6.2	Penyajian Data.....	32
3.6.3	Menarik Kesimpulan	32
3.7	Keabsahan Data	32
3.7.1	Perpanjangan keikutsertaan.....	33
3.7.2	Triangulasi.....	33
3.7.3	Kecukupan Referensial.....	34
3.7.4	Pengecekan.....	34
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	35
4.1.1	Keadaan Geografis Desa	35
4.1.2	Keadaan Penduduk dan Pendidikan Desa	36
4.1.3	Mata Pencaharian Penduduk Desa	37
4.1.4	Keadaan Sosial Budaya Desa	39
4.2	Hasil Penelitian	39
4.2.1	Sejarah Awal Munculnya Budaya Pacuan Kuda di Desa Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa.....	39
4.2.2	Dampak Budaya Pacuan Kuda Dalam Mempererat Hubungan Sosial Masyarakat di Desa Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa.....	49
4.3	Pembahasan	53
4.3.1	Sejarah Awal Munculnya Budaya Pacuan Kuda di Desa Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa.....	53
4.3.2	Dampak Budaya Pacuan Kuda Dalam Mempererat Hubungan Sosial Masyarakat di Desa Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa.....	57
BAB V	PENUTUP	61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Luas wilayah Desa Brang Kolong Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa	33
Tabel 4.2 Keadaan jumlah penduduk berdasarkan tingkat pendidikan Desa Brang Kolong Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa	35
Tabel 4.3 Keadaan jumlah penduduk berdasarkan tingkat pekerjaan Desa Brang Kolong Kecamatan Plampang Kabupaten Sumbawa	36



DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Penelitian
2. Hasil wawancara
3. Foto-foto Dokumentasi
4. Lembar konsultasi
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan Indonesia begitu kaya dan beragam. Setiap daerah memiliki kebudayaan atau adat istiadat tersendiri. Hal ini merupakan aset berharga sekaligus identitas bangsa Indonesia yang wajib kita lestarikan. Kabupaten Sumbawa, merupakan salah satu daerah yang memiliki warisan budaya yang begitu kaya termasuk Kebudayaan di Kecamatan Moyo Hilir yaitu lomba kuda. Kebudayaan masyarakat Sumbawa merupakan kebudayaan turun temurun hingga saat ini. Kebudayaan tersebut masih ada hingga sekarang, seperti bahasa dan kesastraan, upacara kesenian berempuk, pacuan kuda, beserta lomba kuda dan sebagainya.

Kuda sumbawa adalah kuda lokal asli Indonesia yang merupakan persilangan kuda lokal (*Sandalwood pony*) dengan bangsa kuda arab atau *Thotoughbred* (Laili et al., 2014: 67). Masyarakat Sumbawa lebih mengenalnya dengan sebutan kuda liar Sumbawa. Kuda sumbawa tersebar hampir di seluruh Kabupaten Sumbawa, salah satunya di Kecamatan Moyo Hilir. Sistem pemeliharaan kuda di Kecamatan Moyo Hilir masih tergolong sangat sederhana dan tradisional atau dikenal dengan sistem Lar, yaitu dengan melepas ternak di padang penggembalaan sehingga pakannya berupa rumput lapangan, kuda tersebut mencari sendiri makanan yang akan di makan (Pertwi, 2007: 37). Secara umum kuda di Kecamatan Moyo Hilir, Kabupaten Sumbawa memiliki beberapa kegunaan bagi masyarakat. Dalam bidang ekonomi, kuda Sumbawa banyak diperjual belikan hingga ke luar daerah dan dalam bidang kebudayaan kuda sumbawa memiliki fungsi salah satunya sebagai kuda pacu

atau pacuan kuda, yang merupakan salah satu kegiatan kebudayaan unik yang ada di Sumbawa.

Pacuan kuda adalah *event* tradisional para sandro, joki dan kuda terbagus saat mulai musim tanam padi di Sumbawa dan sebagai simbol status sosial pada kebudayaan bagi masyarakat Sumbawa. Tradisi pacuan kuda tidak hanya diselenggarakan di Brang Kolong akan tetapi eksis juga di Desa Moyo Hulu, Desa Senampar, Desa Poto, Desa Lengas, Desa Batu Bangka, Desa Maronge, Desa Utan hingga desa Alas sebagai *event* budaya khas Sumbawa. Pacuan kuda ala Sumbawa ini diselenggarakan pada saat musim tanam padi. Ciri khas yang menarik pada pacuan kuda Sumbawa adalah adanya *Lawas* pacuan kuda atau yang biasa disebut dengan *ngumang* yang merupakan sesumbar kemenangan sebagai pemikat wanita dan penonton pacuan kuda dan merayu-rayu dengan lawas yang dikuasainya saat pacuan kuda berlangsung. Karapan kuda juga mengandung makna filosofi yang tinggi bagi derajat atau pertise seseorang di tengah masyarakat Sumbawa, simbol kehormatan, kewibawaan dan derajat seseorang karena pemenang pacuan kuda di samping mendapatkan penghargaan berupa hadiah tertentu, pemenang juga akan memperoleh gelar kehormatan yang membuatnya memperoleh kedudukan sosial yang dihargai di tengah masyarakat.

Lokasi atau arena pacuan kuda adalah di arena yang telah disediakan khusus untuk mengadakan pacuan kuda di kawasan yang kering. Perlakuan pemilik kuda jargon Pacuan Kuda sama seperti perlakuan audisi Main Jaran. Kuda-kuda peserta dikumpulkan 3 hari atau 4 hari sebelum *event* budaya ini digelar untuk diukur tinggi dan usianya. Hal ini dimaksudkan, agar dapat ditentukan dalam kelas apa kuda-kuda tersebut dapat dilombahkan. Durasi

atau lamanya *event* adalah ditentukan dari seberapa banyak jargon Kuda yang ikut dalam *event* budaya Pacuan Kuda.

Pacuan kuda ini merupakan salah satu contoh budaya dan hiburan bagi masyarakat Sumbawa yang telah turun temurun dilaksanakan. Pacuan kuda dibuat untuk membantu masyarakat Sumbawa dalam melakukan interaksi dan komunikasi dengan orang lain. Interaksi dan komunikasi yang terjadi melalui budaya pacuan kuda mengakibatkan terbentuknya kelompok sosial. Aspek menarik dari kelompok sosial adalah cara yang dilakukan dalam mengendalikan anggota-anggotanya. Hal yang penting dari kelompok sosial terkait tentang kekuatan-kekuatan yang saling berhubungan dan berkembang serta memiliki peranan dalam mengatur tindakan-tindakan anggotanya untuk mencapai tata tertib demi kebaikan kelompok. Kelompok sosial yang terbentuk dari interaksi dan komunikasi antar individu atau manusia didasarkan atas hubungan kekerabatan, usia, seks, dan terkadang atas dasar perbedaan pekerjaan atau kedudukan (Soerjono, 2013: 25).

Keanggotaan masing-masing kelompok sosial tadi memberikan kedudukan atau prestise tertentu sesuai dengan adat istiadat dan lembaga kemasyarakatan di dalam masyarakat. Namun, yang terpenting adalah keanggotaan pada kelompok sosial tidak selalu bersifat sukarela. Solidaritas merupakan suatu jenis tatanan sosial yang memandang masyarakat sebagai sebuah komponen yang berbeda dan memiliki hubungan satu sama lain. Solidaritas tersebut dibagi menjadi solidaritas mekanik dan solidaritas organik. Solidaritas mekanik terdapat dalam masyarakat pedesaan, sedangkan solidaritas organik terdapat dalam masyarakat perkotaan. Solidaritas mekanik didasarkan pada suatu kesadaran kolektif bersama yang menunjuk pada

totalitas kepercayaan dan kebudayaan. Masyarakat yang ditandai dengan solidaritas mekanik menjadi satu dan padu, karena seluruh orang adalah generalis (Ritzer, 2008: 102).

Ciri-ciri atau karakteristik tersebut membuktikan bahwa masyarakat Sumbawa menganut solidaritas mekanik meskipun tidak harmonis yang dibuktikan dengan adanya sikap masyarakat Sumbawa dalam budaya pacuan kuda yang tidak memandang untung rugi dari pelaksanaan budaya pacuan kuda. Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi hal yang sangat penting karena adanya beberapa alasan yaitu: Pertama, masyarakat Sumbawa tergolong sebagai masyarakat tradisional karena memiliki sikap-sikap yang bersifat komunal dan kolektif. Namun, jika ditinjau secara historis masyarakat Sumbawa sulit melakukan komunikasi diluar pekerjaan. Hal ini mengakibatkan masyarakat Sumbawa menjadi sulit untuk berinteraksi satu dengan lainnya, sehingga menyebabkan renggangnya hubungan diantara masyarakat Sumbawa.

Kedua, masyarakat Sumbawa merupakan masyarakat heterogen yaitu campuran dari masyarakat pendatang seperti dari suku Bima, Dompu, dan Sasak sehingga terjadi akulturasi budaya yang diakibatkan perkawinan campuran. Hal inilah yang mengakibatkan masyarakat Sumbawa menjadi agak renggang, karena mereka kurang mengenal budaya asli masyarakatnya, mereka hanya berinteraksi dengan keluarga sendiri yang sudah bercampur sehingga hubungan antara masyarakat Sumbawa menjadi kurang terjalin.

Ketiga, mayoritas masyarakat Sumbawa berprofesi sebagai petani, peternak seperti kuda, sapi dan kerbau. Para petani biasanya sibuk di ladang-ladng dan kebun-kebun yang cukup luas, biasanya mereka menetap di dekat sawah ladang mereka, jarak rumah yang satu dengan lainnya agak berjauhan.

Sementara para peternak mengembakan ternak mereka di tanah lapang yang luas, sibuk mengawasi dan mengembala ternak mereka, yang memakan waktu hampir sepanjang hari. Dampak dari profesi mereka adalah kurangnya mereka bersosialisasi dengan masyarakat lain karena faktor jarak, sehingga menimbulkan kerenggangan hubungan antara masyarakat seprofesi maupun masyarakat lainnya.

Keempat, pada fase modern masyarakat Sumbawa menciptakan tradisi baru yang disebut dengan budaya merantau. Diketahui bahwa penduduk asli Sumbawa hanya sedikit yang tinggal di Sumbawa, sedangkan yang lainnya pergi untuk merantau artinya kebanyakan penduduk Sumbawa pergi merantau dan hanya sebagian kecil penduduk Sumbawa saja yang tinggal di Sumbawa. Budaya Merantau inilah yang menyebabkan terjadinya ketidakharmonisan masyarakat Sumbawa dalam berinteraksi. Namun, ketidakharmonisan ini justru dapat teratasi melalui budaya pacuan kuda. Kerenggangan hubungan ini dapat teratasi melalui budaya pacuan kuda. Budaya Pacuan Kuda menjadi Budaya yang dikenal secara luas bahkan hingga ke Mancanegara. Terakhir, budaya pacuan kuda dapat mengintegrasikan nilai-nilai tradisional kedalam nilai-nilai modern. Contoh konkritnya adalah budaya pacuan kuda yang digunakan sebagai alat untuk memperoleh kehormatan dan kebanggaan (nilai modern), dapat dibuktikan dengan pemberian semangat dan dukungan melalui pemberian hadiah-hadiah yang bernilai tinggi seperti dalam bentuk seekor hewan kuda, kendaraan bermotor, kulkas, televisi dan lain sebagainya.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul **Budaya Pacuan Kuda dalam Mempererat Hubungan Sosial Masyarakat di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimanakah sejarah awal munculnya budaya pacuan kuda di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa?
- 1.2.2 Bagaimanakah dampak budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengetahui sejarah awal munculnya budaya pacuan kuda di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa
- 1.3.2 Untuk mengetahui dampak budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan tentang peranan budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi pemerintah, bahwa hasil penelitian ini sebagai bahan informasi dalam upaya membantu masyarakat dalam pelestarian budaya pacuan kuda sebagai sarana sosial dalam mempererat hubungan sosial masyarakat
- b. Bagi peneliti sendiri, hasil penelitian ini dapat dipakai untuk menambah pengetahuan baru tentang peranan budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kebudayaan

2.1.1 Pengertian Kebudayaan

Kebudayaan merupakan suatu kesatuan atau jalinan kompleks, yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat, dan pembawaan lainnya yang diperoleh seseorang sebagai anggota masyarakat (Sulaeman, 2010: 35).

Sementara menurut Koentjaraningrat (2010:108) istilah kebudayaan bermakna “keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar”. Adapun unsur-unsur kebudayaan *universal* menurut Koentjaraningrat (2010: 203), adalah:

- a. Bahasa
- b. Sistem pengetahuan
- c. Organisasi sosial
- d. Sistem peralatan hidup dan teknologi
- e. Sistem mata pencaharian hidup
- f. Sistem religi
- g. Kesenian.

Dari definisi kebudayaan di atas, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan sistem pengetahuan yang meliputi sistem ide gagasan yang terdapat di dalam pikiran manusia. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa

perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Konsep budaya kebudayaan dalam bahasa Inggris berarti *culture*, berasal dari kata *colore* bahasa Yunani yang artinya mengolah, mengerjakan, menyuburkan, dan mengembangkan, terutama mengolah tanah atau bertani. (Maran, 2010: 97). Menurut Koentjaraningrat (2010:107) kata "kebudayaan" berasal dari kata Sanskerta budayahayah, yaitu bentuk jamak dari budhi yang berarti "budi" atau "akal", dengan demikian kebudayaan dapat diartikan "hal-hal yang bersangkutan dengan akal". Sedangkan kata "budaya" merupakan perkembangan majemuk dari "budi daya" yang berarti "daya dari budi" sehingga dibedakan antara "budaya" yang berupa cipta, karsa, dan rasa, dengan "kebudayaan" yang berarti hasil dari cipta, karsa, dan rasa.

Kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia, yang harus dibiasakannya dengan belajar, beserta keseluruhan dari budi dan karyanya. nilai-nilai kebudayaan itu dapat membantu kita dalam hal mengembangkan sifat-sifat mental seperti kemauan untuk berusaha atas kemauan sendiri.

2.1.2 Ciri-ciri dan Wujud Kebudayaan

Eppink (Maran, 2010: 98) menyatakan bahwa kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan, serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religious, dan lain-lain, ditambah lagi dengan segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. Lebih lanjut (Maran, 2010:98-99), mengemukakan, ciri-ciri kebudayaan sebagai berikut :

- a. Kebudayaan adalah produk manusia. Artinya, kebudayaan adalah ciptaan manusia, bukan ciptaan Tuhan atau Dewa. Manusia adalah pelaku sejarah dan kebudayaannya.
- b. Kebudayaan selalu bersifat sosial. Artinya kebudayaan tidak pernah dihasilkan secara individual, melainkan oleh manusia secara bersama. Kebudayaan adalah suatu karya bersama, bukan karya perorangan.
- c. Kebudayaan diteruskan lewat proses belajar. Artinya kebudayaan itu diwariskan dari generasi yang satu ke generasi lainnya melalui suatu proses belajar.

Taylor (dalam Prasetyo, dkk., 2009:67) mengemukakan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, huku, adat istiadat dan kemampuan yang lain, serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Lebih lanjut R. Linton (dalam Prasetyo, dkk., 2009: 68) mendefinisikan bahwa kebudayaan adalah konfigurasi dari tingkah laku yang dipelajari dan hasil tingkah laku, yang unsur-unsur pembentuknya didukung dan diteruskan oleh anggota dari masyarakat tertentu.

Lebih lanjut Kluckhohn dan Kelly (dalam Prasetyo. dkk 2009: 69). mencoba merumuskan definisi kebudayaan sebagai pola untuk hidup yang tercipta dalam sejarah, rasional, irrasional yang terdapat pada setiap waktu sebagai pedoman-pedoman yang potensial bagi tingkah laku manusia Selanjutnya Syani (2005: 75) berpendapat bahwa kata "budaya" berasal dari kata majemuk budi daya yang berarti Daya dari budi" atau "daya dari akal" yang berupa cipta, karsa, dan rasa.

Menurut Hoeningman (dalam Herimanto dan Winarno 2010: 18), tiap kebudayaan pada umumnya mempunyai paling sedikit tiga wujud kebudayaan, yaitu :

- a. Kebudayaan sebagai suatu kompleks gagasan, konsep, dan pikiran, maka wujud kebudayaan yang demikian ini mempunyai bentuk yang abstrak, sehingga tidak dapat dilihat apalagi dipegang. Dengan demikian maka kompleks gagasan itu disebut pula sebagai suatu sistem budaya "*culture System*"
- b. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas, maka bentuk kebudayaan ini dapat diamati sebagai interaksi antar manusia. Interaksi ini diperoleh pada dan diatur oleh sistem budaya. Oleh karena itu interaksi itu mengikuti pola dan aturan tertentu seperti misalnya upacara, ritus dan lain sebagainya, maka kompleks aktivitas yang demikian ini disebut juga "*Social System*".
- c. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud kebudayaan pada tingkatan ini sering juga disebut kebudayaan fisik (*physical culture*), yang berupa seluruh hasil fisik dan aktifitas, perbuatan dan karya semua manusia.

2.2 Pacuan Kuda

2.2.1 Pengertian permainan pacuan kuda

Pacuan kuda adalah lomba dimana seorang joki mengendarai/ menunggangi kuda untuk mencapai garis finish secepatnya dengan lintasan yang telah ditentukan. Dan ini biasa dilakukan pada zaman kekaisaran Romawi (seperti dalam film *Ben-Hur*). Selain itu pacuan kereta kuda ini juga

terdapat dalam berbagai mitologi di wilayah Eropa. Pacuan kuda sering berkaitan dengan judi. Karena darisanalah pendapatan utama bagi penyelenggara. Selain itu pacuan kuda juga disebut dengan olahraga (Dikbud Kabupaten Sumbawa, 2010:7).

Pacuan kuda adalah event tradisional para sandro, Joki dan Kuda terbagus saat tiba musim tanam Sumbawa. Tradisi Pacuan Kuda tidak hanya diselenggarakan di Pamulung akan tetapi eksis juga di Desa Moyo Hulu, Desa Senampar, Desa Poto, Desa Lengas, Desa Batu Bangka, Desa Maronge, Desa Utan hingga desa Alas sebagai event budaya khas Sumbawa. Pacuan Kuda atau Pacuan Kuda ala Sumbawa ini diselenggarakan pada awal musim tanam padi.

Lokasi atau arena Pacuan Kuda adalah lahan kering atau lapangan terbuka yang telah disediakan khusus untuk arena pacuan kuda yang diberi pembatas. Perlakuan pemilik kuda jargon Pacuan Kuda sama seperti perlakuan audisi Main Jaran. Kuda-kuda peserta dikumpulkan 3 hari atau 4 hari sebelum event budaya ini digelar untuk diukur tinggi dan usianya. Hal ini dimaksudkan, agar dapat ditentukan dalam kelas apa kuda-kuda tersebut dapat dilombahkan. Durasi atau lamanya event adalah ditentukan dari seberapa banyak jargon Kuda yang ikut dalam event budaya Pacuan Kuda.

2.2.2 Teknik-teknik permainan kuda

Kuda yang tampil dalam pertandingan harus melakukan registrasi dan sekaligus mengambil nomor *ban* (kotak pelepasan). Para joki mengiring kudanya menuju juri yang bertugas memeriksa kuda dan kesiapan joki untuk menjaga adanya kecurungan dalam perlombaan.

Kuda dan joki yang telah mengalami pemeriksaan langsung menuju kotak pelepasan sesuai dengan nomor urut ban (kotak pelepasan) yang didapat dari registrasi. Kuda dan joki bersiap untuk berlai sekencangnya setelah mendengar suara peluit dari juri garis.

Seperti halnya main bola, main jaran juga menggunakan sistem gugur dalam menentukan sang juara. Pada babak pertama dinamakan babak gugur (gugur) pada babak ini kuda berusaha untuk menuju babak penentu hingga sampai babak final.

2.2.3 Sistem pembagian kelas kuda

Pacuan kuda memiliki tingkat sendiri ditiap lombanya. Dan untuk berlaga ditingkat selanjutnya, kuda harus masuk posisi 10 besar pada tingkat sebelumnya. Tingkatannya adalah sebagai berikut (Supratman, 2010: 54):

- a. teka saru yaitu kelas untuk kuda pemula dan baru pertama kali memalkukan perlombaan.
- b. teka pas untuk kelas yang telah mengikuti perlombaan sebanyak 2-3 kali.
- c. teka A kelas untuk kuda sudah berpengalaman yang tingginya 117 cm sampai dengan 120 cm.
- d. teka B untuk kuda yang memiliki tinggi 121 cm ke atas.
- e. kelas OA untuk kuda yang sudah berpengalaman dan telah *nyepo* (giginya telah copot sebanyak 4 buah) dan tinnginya 126 cm.
- f. kelas OB untuk kelas di atas OA yang memiliki tinggi 127 cm sampai dengan 129 cm.
- g. harapan untuk kuda yang memiliki tinggi 129 cm ke atas dan telah *nyepo* sebanyak 4 buah.

- h. tunas untuk kuda yang memiliki tinggi 129 cm ke atas dan gigi taringnya telah tumbuh.
- i. kelas dewasa

2.2.4 Atribut yang digunakan oleh joki dan kuda

Dalam pacuan joki dan kuda menggunakan berbagai atribut yang berfungsi sebagai untuk pelindung dan sekaligus sebagai ciri khas dari kuda. Ada pun atribut yang digunakan oleh joki dan kuda antara lain (Supratman, 2010:57):

- a. Atribut yang digunakan oleh joki;
 - 1) Helem digunakan sebagai pelindung kepala dan berfungsi sebagai untuk mengurangi cidra dari joki apabila terjatuh.
 - 2) baju kaus berlengan panjang dan celana panjang.
 - 3) ketopong digunakan sebagai sarung kepala digunakan sebelum memakai helem.
 - 4) cambuk biasanya terbuat dari kayu rotan.
 - 5) baju ban (baju rompi) yang memiliki nomor sebagai nomor urut kuda.
- b. Atribut yang digunakan oleh joda;
 - 1) *jombe* atribut yang terbuat tali (benang wol) yang ditempelkan berbagai macam pernak pernik dan dipasang di muka dan leher kuda.
 - 2) tali kancing merupakan tali yang dikat dan dipasang di dalam mulut kuda dan digunakan pada saat pelepasan.
 - 3) kili merupakan kawat yang dibuat berbentuk angka delapan sebagai penyambung tali pengendali dengan rantai yang ada dipasang di mulut kuda.

2.2.5 Meningkatkan kekompakan antara joki dengan kuda.

Kuda merupakan salah satu binatang yang sangat liar dan sangat peka terhadap bahaya yang akan mengahampirinya, Di sinilah joki berperan penting melatih kudanya untuk tidak takut terhadap bahaya tersebut. Dengan cara pada saat berlatih, joki melatih dengan suara-suara yang mereka buat dari kaleng yang berisi batu kemudian diikat pada kayu, ini bertujuan memperkenalkan suara yang biasa akan terjadi pada saat perlombaan. Membuat orang-orangan pada setiap lintasan arena latihan, ini bertujuan membiasakan kuda melihat orang-orang yang menonton di sepanjang lintasan *karato* (arena pacuan) (Supratman, 2010: 58).

Kebiasaan orang Sumbawa untuk menjinakkan kudanya dan bisa menuruti apa yang mereka suruh pada saat latihan, mereka menganggap kuda sebagai sahabat seperti manusia. Kuda diajak bicara sambil berjalan, meskipun responya tidak lewat suara namun dari gerakan-gerakan kepala, ekor, telinga. Seperti halnya diperlakukan seperti manusia, merka tidak pernah memaksakan kuda terus berjalan atau berlari ketika latihan. Apabila kudanya sudah terlihat lelah walaupun waktu untuk latihan belum selesai, mereka sangat memperhatikan kondisi kudanya dan segera memberhentikan latihan (Supratman, 2010:62).

Memperlakukan kuda seperti manusia, itu merupakan salah satu jurus ampuh yang mereka gunakan untuk menumbuhkan kekompakan antara kuda dan joki pada saat perlombaan. Setiap malam joki dan pemilik kuda selalu menamani kudanya di kadang dengan membuat api tungkuh untuk sebagai

penerang. Mereka mempercayai bahwa dengan bau asap dari api, dan suara manusia kuda merasa diawasi dan dijaga (Iskandar dkk. 2003: 87).

Kuda akan merasa nyaman bersama kita, apabila kita selalu memperhatikan kondisi, kesehatan kuda, lingkungan (kandang dan tempat kuda dijemur), makanan dan waktu istirahatnya. Kuda merasa dirinya dimanja dan akan nurut bersama manusia.

2.2.6 Beberapa Kepercayaan Mengenai Kuda

Joki yang digunakan oleh masyarakat Sumbawa yaitu individu dibawah umur yang memiliki keberanian. Namun, masyarakat Sumbawa memiliki kepercayaan bahwa keringat yang berupa busa terdapat antara paha dengan kelamin kuda, itu bisa digunakan untuk menghilangkan ketakutan seorang joki. Mereka mencampuri keringat tersebut dengan minuman atau makanan, kemudian diberikan kepada joki tersebut untuk dimakan (Iskandar dkk. 2003: 91).

Dalam melakukan pertandingan ada berbagai pantangan yang dianggap fatal oleh orang Sumbawa selama perlombaan, antara lain orang yang punya kuda tidak boleh melakukan persetubuhan. Mereka mempercayai, bahwa ini akan mendatangkan kesialan bagi joki maupun kudanya. Misalnya, terkadang joki terjatuh, kuda menabrak batasan *karato* (arena pacuan), kuda biasanya terjatuh.

Selain pantangan tersebut, ada beberapa hal yang dapat mendatangkan kesialan bagi joki dan kuda. Masyarakat Sumbawa sangat selektif dalam memilih kuda sebagai kuda pacu. Kadang mereka melihat pusar yang terdapat

pada kuda. Ada beberapa jenis pusar yang masing-masing menggambarkan watak/sifat dari kuda tersebut. Antara lain (Mangaukang. 2003: 23):

- a. Pusar butate, pusar ini terdapat pas ditengah-tengah perut. Biasanya kuda yang memiliki pusar tersebut sering mengalami kesakitan yang sehabis kerja keras.
- b. Pusar turin tangis, pusar ini terdapat dijidat yang tersusun dari atas kebawah. Biasanya kuda yang memiliki pusar seperti ini memiliki sifat sering menjatuh joki kedepan.
- c. Pusar rajono, pusar yang terletak di dada sebnyak tiga buah yang membentuk sigi tiga. Pusar ini menunjukansaifat kuda memilkisifa baik dan larinya kencang.
- d. Pusar raja, pusar ini terletak di bagian dada terdiri atas satu yang agak besar. Pusar ini menunjukkan kuda tersebut penurut dan mudah diperintah.
- e. Pusar inilah yang sangat diperhatikan oleh masyarakat sumbawa untuk dijadikan kuda pacuan.

Setalah menyeleksi pusar-pusar yang terdapat pada kuda, masyrakatsumbawa dalam memberikan nama harus seuai dengan filosofi yang mendatangkan keberuntungan dalam memberikan nama kudanya atau yang menjadi ciri kahs dai kuda tersebut. Nama yang diberikan biasanya diberkan dilihat dari bagaimana lahirnya, warnanya, bagaimana sifat-sifatnnya dan lain sebagiannya. Contoh-contoh nama kuda dari sumbawa, *Angin Paris* nama ini berfilosofi bahwa kuda ini lari diibarkan angina tidak bisa dilihat. *Talaga Jaya*, nama ini berfilosofi ada sebuah telaga di daerah Sumbawa yang selalu terisi

air, telaga ini dijadikan sebagai sumber pengairan sawah di sekitar telaga itu (Iskandar dkk. 2003: 92).

2.3 Fungsi Budaya Pacuan Kuda

Fungsi Budaya Pacuan Kuda Budaya menurut Listiyani (2011: 65) dalam jurnal penelitiannya mengungkapkan bahwa setiap kebudayaan senantiasa berintikan seperangkat cita-cita, norma-norma, pandangan, aturan, pedoman, kepercayaan, sikap dan sebagainya yang dapat mendorong kelakuan manusia. Penelitian ini menjelaskan jika, Pacuan Kuda sebagai budaya asli merupakan hasil dari pandangan, aturan, kepercayaan, dan sikap yang mendorong masyarakat melakukan kegiatan yang sangat unik melalui Budaya Pacuan Kuda. Budaya Pacuan Kuda memiliki beberapa fungsi, antara lain: a) fungsi sosial, b) fungsi budaya, c) fungsi hiburan, dan d) fungsi politik.

2.3.1 Fungsi Sosial Perlombaan Budaya Pacuan Kuda

Fungsi sosial perlombaan budaya pacuan kuda pada masyarakat yang daerahnya beriklim tropis sangat ditunggutunggu karena dengan adanya Budaya Pacuan Kuda, maka masyarakat akan saling berinteraksi dan berkomunikasi satu dengan yang lain. Berlangsungnya proses interaksi sosial didasarkan pada berbagai faktor penting salah satunya adalah faktor sugesti (Soerjono, 2013: 47).

Faktor sugesti merupakan adanya pengaruh yang dilakukan oleh seseorang yang dianggap memiliki kedudukan dan berwibawa dalam suatu kelompok masyarakat. Budaya Pacuan Kuda diciptakan sebagai upaya untuk mempersatukan masyarakat yang berprofesi sebagai masyarakat petani. Masyarakat yang berprofesi sebagai petani pada waktu itu, hanya berinteraksi

dan berkomunikasi ketika musim panen tiba. Namun, setelah itu masyarakat akan terpisah dan tidak saling berkomunikasi. Untuk itu, para tokoh masyarakat berinisiatif untuk menciptakan Budaya Pacuan Kuda sebagai alat untuk memperkuat hubungan persaudaraan masyarakat. Oleh sebab itu, Budaya Pacuan Kuda menjadi budaya khas masyarakat dan sangat diminati oleh masyarakat khususnya para petani karena memiliki fungsi untuk memperkuat hubungan solidaritas sebagai modal sosial masyarakat. Selain, berfungsi untuk memperkuat solidaritas masyarakat, Budaya Pacuan Kuda dapat dijadikan sebagai alat untuk memperoleh kehormatan atau kebanggaan dalam masyarakat.

2.3.2 Fungsi Budaya

Fungsi budaya dari Budaya Pacuan Kuda tidak lain adalah sebagai kebudayaan orisinil masyarakat . Pacuan Kuda merupakan suatu peristiwa budaya yang menunjukkan identitas daerah sebagai budaya asli yang perlu dilestarikan dan dicermati dari aspek waktu baik pada saat persiapan, saat pelaksanaan, dan setelah pelaksanaan dengan melibatkan masyarakat sebagai pemilik kuda pacuan, penonton, dan joki pacuan kuda. Budaya Pacuan Kuda dikatakan sebagai sebuah kebudayaan, karena lahir dari adanya faktor sugesti yang mengakar dan kemudian disepakati oleh masyarakat serta dapat melahirkan kearifan dalam masyarakat dan membentuk pola pikir perilaku masyarakat . Dilihat dari segi budaya, Pacuan Kuda berpengaruh terhadap penduduk Kecamatan Sepulu Kabupaten Bangkalan terutama bagi generasi mudanya. Hal ini disebabkan oleh Budaya Pacuan Kuda yang merupakan budaya pewarisan dan turun-temurun dari generasi ke generasi. Kecanggihan

media komunikasi dan informasi yang semakin canggih tidak meurunkan semangat generasi yang memiliki ketertarikan sangat tinggi terhadap Budaya Pacuan Kuda. Hal ini terbukti dengan banyaknya pemilik pacuan kuda yang tertarik dengan Budaya Pacuan Kuda karena orangtuanya yang juga pemilik pacuan kuda.

Budaya Pacuan Kuda merupakan budaya sebagai identitas daerah yang harus terus dipelihara dari generasi ke generasi berikutnya, agar Budaya Pacuan Kuda tersebut tidak punah dan dapat terus dilestarikan sebagai suatu budaya yang orisinal dan turun-temurun untuk membentuk pola pikir perilaku masyarakat. Kebudayaan akan selalu dapat bertahan apabila nilai-nilai yang ada dalam budaya tersebut diyakini dan terus dilestarikan dari generasi ke generasi selanjutnya atau adanya kontak nilai (Taliziduhu, 2005: 35).

2.4 Interaksi Sosial

2.4.1 Pengertian Interaksi Sosial

Pengertian interaksi sosial menurut Bonner dalam Syaodih (2005: 42) adalah “hubungan antara dua atau lebih individu dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya”.

Makna interaksi sosial dalam Susanto (2011: 32) adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain.

Menurut Soerjono Soekanto dalam Susanto (2007: 33) memberi definisi interaksi sosial ini yang disebut dengan proses sosial yaitu cara-cara berhubungan yang dilihat apabila perorangan dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan ini, atau apa yang akan terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang menyebabkan goyahnya pola-pola kehidupan yang telah ada.

Proses sosial yang dimaksudkan adalah hubungan sosial individu dengan sesamanya atau orang-orang yang ada di dalam lingkungannya. Bagaimana individu bersosialisasi dengan yang lain, seperti dengan orang tua, anggota keluarga, guru, dan orang lain yang ada disekitar lingkungan di mana individu berada, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Pengertian interaksi sosial dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:97) adalah “hubungan sosial yang dinamis antara orang perseorangan, antara perseorangan dan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok”. Maksudnya bahwa interaksi ini tidak hanya terjadi antara individu dengan individu saja, melainkan terjadi hubungan yang dinamis antara individu dengan kelompok maupun hubungan antar kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi.

2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut Indarti (2007:54) kemampuan individu untuk berinteraksi sosial dipengaruhi oleh berbagai hal antara lain, interaksi dengan keluarga, perkembangan pikiran individu, munculnya rasa percaya diri individu, dan

kebutuhan akan perhatian dan empati. Kesemunya itu akan membentuk pola interaksi sosial individu dengan orang lain.

2.4.3 Bagian-bagian dari Interaksi Sosial

Susanto (2011: 148) mengatakan bahwa komunikasi merupakan syarat terjadinya interaksi sosial. Hal terpenting dalam komunikasi yaitu adanya kegiatan saling menafsirkan perilaku (pembicaraan, gerakan-gerakan fisik, atau sikap) dan perasaan-perasaan yang disampaikan. Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki individu merupakan modal utama bagi individu dalam mengembangkan interaksi sosial individu. Dalam berkomunikasi dengan orang lain, individu tidak hanya dituntut untuk berkomunikasi dengan kata-kata yang dapat dipahami, tetapi juga dapat membicarakan topik yang dapat dimengerti dan menarik untuk orang lain yang menjadi lawan bicaranya.

2.5 Penelitian Relevan

Dinamika budaya pacuan kuda didukung dengan landasan teori yang ada, selain itu juga didukung oleh beberapa hasil penelitian, antara lain hasil penelitian yang dilakukan oleh :

1. Astuti (2014), *“Kerapan Sapi Sebagai Modal Sosial Masyarakat Madura di Kecamatan Sepulu Kabupaten Bangkalan”*. Hasil penelitian ini adalah budaya kerapan sapi sebagai modal sosial masyarakat Madura dapat terbentuk melalui 3 aspek penting, yaitu pertama, aspek penyelenggaraannya yang terbagi atas tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan setelah pelaksanaan. Kedua, aspek pihak yang terlibat yang meliputi: pemilik sapi kerapan, joki, pengibar bendera besar, dan

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bangkalan. Ketiga aspek kepentingan yang terbagi atas empat kepentingan inti yaitu: kepentingan sosial, kepentingan ekonomi, kepentingan politik dan kepentingan budaya. Simpulan dari penelitian ini bahwa Budaya Kerapan Sapi dapat menciptakan solidaritas sebagai modal sosial melalui unsur-unsur yang terbentuk dari proses yaitu unsur dari tindakan, unsur dari perilaku, unsur dari simbol, dan unsur dari perkataan.

2. Akbar (2015) "*Budaya Pacuan Kuda sebagai Sarana Sosial Menjalin Komunikasi Masyarakat di Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peranan budaya pacuan kuda mampu mendorong terjalinan hubungan sosial yang berperan sebagai sarana komunikasi dan menumbuhkan solidaritas masyarakat di Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar; Budaya pacuan kuda mampu berperan membantu masyarakat dalam melakukan interaksi dan komunikasi dengan orang kelompok masyarakat lain. Hubungan komunikasi yang terjadi melalui budaya pacuan kuda mampu menghubungkan kelompok sosial yang di masyarakat yang pada dasarnya terpetak-petakan; Budaya pacuan kuda sebagai sarana komunikasi masyarakat untuk saling berhubungan dan berkembang serta memiliki peranan interaksi dan komunikasi antar individu dan masyarakat yang mampu menciptakan hubungan kekerabatan dan melebur perbedaan kedudukan sosial dalam masyarakat dan status sosialnya.
3. Abdurrozak (2011) "*Perancangan Promosi Barapan Kerbau (Karapan Kerbau) Sebagai Wisata Budaya Kabupaten Sumbawa*". Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa barapan kerbau sebagai salah satu pentas budaya yang tak dapat dipisahkan dari kebudayaan masyarakat Sumbawa yang sebagian besar bermatapencaharian sebagai petani dan peternak. Arena yang dipakai untuk mengadakan barapan kerbau ini merupakan lahan basah yaitu sawah. Sehingga waktu yang tepat untuk mengadakan barapan kerbau ini ketika selesai musim panen sebagai wujud rasa syukur dan kegembiraan. Kekayaan yang unik dan khas ini belum mampu dimanfaatkan secara maksimal. Oleh karena itulah diperlukan kegiatan promosi wisata. Dari kegiatan promosi wisata ini, budaya barapan kerbau dikenalkan ke berbagai daerah luar Sumbawa, dengan kegiatan ini diharapkan target market audiens sebagai sasaran pasar promosi akan tertarik datang untuk menyaksikan barapan kerbau secara langsung. Dengan demikian, barapan kerbau diharapkan mampu menjadi ikon pariwisata Kabupaten Sumbawa.

. Perbedaan penelitian yang ingin dilakukan oleh peneliti dengan penelitian di atas yaitu pada tujuan penelitian, dimana peneliti mengkaji tentang sejarah awal munculnya budaya pacuan kuda di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa dan dampak budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama tetnang budaya pacuan kuda, selain itu terlihat dari jenis penelitian yang digunakan, dimana sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif yaitu jenis penelitian yang menggambarkan permasalahan menggunakan kalimat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap nilai-nilai dari dimensi budaya pacuan kuda. Adapun metode yang digunakan untuk mengungkap hal tersebut adalah metode kualitatif dengan pendekatan etnografi. Menurut Creswell bahwa metode etnografi adalah penelitian untuk mendeskripsikan kebudayaan sebagaimana adanya. Metode ini berupaya mempelajari peristiwa kultural yang menyajikan pandangan hidup subjek sebagai objek studi, interpretasi atas suatu budaya, kelompok sosial atau sistem (Endraswara, 2006:50). Data lapangan dalam penelitian ini merupakan deskripsi budaya masyarakat Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa yang mempunyai hubungan dengan budaya karapan kuda sebagaimana adanya.

Adapun alasan peneliti menggunakan pendekatan etnografi dalam penelitian ini adalah untuk menjabarkan sejarah awal munculnya budaya pacuan kuda dan dampak budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi, yang merupakan jenis penelitian yang membahas permasalahan dengan pendekatan budaya kemudian diuraikan dalam bentuk kata-kata atau kalimat tentang budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa. Alasan pemilihan lokasi penelitian, dikarenakan penelitian tentang kebudayaan pacuan kuda belum pernah diteliti sebelumnya. Selain itu, pemilihan Desa Brang Kolong sebagai lokasi penelitian karena lokasi tersebut merupakan tempat asal dari peneliti, sehingga memudahkan peneliti dalam memperoleh data.

3.3 Subjek Penelitian

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spradley dinamakan “*social situation*” atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan sebagai objek penelitian yang ingin diketahui apa yang terjadi di dalamnya. Pada situasi objek penelitian ini peneliti dapat mengamati secara mendalam aktivitas pelaku yang ada pada tempat tertentu (Moleong, 2014: 300).

Subyek penelitian merupakan sumber informasi untuk mencari data dan masukan-masukan dalam mengungkap masalah penelitian atau lebih dikenal dengan istilah informasi yaitu orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar peneliti.

Subyek atau informasi sebagai pelaku dalam penelitian ini yaitu masyarakat petani, kepada Desa, tokoh agama, tokoh masyarakat, pemuda di Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa. Aktivitas yang diteliti yaitu kegiatan karapan kuda Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa dalam menjalin hubungan sosial kemasyarakatan.

Penentuan sampel dilakukan dengan cara *purposive sampling*.

“Purposive sampling adalah tehnik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/ situasi sosial yang diteliti” (Moleong, 2014: 300).

Ada dua jenis subjek penelitian yaitu informasi kunci dan subjek penelitian biasa. Subjek penelitian kunci adalah informasi utama yaitu masyarakat Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa yang berjumlah 10 orang, sedangkan yang menjadi subjek penelitian biasanya adalah kepala Desa, tokoh masyarakat Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa sebanyak 5 orang.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata atau berwujud pernyataan-pernyataan verbal, bukan dalam bentuk angka (Muhajir, 2006: 2). Yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini yaitu gambaran umum objek penelitian, meliputi: peranan budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat di Sumbawa.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data adalah tempat mengambil data seperti yang diungkapkan oleh Lofland bahwa “sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain” (Moleong, 2014: 157).

Adapun sumber data dapat digolongkan menjadi dua yaitu:

3.4.2.1 Data Primer

Data primer adalah data atau informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber atau informan. Data atau informasi diperoleh melalui pertanyaan, baik secara tertulis maupun secara lisan dengan menggunakan metode wawancara dan observasi. Dalam hal ini yang dimintai keterangan adalah masyarakat yang memiliki pacuan kuda, tokoh masyarakat, pemuda, kades, kadus di Kecamatan Moyo Hilir Kabupaten Sumbawa.

3.4.2.2 Data Skunder

Data skunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dan sumber-sumber yang sudah ada. Data ini biasanya diperoleh dari perpustakaan atau dari laporan penelitian terdahulu (Hasan, 2010: 82).

Dalam hal ini data skunder yang digunakan dalam penelitian ini meliputi buku-buku, internet, dokumen resmi, dan makalah yang berhubungan dengan budaya pacuan kuda dan hubungan sosial masyarakat.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan dalam upaya memperoleh dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam sebuah penelitian. Oleh karena itu, Peneliti harus mampu menentukan metode tepat dan efisien di dalam menjaring data yang diperlukan.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.5.1 Observasi

Metode observasi adalah pengamatan yang dilakukan dengan partisipan, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan (Subagyo, 2009: 63). Sedangkan menurut pendapat lain observasi atau pengamatan digunakan dalam rangka mengumpulkan data dalam suatu penelitian, merupakan hasil perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya sesuatu rangsangan tertentu yang diinginkan, atau studi yang disengaja dan sistematis tentang keadaan/fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan mengamati dan mencatat (Mardalis, 2009: 63). Sedangkan pendapat lain observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Riyanto, 2010: 99).

Peran peneliti sebagai observer sistematis didasarkan pada tujuan untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan situasi yang terjadi di lapangan terutama yang berkaitan dengan peranan budaya pacuan kuda dalam mempererat hubungan sosial masyarakat di Sumbawa.

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) yaitu penelitian terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Kemudian *non participant observation*, yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Dalam penelitian ini yang digunakan yaitu *non participant observation* karena peneliti tidak terlibat langsung menjadi bagian dari informan yang diteliti.

3.5.2 *Interview* (wawancara)

Metode *interview*/wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden (Sugiyono. 2013: 136). Sedangkan menurut Arikunto adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari yang terwawancara (Riyanto, 2010: 99). *Interview*/wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.

Menurut Moleong (2016: 13) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur.

1. Wawancara terstruktur digunakan (*Structured Interview*)

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan dikerjakan.

2. Wawancara tak terstruktur digunakan (*Unstructured Interview*)

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistimatis dan lengkap untuk pengumpulan data.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Dalam hal ini peneliti menggunakan pedoman *interview* yang merupakan garis besar tentang hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Adapun yang dijadikan sebagai sasaran *interview* 1)

masyarakat yang memiliki pacuan kuda, 2) para tokoh masyarakat, 3) kades dan kadus, 4) para pemuda. Hal ini bertujuan 1) Untuk mengetahui fungsi budaya pacuan kuda bagi masyarakat Sumbawa, 2) Untuk mengetahui kehidupan masyarakat di wilayah Sumbawa, 3) Untuk mengetahui keeratan hubungan atau solidaritas masyarakat Sumbawa dengan kegiatan budaya pacuan kuda ini.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lager agenda dan sebagainya (Riyanto, 2010: 17). Jadi, dokumentasi merupakan laporan tertulis dari suatu peristiwa yang isinya terdiri atas penjelasan atau fikiran terhadap peristiwa dan ditulis dengan sengaja untuk menyimpan dan meneruskan keterangan mengenai peristiwa tersebut.

Adapun tujuan peneliti menggunakan metode dokumentasi ini adalah untuk mendapatkan data tentang profil Desa Brang Kolong Kec. Plampang Kabupaten Sumbawa.

3.6 Analisis Data

Analisis data merupakan proses menyusun mengkatagorikan data, mencari pola atau tema dengan maksud untuk memahami maknanya. Data yang sudah didapati oleh peneliti selama menjalankan proses penelitian, maka selama itu pula data-data tersebut perlu dianalisis dan diinterpretasikan dengan seksama, sehingga nantinya peneliti akan mendapatkan suatu kesimpulan yang objektif dari suatu penelitian (Sugiyono, 2013: 245).

3.6.1 Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai pemilihan, pemusatan pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan (Riyanto, 2010: 91). Data direduksi dalam penelitian ini adalah tentang budaya pacuan kuda.

3.6.2 Penyajian Data

Alur penting yang kedua dari kegiatan analisis data adalah penyajian data sebagai kesimpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang disajikan dalam penelitian ini antara lain tentang dampak budaya pacuan kuda.

3.6.3 Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagai suatu bagian konfigurasi yang utuh, kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan setelah data terkumpul dan diseleksi. Pengolahan data dilakukan dengan menarik kesimpulan secara induktif.