

PENGEMBANGAN PROGRAM EKOWISATA PERMAINAN TRADISIONAL DI KOTA PADANG PANJANG PROVINSI SUMATERA BARAT

NADYA FITRI AGLI



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2024**

@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
Bogor Indonesia

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN PROYEK AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Proyek Akhir dengan judul **“Pengembangan Program Ekowisata Permainan Tradisional di Kota Padang Panjang Provinsi Sumatera Barat”** adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir Laporan Proyek Akhir ini. Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya saya kepada Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juni 2024

Nadya Fitri Agli
NIM J0302201011

@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

ABSTRAK

Permainan tradisional Sumatera Barat yang berlandaskan pada budaya Minangkabau menggunakan berbagai unsur. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi pengetahuan masyarakat tentang permainan tradisional dan eksistensinya pada saat ini, membuat rancangan informasi data serta model pengembangan permainan tradisional, serta meneliti pengembangan ekowisata permainan tradisional untuk peningkatan pengetahuan tentang permainan tradisional dalam melestarikan budaya lokal. Penelitian dilaksanakan pada Desember 2023 hingga Februari 2024 di Kota Padang Panjang. Data yang diambil yaitu sumber daya permainan tradisional, data tingkat pengetahuan, dan minat masyarakat. Teknik pengambilan data melalui analisis dokumen, observasi, wawancara, penyebaran kuesioner. Analisis data dilakukan dengan metode uji triangulasi dan uji tingkat minat dan pengetahuan melalui skala likert. Sumber daya permainan tradisional yang didapatkan adalah 25 jenis dengan tingkat pengetahuan dan minat yang minim atau didominasi nilai 2,00-3,00, sehingga perlu dilakukan pengembangan program dengan empat kegiatan utama serta pembuatan pengumpulan data inventarisasi melalui media cetak. Luaran yang dihasilkan adalah proposal program, video dokumenter, dan buku inventarisasi.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Budaya, Pengembangan, Program, Ekowisata

ABSTRACT

Traditional games of West Sumatra based on Minangkabau culture use various elements. The purpose of this research is to identify public knowledge about traditional games and their existence at this time, design data information and traditional game development models, and research the development of traditional game ecotourism to increase knowledge about traditional games in preserving local culture. The research was conducted from December 2023 to February 2024 in Padang Panjang City. The data taken are traditional game resources, knowledge level data, and public interest. Data collection techniques through document analysis, observation, interviews, distributing questionnaires. Data analysis was carried out using the triangulation test method and testing the level of interest and knowledge through a Likert scale. The traditional game resources obtained are 25 types with a minimal level of knowledge and interest or dominated by a value of 2.00-3.00, so it is necessary to develop a program with four main activities and make inventory data collection through print media. The outputs produced are program proposals, documentary videos, and inventory books.

Keywords: Traditional Games, Culture, Development, Program, Ecotourism

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Judul Proyek Akhir : Pengembangan Program Permainan Tradisional di Kota Padang Panjang Provinsi Sumatera Barat

Nama : Nadya Fitri Agli
NIM : J0302201011

Disetujui oleh

Pembimbing 1:
Dr. Occy Bonanza, SP., MT

Pembimbing 2:
Natasha Indah Rahmani, ST., MT



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM
201807198501202001

Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T
196607171992031003



Tanggal Ujian:
6 Juni 2024

Tanggal Lulus:

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *subhanaahu wa ta'ala* atas segala karunia-Nya sehingga Proyek Akhir dengan judul “**Pengembangan Program Ekowisata Permainan Tradisional di Kota Padang Panjang Provinsi Sumatera Barat**” dapat diselesaikan. Laporan Proyek Akhir merupakan persyaratan wajib akademik yang harus dipenuhi sebagai syarat bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Ekowisata (S.Tr.Ekw) pada Program Studi Ekowisata, Sekolah Vokasi, Institut Pertanian Bogor.

Penulisan Proyek Akhir melibatkan banyak pihak yang memberikan bantuan, ide, dan motivasi mulai dari penelitian di lapang hingga tersusunnya laporan Proyek Akhir dengan baik.

1. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Ibu Dr. Occy Bonanza S.P., M.T. dan Ibu Natasha Indah Rahmani, ST., MT. yang telah membimbing, memberikan ide, saran, arahan, serta motivasi selama melakukan penelitian hingga penyusunan Laporan Proyek Akhir ini.
2. Penulis turut berterimakasih kepada Bapak/Ibu Pegawai DISPARPORA Kota Padang Panjang dan PDIKM, Pengelola Desa Wisata Kubu Gadang, Ninik Mamak dan Para Datuak, serta seluruh masyarakat Kota Padang Panjang yang telah memberikan kesempatan dan arahan, sehingga data dan informasi yang dibutuhkan dapat terpenuhi.
3. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Orangtua Penulis (Zul Afmindawati dan Novi Agli) serta Adik-adik dan Keluarga yang telah memberikan bantuan dalam bentuk moral, spiritual, dan material sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian lapang dan Laporan Proyek Akhir ini.
4. Ucapan terima kasih juga diberikan penulis kepada teman-teman Ekowisata Angkatan 57 selaku teman seperjuangan yang telah memotivasi dalam menyelesaikan Laporan Proyek Akhir ini serta teman-teman dekat penulis, untuk bf, yankcu, podeng, g daun, snty, turutuw, sia ko, orsa, hehe, maljung, dan semua yang tergabung di *close-friend* nadyfaq, terima kasih atas bantuan moral dan dukungannya untuk selama ini, terutama saat penulis di masa sekolah hingga perkuliahan.

Harapannya, semoga laporan ini dapat bermanfaat dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan pembaca mengenai Pengembangan Program Ekowisata Permainan Tradisional di Kota Padang Panjang Provinsi Sumatera Barat. Semoga Laporan Proyek Akhir ini dapat dipahami bagi pembaca. Semoga Laporan Proyek Akhir ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Bogor, Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PRAKATA	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Luaran	4
1.6 Kerangka Berpikir	4
II KONDISI UMUM	5
2.1 Sejarah, Letak dan Luas	5
2.2 Kondisi Fisik	6
2.3 Aksesibilitas	6
2.4 Kondisi Sosial dan Ekonomi Masyarakat	6
2.5 Kondisi Kepariwisata	7
2.6 Kondisi Permainan Tradisional	7
III METODE PENELITIAN	9
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	9
3.2 Alat dan Bahan	9
3.3 Jenis Data	9
3.4 Metode Pengambilan Data	10
3.5 Metode Perancangan Luaran	12
3.6 Analisis Data	13
3.7 Rancangan Penyusunan Luaran	14
3.8 Tata Waktu Penelitian	15
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1 Sumber daya Permainan Tradisional di Kota Padang Panjang	17
4.2 Tingkat Pengetahuan dan Minat Masyarakat terhadap Permainan Tradisional di Kota Padang Panjang	80
4.3 Analisis Pengembangan Ekowisata Permainan Tradisional	99
V SIMPULAN DAN SARAN	113
4.4 Simpulan	113
4.5 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	117
RIWAYAT HIDUP	125

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



DAFTAR TABEL

1	Inventarisasi Ragam Permainan Tradisional di Kota Padang Panjang.	17
2	Karakteristik Responden	82
3	Nilai Tertinggi dan Terendah terkait Pengetahuan Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional di Kota Padang Panjang.	96
4	Nilai Tertinggi dan Terendah terkait Minat Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional di Kota Padang Panjang.	98
5	Rancangan Kegiatan Pengembangan Program Permainan Tradisional berdasarkan Hasil Analisis Triangulasi	100
6	Timeline Kegiatan Pra-Pelaksanaan	103
7	Rundown Kegiatan FESPETRA	103
8	Rincian Anggaran Biaya	106
9	Rincian Kebutuhan SDM	107
10	Rincian Kebutuhan SDM	108

DAFTAR GAMBAR

11	Peta Kawasan Kota Padang Panjang	5
12	Peta lokasi penelitian	9
13	Alat permainan <i>Congkak</i>	19
14	Kegiatan bermain permainan <i>congkak</i> yang diawali pengambilan giliran menggunakan suit (a) dan yang memenangkan suit akan memulai permainan terlebih dahulu.	20
15	Kegiatan bermain permainan seni <i>randai</i> memperagakan gerakan <i>pasambahan</i> (a) dan gerakan <i>galombang</i> dan <i>legaran</i> (b).	23
16	Alat permainan <i>Badia batuang</i>	24
17	Kegiatan bermain permainan <i>badia batuang</i>	26
18	Pembuatan garis batas wilayah dalam permainan <i>cakbur</i>	27
19	Kegiatan bermain permainan <i>Cakbur</i> , pada bagian (a) saat menjadi penjaga dan bagian (b) saat menjadi penyerang	28
20	Alat yang digunakan dalam permainan Sepak Tekong	30
21	Kegiatan bermain permainan <i>Mancik-mancik</i>	32
22	Alat permainan <i>kuciang-kuciang</i>	34
23	Bentuk alat <i>tangkelek</i> panjang yang dimainkan	35
24	Kegiatan Bermain permainan <i>tangkelek</i> panjang	36
25	Tempurung atau batok kelapa dan tali sebagai bahan utama pembuatan alat permainan <i>Tapak kudo</i>	38
26	Bentuk <i>tapak kudo</i> saat dipakai sebelum memulai permainan	39
27	Kegiatan bermain permainan <i>gasiang</i>	41
28	Pembuatan alat permainan <i>lompek kajai</i>	42
29	Kegiatan bermain permainan <i>lompek kajai</i>	43
30	Kegiatan bermain main <i>gundu</i>	45
31	Kegiatan bermain permainan <i>pacu upiah</i>	48
32	Kegiatan bermain permainan <i>Oto-oto</i>	50
33	Kegiatan bermain <i>Lore/dore</i> di pekarangan rumah	53
34	Kegiatan bermain permainan kasti	55

35	Alat permainan engrang	57
36	Kegiatan bermain permainan engrang	58
37	Ilustrasi Kegiatan bermain permainan <i>mangoritiak</i>	59
38	Pembuatan alat permainan <i>pupuik batang padi</i>	62
39	Kegiatan bermain permainan <i>pupuik batang padi</i>	63
40	Kegiatan bermain permainan <i>tok lele</i>	64
41	Bentuk Alang-alang yang diterbangkan	67
42	Kegiatan masyarakat saat persiapan menerbangkan alang-alang	70
43	Alat permainan <i>kudo-kudo talutuak</i>	71
44	Kegiatan memainkan permainan <i>kudo-kudo talutuak</i>	72
45	Kegiatan bermain permainan Genggong/Ucak	76
46	Proses pembuatan alat permainan <i>lapak-lapak</i> dari pelepah pisang	78
47	Simulasi Permainan secara Langsung	80
48	Simulasi Permainan melalui Video dan Bercerita	81
49	Diagram hasil rekapitulasi aspek pengetahuan pada unsur nama permainan	83
50	Diagram hasil rekapitulasi aspek pengetahuan pada unsur aturan dan pemain	84
51	Diagram hasil rekapitulasi aspek pengetahuan pada unsur alat permainan	85
52	Diagram hasil rekapitulasi aspek pengetahuan pada unsur alat dan asal daerah	86
53	Diagram hasil rekapitulasi aspek pengetahuan pada unsur cara dan tujuan	87
54	Diagram hasil rekapitulasi aspek pengetahuan unsur manfaat permainan	88
55	Diagram hasil rekapitulasi aspek pengetahuan unsur makna permainan	89
56	Diagram hasil rekapitulasi aspek minat pada unsur nama permainan	90
57	Diagram hasil rekapitulasi aspek minat pada unsur carra dan <i>historical</i>	91
58	Diagram hasil rekapitulasi aspek minat pada unsur aturan permainan	92
59	Diagram hasil rekapitulasi aspek minat unsur alat yang digunakan	93
60	Diagram hasil rekapitulasi aspek minat pada unsur kemudahan dan tujuan	94
61	Diagram hasil rekapitulasi aspek minat pada unsur manfaat permainan	95
62	Diagram hasil rekapitulasi aspek minat pada unsur makna permainan	96

DAFTAR LAMPIRAN

63	Dokumentasi Kegiatan	117
64	Tabel Rekapitulasi Data Olahan Tingkat Pengetahuan dan Minat Masyarakat terhadap Permainan Tradisional	118
65	Desain buku Ragam Permainan Tradisional di Kota Padang Panjang	121
66	Desain buku ragam permainan tradisional	122
67	Barcode Buku Inventaris dan Proposal Program Lengkap	123

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.