

MARDONI



NILAI – NILAI BUDAYA PERMAINAN SIPAK RAGO MINANGKABAU

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA SUMATERA BARAT
2021

MARDONI



**NILAI – NILAI
BUDAYA PERMAINAN
SIPAK RAGO
MINANGKABAU**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA SUMATERA BARAT
2021**

**NILAI – NILAI BUDAYA PERMAINAN
SIPAK RAGO MINANGKABAU**

PENULIS : MARDONI
EDITOR : HASANADI
SHETTING/ LAY OUT : ROLLY FARDINAN
DESIGNER COVER : ROLLY FARDINAN
PENERBIT : KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA SUMATERA BARAT
PERCETAKAN : CV. GRAPHIC DELAPAN BELAS

CETAKAN PERTAMA, DESEMBER 2021

HAK CIPTA DILINDUNGI UNDANG-UNDANG
DILARANG MEMPERBANYAK KARYA TULIS INI DALAM BENTUK
DAN DENGAN CARA APAPUN TANPA IJIN TERTULIS DARI PENERBIT.

KATA SAMBUTAN
KEPALA BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA SUMATERA BARAT
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Sumatera Barat merupakan salah-satu Unit Pelaksana Teknis (UPT) di bidang kebudayaan yang berada di bawah Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia dengan wilayah kerja Provinsi Sumatera Barat, Bengkulu dan Sumatera Selatan.

Salah-satu tugas dari kantor Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Sumatera Barat yakni penyebarluasan informasi perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan aspek-aspek tradisi, kepercayaan, kesenian, perfilman, dan kesejarahan. Sehubungan dengan tugas tersebut tahun 2021 ini dilaksanakan penulisan dan percetakan *booklet*.

Salah satu program pelestarian adalah penulisan dan percetakan booklet Warisan Budaya Tak Benda (WBTB). Booklet ini ditulis oleh fungsional Pamong budaya Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat. *Booklet Nilai-Nilai Budaya Permainan Rakyat Sipak Rago Minangkabau* merupakan *output* dari sasaran kinerja pegawai (SKP) Fungsional Pamong Budaya yaitu penulisan informasi nilai budaya. Penulisan dan percetakan *booklet* ini memiliki tujuan agar karya-karya budaya yang terdapat di wilayah kerja Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Sumatera Barat, khususnya di Provinsi Sumatera Barat dapat dilestarikan. Berdasarkan Undang-Undang No.5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan, usaha perlindungan kebudayaan adalah dalam bentuk inventarisasi, pengamanan, pemeliharaan, penyelamatan, dan publikasi aspek-aspek kebudayaan.

Penulisan dan sekaligus percetakan *booklet* merupakan salah-satu usaha yang dilakukan BPNB Sumatera Barat dalam rangka mempublikasikan karya budaya untuk dilindungi dan dilestarikan. *Sipak Rago* merupakan salah-satu permainan rakyat pada masyarakat Minangkabau yang masih bertahan dan diwariskan. Gerak *Sipak Rago* memiliki keterkaitan khusus terhadap *silek*, dimana terdapat keterpaduan antara gerak dan langkahnya. Gerak *Sipak Rago* merupakan perwujudan dari langkah-langkah (dalam bahasa lainnya jurus) dalam *silek*. Permainan ini masih terlihat dimainkan oleh masyarakat di Kota Padang sebagai “*parintang-rintang hari*” (olah raga pada sore hari, menjelang datangnya waktu magrib). Disamping itu, *Sipak rago* merupakan usaha untuk menjalin silaturahmi antara warga/ pemuda/dan masyarakat antar wilayah atau Nagari. Terwujudnya *booklet* ini berkat kerjasama berbagai pihak. Oleh karena itu sepatutnyalah ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

Sehubungan dengan itu, kami menyambut baik dan mengapresiasi penulisan dan percetakan buku dalam bentuk *booklet* ini. Kedepannya, diharapkan dapat bermanfaat dalam pelestarian nilai budaya dan pengembangan ilmu pengetahuan dalam kerangka menuju pemajuan kebudayaan sesuai dengan yang diamanahkan dalam Undang-Undang nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

Kepala BPNB Sumatera Barat
Tertanda
Undri, SS, M.Si
NIP. 197707012009021001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia Nya penulisan booklet **Nilai-Nilai Budaya Permainan Sipak Rago Minangkabau** dapat diselesaikan. Selesaiannya penulisan booklet ini juga merupakan sebuah ukuran dari kinerja penulis sebagai Pamong Budaya di lingkungan Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Pengambilan tema Permainan Sipak Rago Minangkabau merupakan sebuah amanah dari Undang-Undang Nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan. Aspek-aspek pemajuan kebudayaan yang tertuang dalam pasal 5 Undang-Undang No. 5 tahun 2017 berisi tentang 10 (sepuluh) objek pemajuan kebudayaan. Salah satu objek tersebut adalah permainan rakyat. "Permainan rakyat" adalah berbagai permainan yang didasarkan pada nilai tertentu dan dilakukan oleh kelompok masyarakat secara terus menerus dan diwariskan pada generasi berikutnya, yang bertujuan untuk menghibur diri, antara lain, permainan kelereng, congklak, gasing, dan gobak sodor, dan sebagainya. Artinya permainan rakyat merupakan aktivitas masyarakat yang belum mendapatkan bahan-bahan dari industri/ memakai mesin-mesin modern yang dipengaruhi oleh negara Eropa dan Amerika.

Salah satu permainan rakyat yang masih hidup dan dimainkan oleh masyarakat di Minangkabau adalah permainan Sipak Rago. Pada masyarakat Minangkabau permainan ini dikenal dengan berbagai istilah Sipak Rago, Rago-Rago, dan Sipak Bola Rotan/Jalin. Perkembangan Sipak Rago di Kota Padang tersebar pada beberapa kecamatan seperti Kecamatan Kuranji Pauh IX, Pauh V, Koto Tengah dan Nanggalo, serta sebagian kecil daerah lainnya di Kota Padang. Nilai-nilai budaya permainan Sipak Rago menjadi penting dianalisis dalam konteks mempertahankan identitas Minangkabau. Asumsinya adalah dalam menghidupkan permainan Sipak Rago memiliki petuah, patatah-petitih, dan mamangan adat (tradisi lisan) yang sangat kental dalam masyarakat. Di samping itu, Sipak Rago merupakan permainan yang memiliki dasar gerakan Silek (pencak silat), dan mengandung berbagai filosofi ernes yang sangat dalam.

Kami mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Kepala BPNB Sumatera Barat yang telah membuat kebijakan untuk mencetak booklet ini, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Padang Sumatera Barat, maestro dan nasumber yang telah memberikan data dan informasi, panitia pelaksana serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan booklet ini. Akhir kata, Kami sampaikan permohonan maaf apabila dalam penulisan booklet ini masih *jauh pangang dari api* (belum sempurna karena keterbatasan pengetahuan). Semoga booklet ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, April 2021
Penulis,

Mardoni, S.Sos
NIP 197805052006041006

DAFTAR ISI

SAMBUTAN KEPALA BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA SUMATERA BARAT ...	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
PENDAHULUAN	1
IDE PENULISAN	2
KOTA PADANG DAN KEBIJAKAN PEMERINTAH TENTANG SIPAK RAGO	3
SEJARAH DAN PERKEMBANGAN PERMAINAN RAKYAT SIPAK RAGO	3
PERALATAN PERMAINAN RAKYAT SIPAK RAGO	5
FILOSOFI SIPAK DALAM PERMAINAN RAKYAT SIPAK RAGO	8
NILAI-NILAI BUDAYA DALAM PERMAINAN SIPAK RAGO	16
PENUTUP	22
DAFTAR PUSTAKA	23
DAFTAR NARASUMBER	24
BIODATA PENULIS	25

PENDAHULUAN

Amanah Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan menitikberatkan pemajuan kebudayaan tersebut pada beberapa aspek-aspek kebudayaan. Hal ini tertuang dalam pasal 5 dimana terdapat sepuluh aspek pemajuan kebudayaan yakni a. tradisi lisan; b. manuskrip; c. adat istiadat; d. ritus; e. pengetahuan tradisional; f. teknologi tradisional; g. seni; h. bahasa; i. permainan rakyat; dan j. olahraga tradisional (----- 2017). Salah satu aspek pemajuan kebudayaan yang harus dilestarikan adalah permainan rakyat.

"Permainan rakyat" adalah berbagai permainan yang didasarkan pada nilai tertentu dan dilakukan oleh kelompok masyarakat secara terus menerus dan diwariskan pada generasi berikutnya, yang bertujuan untuk menghibur diri, antara lain, permainan kelereng, congklak, gasing, dan gobak sodor.

Masyarakat Minangkabau memiliki berbagai jenis permainan rakyat yang masih dimainkan dan diwariskan secara turun temurun. Menurut Rismadona, Ajisman, dan Alhusna (2015) terdapat sebanyak 27 (dua puluh tujuh) jenis permainan tradisional yang ada di Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Sumatera Barat. Salah satu permainan yang diinventarisasi adalah permainan Sipak Rago. Sipak Rago (penyebutan lainnya dalam masyarakat yaitu Rago-Rogo, Sipak Bola Rotan/Jalin, dll) merupakan permainan rakyat yang dimainkan secara berkelompok oleh pemuda (laki-laki) di Minangkabau.

Permainan rakyat Sipak Rago telah mengalami perubahan dan perkembangan. Berbagai hal yang mengalami perubahan adalah dari bentuk dan fungsi sipak yang diperagakan dalam masyarakat, dan perwrisannya terhadap generasi selanjutnya. Perkembangan selanjutnya, Sipak Rago telah dilombakan oleh Pemerintah Kota Padang melalui Dinas Pariwisata dan Kebudayaan sejak tahun 2019.

Berkaitan dengan itu, pelestarian permainan Sipak Rago perlu dilaksanakan dengan berbagai bentuk kegiatan. Bentuk pelestariannya dilakukan dengan inventarisasi, dokumentasi, publikasi, pemanfaatan, dan penyelamatan karya budaya. Penulisan booklet ini merupakan bentuk pelestarian karya budaya Sipak Rago, sekaligus Nilai-Nilai Budaya permainan rakyat Minangkabau. penulisan booklet permainan rakyat Sipak Rago merupakan usaha yang dilakukan dalam menjalankan amanah dari Undang-Undang No. 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

IDE PENULISAN

Permainan rakyat merupakan salah satu aspek yang menjadi unsur-unsur pemajuan kebudayaan. Hal ini tertuang dalam pasal 5 Undang-Undang No.5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, dimana terdapat 10 (sepuluh) unsur pemajuan kebudayaan yakni a. tradisi lisan; b . manuskrip; c. adat istiadat; d. ritus; e . pengetahuan tradisional; f. teknologi radisional; g. seni; h . bahasa; i. permainan rakyat; dan J. olahraga tradisional. Pada bab kedua dalam Undang-Undang tersebut berisi bahwa pemajuan kebudayaan dilakukan dengan cara perlindungan, yakni melakukan inventarisasi dengan pencatatan dan pendokumentasian; b. penetapan; dan c. pemutakhiran data.

Inventarisasi dan pendokumentasian dilakukan dengan mencatat dan menganalisis, serta dipublikasikan untuk diketahui oleh masyarakat. Oleh karena itu, usaha ini dilakukan oleh Pamong Budaya di Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat, sebagai ujung tombak pemajuan kebudayaan. Salah satu objek pemajuan kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Minangkabau adalah permainan Sipak Rago. Permainan Sipak Rago memiliki kandungan kearifan lokal masyarakat Minangkabau yang tersebar hampir di sebagian besar wilayah administratif Sumatera Barat. Pada tulisan ini akan dijelaskan beberapa hal sekaitan dengan Nilai-Nilai Budaya Sipak Rago di Minangkabau, yaitu:

1. Bagaimana sejarah dan perkembangan permainan rakyat Sipak Rago pada Masyarakat Minangkabau?
2. Bagaimana bentuk dan filosofi gerakan Sipak Rago dalam Masyarakat Minangkabau?
3. Bagaimana nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan rakyat Sipak Rago dalam masyarakat Minangkabau?

Tujuan penulisan ini:

1. Untuk mendeskripsikan sejarah dan perkembangan permainan rakyat Sipak Rago pada Masyarakat Minangkabau
2. Untuk mendeskripsikan bentuk dan filosofi gerakan Sipak Rago dalam Masyarakat Minangkabau?
3. Untuk mendeskripsikan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan rakyat Sipak Rago dalam masyarakat Minangkabau?

KOTA PADANG DAN KEBIJAKAN PEMERINTAH TENTANG SIPAK RAGO

Kota Padang merupakan Ibu Kota Provinsi Sumatera Barat yang terletak di bagian barat Provinsi ini. Dalam sejarah perkembangannya Kota Padang telah berdiri sejak tanggal 7 Agustus 1669. Penentuan tanggal tersebut dihasilkan melalui rapat DPRD Kota Padang pada 31 Juli 1986, dengan alasan (1) Pada tanggal 7 Agustus 1669 tersebut rakyat Pauh dan Koto Tangah dan penduduk Kota Padang menyerang Loji atau benteng Kompeni yang menimbulkan kerugian besar dipihak Belanda ; (2) Peristiwa diatas memperlihatkan semangat kepahlawanan rakyat Padang yaitu dengan mengadakan perlawanan secara serentak terhadap Kompeni. Peristiwa tersebut menunjukkan telah diwujudkan rasa persatuan dan kesatuan di antara rakyat dalam menentang penjajahan; (3) Peristiwa ini dapat membangkitkan rasa kepahlawanan yang sangat penting artinya dalam melanjutkan pembangunan di segala bidang, menuju terciptanya kota yang aman, tertib, bersih, indah dan sejahtera (Safwan, Mardanas , Ishaq Taher, Gusti Asnan 1987).

Kota Padang sebagai ibu kota Provinsi Sumatera Barat telah melakukan berbagai kebijakan pelestarian tentang permainan Sipak Rago. Kebijakan terkait Sipak Rago adalah dilakukannya perlombaan atau pertandingan Sipak Rago hampir setiap tahunnya dalam 5 tahun terakhir. Perlombaan permainan Sipak Rago ditajuk dalam Festival Siti Nurbaya. Festival ini terakhir dilakukan pada tahun 2019, dimana didalamnya terdapat perlombaan Sipak Rago sebagai sebuah even pertandingan. Kebijakan ini berawal dari keinginan Pemerintah dan masyarakat untuk melestarikan permainan khas Minangkabau. Keinginan tersebut dimulai dengan melakukan festival, dimana didalamnya terdapat perlombaan atau pertandingan Sipak Rago antar sasaran atau komunitas Sipak Rago yang ada di seluruh Kota Padang.

SEJARAH DAN PERKEMBANGAN PERMAINAN RAKYAT SIPAK RAGO

Permainan Sipak Rago adalah permainan anak nagari yang menggunakan bola rago sebagai alat permainan. Bola rago awalnya terbuat dari anyaman daun kelapa yang dijalin dan berbentuk bulat. Namun saat ini bola yang berukuran dua genggam tangan orang dewasa ini dibuat dari kulit rotan. Datuak Amputiah seorang tokoh masyarakat di kenagarian Koto Tangah. mengemukakan bahwa pada awalnya Sipak Rago berasal dari zaman kesultanan melayu pada abad ke (634-713) dimana permainan Sipak Rago merupakan permainan yang dimainkan oleh raja-raja dalam sebuah ajang perebutan tempat terhormat di dalam kerajaan. Saat ini permainan Sipak Rago beralih menjadi permainan rakyat yang bisa dimainkan oleh siapa saja tanpa terkecuali baik muda maupun tua (Septian 2015). Teknis permainannya yaitu, para pemain berdiri membentuk sebuah lingkaran. Besar lingkarannya disesuaikan dengan banyaknya pemain. Permainan ini dianggap sebagai nenek moyang dari jenis permainan yang saat ini dikenal dengan sebutan *Sepak Takraw* (Septian 2015).

Sipak Rago adalah permainan yang berkembang dan dimainkan oleh para elit Kerajaan Malaka pada abad ke 15 Masehi. Saat itu rakyat hanya sebagai penonton keluarga kerajaan yang tampil bertanding. Ketika rakyat menonton, permainan ini menarik perhatian mereka. Mereka mempelajari dan kemudian mulai memainkan Sipak Rago dengan versi mereka sendiri, yaitu dimainkan oleh 5 sampai 10 orang dengan memakai pakaian yang dilengkapi tutup kepala serta tidak beralas kaki. Mereka melakukan permainan ini di tanah lapang dengan garis lingkaran sebagai area permainan. Tujuan permainannya bukan untuk memasukan bola ke payung seperti yang dilakukan keluarga kerajaan, tetapi lebih untuk mengasah kemampuan dan kelihaihan para pemain dalam mempertahankan bola agar tidak jatuh ke tanah.

Seperti yang sudah tercatat dalam sejarah Melayu, ketika pemerintahan Sultan Mansur Shah Ibn Almarhum Sultan Muzzaffar Shah pada tahun (1459 - 1477), salah seorang puteranya yang bernama Raja Ahmad telah dibuang karena sudah membunuh anak bendahara akibat terlibat persengketaan ketika hendak bermain Sipak Rago. Raja Ahmad diangkat menjadi Sultan di Pahang dan bergelar Sultan Muhammad Shah I Ibn Almarhum Sultan Mansur Shah. Puncaknya pada tahun 1940-an memicu perubahan dalam pelaksanaan Sipak Rago. Perubahan inilah yang kemudian lebih dikenal dengan Sepak Takraw (Septian 2015).

Di Filipina permainan ini dikenal dengan *Sipa*. Sementara di Burma *Chinlone*, di Laos dinamakan *Maradong*, dan di Thailand disebut *Takraw*. Perbedaan utama Sepak Raga dengan Sepak Takraw terletak pada penggunaan jaring (net) yang ditemui pada Sepak Takraw. Sedangkan pada Sipak Rago tidak memakai jaring net. Permainan rakyat Sipak Rago hidup dan berkembang diberbagai daerah di Sumatera Barat. Salah satu daerah yang masih mempertahankan dan mewariskan permainan ini kepada generasi adalah Kota Padang. Perkembangan permainan Sipak Rago di wilayah pesisir Sumatera Barat ini sudah secara rutin sejak tahun 1980 –an. Permainan ini sudah berkembang sejak tahun 1940-an, sebelum Indoensia merdeka. Ada jeda waktu yang lama antara lahirnya permainan Sipak Rago di Minangkabau sampai perkembangan kembali permainan tersebut. Hal ini berkaitan erat dengan lika-liku dan hilang timbulnya permainan Sipak Rago dalam masyarakat.

No	Kecamatan	Sasaran/Komunitas	Jumlah Anggota	Struktur Organisasi
1	Kuranji Pauh IX	Jiluju, Awan Bajuntai, Salingka Raso, Baringin Tabek, Kelok Patamuan, Cimpago Putih, Mangana Tapian, Rotan Bajalin, Sipak Badariak, Saiyo, Kapak Saraso, Jambak Sairiang, dll	15-25 orang/ Sasaran	Terdapat struktur organisasi yang jelas yaitu ada ketua, wakil ketua, tim pelatih (tuo rago) dan sekretaris.

2	Koto Tengah	Gang Beton, Rawang City, Pacah 8, Ruyuang Putihah, Bungo Tanjung, dll.	10-20 orang/sasassran	Terdapat struktur organisasi yang jelas yaitu ada ketua, wakil ketua, tim pelatih (tuo rago) dan sekretaris
3	Kecamatan Lainnya di Kota Padang: Lubuk Kilangan, Pauh V, Nanggalo, Lubuk Begalung.	Beberapa tim terdapat di kecamatan ini, namun adanya tim tersebut hanya untuk mengikuti perlombaan saja	Tidak terdata	Belum ada struktur organisasi yang jelas.

Sumber : Data primer diolah dari hasil wawancara narasumber.

Pada prinsipnya permainan rakyat Sipak Rago merupakan permainan raja-raja dan keluarganya dalam kebudayaan Minangkabau. Dewasa ini permainan raja-raja ini sudah dijadikan sebagai permainan rakyat yang dimainkan secara berkala, atau periodik pada sore atau malam hari. Pada akhirnya permainan ini menjadi permainan yang merakyat dan dimainkan oleh masyarakat umum.

Penyebaran permainan Sipak Rago di Kota Padang ada di beberapa kecamatan, diantaranya Kecamatan Kuranji Pauh IX, Koto Tengah, Pauh V, Nanggalo, dan beberapa daerah lain di Kota Padang (Pratama 2019). Persebaran Sipak Rago di Kota Padang terdapat pada sasaran-sasaran atau komunitas pemuda yang memiliki struktur organisasi yang jelas. Di Kota Padang terdapat lebih kurang 40 tim/sasaran yang masih aktif dan bermain secara rutin dan berkala (lihat Tabel 1).



Bola Sipak Rago, dijalin dengan rotan (dokumentasi,2020)

PERALATAN PERMAINAN RAKYAT SIPAK RAGO

Pada permainan Sipak Rago diperlukan diperlukan berbagai alat dan kelengkapannya. Alat dan kelengkapan tersebut diantaranya bola rago, lapangan permainan, alat penerangan, dan pakaian olahraga

1. Bola Rago

Bola rago merupakan bola yang terbuat dari daun kelapa muda, atau dari rotan. Pada zaman dahulu, rotan merupakan produk yang sangat mahal harganya, dimana rotan diperjual-belikan oleh pengusaha untuk keperluan rumah tangga saja. Pada saat itu bola rago dibuat dari daun kelapa muda, beda halnya saat ini rotan sudah lebih mudah untuk didapatkan sehingga bola rago banyak terbuat dari rotan.

Bola rago dijalin dengan menggunakan 3 (tiga) buah rotan berdiameter \pm 15 cm. Jalinan tersebut dibentuk dan diikat menjadi sebuah bola yang terikat satu sama lainnya. Dengan jalinan ini rotan yang diikat pada bola tidak mudah lepas sehingga jika disepak dan diterjang akan tetap kokoh dan bertahan.



Foto: Lapangan sipak rago yang berbentuk lingkaran pada sasaran Baringin Tabek Kecamatan Kuranji Kota Padang (Dokumentasi Panitia, 2020)

2. Lapangan permainan

Lapangan permainan Sipak Rago merupakan lapangan tanah berpasir yang berbentuk lingkaran, memiliki diameter antara 5-7 meter. Pada pinggir lapangan diberikan batasan dalam bentuk tanah yang ditinggikan luar lapangan, atau dalam bentuk tembok yang dicor di pinggir lingkaran (ukuran cornya 3-5 cm). Setelah pinggir lapangan dicor, kemudian ditaburkan pasir, ketebalan pasir sekitar 15-20 cm.

Permainan Sipak Rago dilakukan pada sore sampai malam harinya (sampai pukul 22.00 WIB). Oleh karenanya, dilapangan Sipak Rago diberikan penerangan. Dahulunya penerangan memakai lampu *togok* (lampu minyak) yang terbuat dari bambu memakai bahan bakar minyak tanah. Penerangan yang



Foto: Pengaturan alat penerangan dilapangan Sipak Rago di sasaran pacah 8 Koto Tangah Padang (Dokumentasi Panitia, 2020)



Foto: Pakaian sipak rago saat pertandingan/perlombaan , dan pakaian sipaka rago saat permainan biasa di saasarannya (Dokumnetasi panitia, 2020 dan <https://www.antarafoto.com/asian-games-2018/v1473249913/permainan-sipak-rago>)

banyak dipakai oleh komunitas Sipak Rago saat ini menggunakan lampu listrik. Lampu digantungkan dengan tali menggunakan dua buah tiang yang terbuat dari bambu. Tiang ini ditegakkan diluar lapangan (sekitar 1-2 meter dari pinggir lapangan), kemudian di kedua tiang diikatkan tali (tali nilon berbentuk 3 jalinan). Lampu digantungkan ditengah-tengah tali di lapangan.

3. Pakaian Pemain Sipak Rago

Pakaian silat dipakai sebagai pakaian dalam permaian rakyat Sipak Rago dalam acara perlombaan atau penampilan Sipak Rago ditengah masyarakat. Pakaian ini terdiri dari celana galemboang, dan baju gunting cino, ikat pinggang dan ikat kepala. Ikat kepala dan ikat pinggang ini bisa diganti dengan sejenis sapu tangan yang dibuat menyerupai ikat pinggang dan ikat kepala. Untuk ikat kepala bisa dibuat seperti segi tiga dan diikat di kepala pemain. Pakaian ini lebih mirip dengan pakain silek di Minangkabau. Pada dasarnya pemain dalam melakukan permaian Sipak Rago tidak diharuskan memakai alas kaki (sepatu olahraga), akan tetapi saat ini kebanyakan dari pemaina sudah memakai sepatu sebagai alas kaki dalam permainannya.

Selain itu, pada saat latihan dan permainan di kampung atau kelompok sasaran Sipak Rago pakaian yang dipakai adalah pakaian olahraga biasa ditambah dengan sepatu olahraga tanpa keharusan memakai pengikat kepala. Bagi pemain yang berkeinginan memakainya maka dibolehkan saja.

3. Tim Sipak Rago

Tim dalam permaian Sipak Rago terdiri 5-7 pemain. Dalam permainannya satu tim ini merupakan satu kesatuan dimana tidak ada seseorangpun pemain yang ditugaskan untuk melakukan sipak tertentu. Setiap pemain boleh melakukan berbagai sipak yang dikuasainya Dalam satu tim tetap ada pemimpin sebagai pengatur sipak yang harus dilakukan ketika bola rago datang dan menggunakan jenis sipak apa untuk bola tersebut. Pemimpin tim akan bersorak dengan ucapan sesuai dengan jenis sipak yang disarankan oleh pemimpin. Misalkan bola datang di atas kepala maka peminpin akan bersorak dengan ucapan “*singgang*” untuk sipak singgang, “*simpai*” utnuk sipak simpai, dan sebagainya. (jenis sipak dijelaskan pada bagian berikutnya). Sipak Rago bisa dimainkan oleh masyarakat dari berbagai usia, mulai dari anak-anak (usia 7-15), remaja, dan dewasa. Pada umumnya pemain Sipak Rago yang tergabung dalam sebuah sasaran berusia antara 15-50 tahun, dan jarang yang berusia lanjut.

Tim Sipak rago tergabung dalam sasaran-sasaran Sipak Rago di Kota Padang. Dalam satu sasaran

dapat membentuk 1-3 tim Sipak Rago. Banyaknya tim dalam satu sasaran tergantung jumlah anggota sasaran tersebut. Sasaran merupakan organisasi non formal yang membina dan mengorganisasikan seluruh kegiatan dari tim. Sasaran memiliki struktur organisasi yang terdiri dari ketua, sekretaris dan bendahara. Pada sasaran yang lebih kompleks, akan memiliki beberapa divisi/seksi seperti seksi pembinaan pemain, peningkatan keterampilan pemain, dan sebagainya.

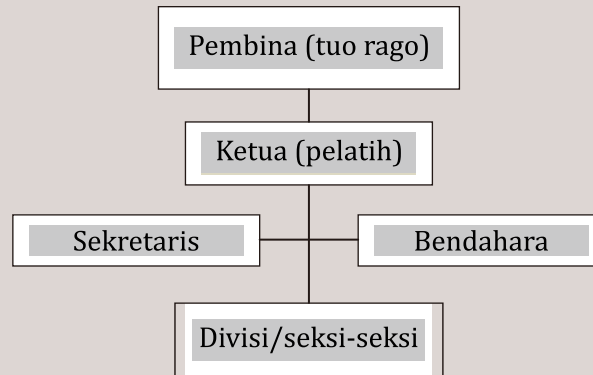


Foto: Struktur Organisasi sasaran Sipak Rago. Sumber : diolah dari hasil wawancara dengan narasumber.

FILOSOFI SIPAK DALAM PERMAINAN RAKYAT SIPAK RAGO

Secara historis Sipak Rago dimainkan dengan menggunakan beberapa anggota tubuh, seperti kaki, kepala, dada, dan bahu, kecuali tangan. Dalam perkembangannya permainan Sipak Rago hanya dimainkan dengan kaki saja. Hal ini mulai dilakukan sejak Sipak Rago sudah menjadi permainan rakyat bagi orang Minangkabau. Alasan logisnya, secara fungsi anggota tubuh yang melakukan perbuatan menyipak adalah kaki, bukan kepala (menanduk), bukan tangan (memegang), apalagi dada (membusung). Kelincahan kaki dalam menyipak bola rago merupakan keterampilan tersendiri yang dimiliki oleh anak rago. Aturan yang lain yang dipakai dalam permainan ini diantaranya (a) dalam menyipak bola hanya boleh 2 kali saja, jika lebih maka bola mati, (b) bola hanya boleh disipak dengan kaki saja, jika mengenai anggota tubuh yang lain dengan disengaja maka bola mati, (c) setiap pemain yang mematikan bola maka poin akan dikurangi 1 (satu), (d) dalam pertandingan atau perlombaan ada berapa jenis sipak yang mendapatkan nilai (poin) dan ada yang tidak mendapatkan poin.

Keterampilan sipak ini terdiri dari beberapa jenis diantaranya, (1) *Sipak Simpia*; (2) *Sipak Kepoh*; (3) *Sipak Jilek*; (4) *Sipak Balah Banak*; (5) *Sipak Simpia Rabah*; (6) *Sipak Singgang*; (7) *Sipak Bonus* (lebih dikenal dengan sipak terbang). *Sipak Simpia* dan *Sipak Kepoh* tidak mendapatkan poin atau nilai ketika dilakukan pertandingan atau perlombaan. *Sipak Jilek* poin satu (1), *Sipak Balah Banak* poin dua (2),

dan *Sipak Simpia Rabah* dan *Sipak Singgang* poin tiga (3), serta Sipak Bonus dengan poin empat (4).
Penjelasan dan cara melakukan sipak dalam Sipak Rago dijelaskan dibawah ini:

1. Sipak Simpia

Nama	: Sipak Simpia
Alat yang digunakan	: Pengelangan kaki bagian luar, baik kaki kanan, atau kaki kiri
Cara menyipak	: Bola datang dari arah depan dan menuju ke arah samping kiri atau kanan pemain rago. Pemain rago menyipak bola menggunakan pengelangan khaki bagian luar.
Nilai angka sipak	: dalam pertandingan sipak ini tidak dinilai (nol=0)

Deskripsi singkat,

Sipak *Simpia* merupakan sipak yang dilakukan dengan menggunakan pengelangan kaki bagian luar, baik menggunakan kaki kanan atau kaki kiri. Sipak *Simpia* merupakan sipak yang sering dipakai dan sangat mudah melakukannya dalam permainan Sipak Rago, karena menggunakan pengelangan kaki bagian luar, sehingga sesuai dalam aturan permainan ini, Sipak *Simpia* tidak memiliki nilai dalam pertandingannya.



Foto: sipak Simpia dengan menggunakan pengelangan kaki bagian luar baik kaki kanan atau kaki kiri dalam permainan Sipak Rago. Sipak ini tidak bernilai dalam pertandingan sipak rago (Dokumentasi Panitia, 2020)

2. Sipak Kepoh.

Nama	: Sipak Kepoh
Alat yang digunakan	: Pengelangan kaki bagian dalam, baik kaki kanan Atau kaki kiri
Cara menyipak	: Bola datang dari arah depan dan menuju ke arah samping kiri atau kanan pemain rago. Pemain rago menyipak bola menggunakan pengelangan kaki bagian luar.
Nilai sipak	: dalam pertandingan sipak ini tidak dinilai (nol=0)
Deskripsi singkat,	

Sipak Kepoh merupakan sipak dalam permainan rakyat Sipak Rago dengan menggunakan pengelangan kaki bagian dalam, baik kaki kanan atau kaki kiri. Kata kepo dalam bahasa Minangkabau diartikan sebagai memantulkan bola sehingga dapat diterima dengan baik oleh kawan-kawan sepermainan. Sipak Kepoh dilakukan agar teman dalam satu tim dapat menyipak bola dengan baik, walaupun si pemain tidak mendapatkan nilai dalam sipak ini, akan tetapi nilai diperoleh oleh pemain



Foto: Sipak Kepoh dalam permainan rakyat Sipak Rago, dimana menyipak bola dengan menggunakan pengelangan kaki bagian dalam, baik menggunakan kaki kiri atau kaki kanan (Dokumentasi Panitia, 2020)

3. Sipak Jilek

Nama

Alat yang digunakan

Cara menyipak

Nilai sipak

Deskripsi singkat,

: Sipak Jilek

: Telapak kaki

: Bola datang dari arah depan dan menuju kearah samping kiri atau kanan pemain rago. Pemain rago menyipak bola menggunakan telapak kaki.

: 1 poin

Sipak Jilek merupakan sipak dalam permainan Sipak Rago dengan menggunakan telapak kaki baik menggunakan kaki kiri atau kaki kanan. Bola rago yang datang dari arah depan pemain dan menuju kearah samping kiri atau kanan, dan akan mengolah bola dengan Sipak Jilek dengan cara memutar badannya ke kanan atau ke kiri dan menyipaknya dengan tepak kaki. Bola yang datangnya tidak beraturan tadi diolah oleh pemain dengan Sipak Jilek sehingga bola akan dapat diterima oleh pemain lain dengan lebih baik.



Foto: Sipak Jilek dalam permainan Sipak Rago sasaran Ruyuang Putihah di Kecamatan Koto Tangah Padang (dokumenatsi panitia, 2020)

4. Sipak Balah Banak

Nama sipak

Alat yang digunakan

Cara menyipak

: Sipak Balah Banak

: Telapak kaki, dan tumit kaki

: Bola datang dari arah depan dan menuju kearah atas kepala pemain. Bola akan jatuh dibelakang pemain. Pemain akan menyipak bola menggunakan telapak kaki dengan tanpa melihat bola dibelakangnya, dimana kepala sedikit diturunkan ke arah depan pemain, sehingga bola dapat diarahkan ke dalam lapangan permainan.

Nilai sipak

Deskripsi singkat,

: 2 poin

Dalam permainan Sipak Rago adakalanya bola yang datang ke arah pemain sangat tinggi dan melebihi kepala seorang pemain. Bola akan jatuh di belakang pemain. Salah satu aturan permainan Sipak Rago, pemain tidak boleh keluar lapangan yang telah ditentukan. Maka bola yang datang seperti ini, pemain akan menggunakan Sipak *Balah Banak*. Disebut sebagai Sipak *balah banak* karena bola yang datang di atas kepala menyerupai membelah kepala (*banak* yang diartikan sebagai otak dalam bahasa Minangkabau) seorang pemain. Teknik menyipak Sipak *Balah Banak* adalah menggunakan telapak kaki dan tumit kaki dengan tanpa melihat bola yang ada di belakangnya. Bola akan dapat dipantulkan ke arah pemain lainnya dengan baik, atau menuju ke dalam lapangan Sipak Rago.



Foto: (1) Sipak balah banak yang dimainkan oleh pemain sipak rago pada sasaran Sipak Rago Awan Bajuntai di Kecamatan Kuranji Kota Padang,(Dokumentasi Panitia, 2020)
(2) sipak balah banak yang dimainkan oleh pemain rago pada Festival Siti Nurbaya Kota Padang (Dokumentasi Dinas kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang 2019)



Foto : (dari kiri ke kanan) bola yang datang dari arah depan berada diatas kepala pemain, (2) pemain sipak rago dari sasaran Ruyuang Putih sedang memperlihatkan sipak balah banak tanpa harus melihat bola ke belakangnya, lokasi lapangan sasaran Ruyuang Putih Kec. Koto Tengah Padang (Dokumentasi panitia, 2020)

5. Sipak Simpia Rabah

Nama Sipak

Alat yang digunakan

Cara menyipak

: Sipak Simpia Rabah

: Pengelangan kaki bagian luar

: Bola datang dari arah depan menuju ke arah

depan wajah/di muka pemain rago. Pemain rago menyipak bola menggunakan pengelangan kaki bagian luar dengan merebahkan tubuhnya sehingga dapat memantulkan bola tanpa harus melihat bola tersebut.

: 3 poin

Nilai sipak

Deskripsi singkat,

Permainan Sipak Rago merupakan permainan yang menggunakan ketangkasan dan kelihaihan kaki-kaki pemainnya. Ketangkasan dibuktikan dengan sipak yang dirasa lemah tetapi datangnya bisa menjadi kuat. Sebaliknya, sipak yang kuat tetapi datangnya bisa menjadi lemah. Begitu juga dengan keterampilan kaki. Hal ini dapat dilihat dari konsep kaki yang digunakan dalam menyipak bola. Bagian kaki yang digunakan dalam menyipak adalah bagian yang sedikit atau jarang digunakan dalam menyipak bola dalam permainan bola lainnya, seperti tumit, kaki bagian luar, atau telapak kaki. Salah satu kaki yang digunakan dalam menyipak bola adalah pengelangan kaki bagian luar. Dalam permainan Sipak Rago kaki bagian luar digunakan untuk menyipak bola Sipak *Simpia Rabah*. Sipak ini digunakan ketika bola datang dari arah depan, setinggi wajah pemain. Pemain akan merebahkan badannya untuk menyipak bola dengan menggunakan pengelangan kaki bagian luar. Jika bola berada di sebelah kiri, maka pemain akan merebahkan badannya ke arah kanan dan sebaliknya jika bola disebelah kanan pemain akan merebahkan badannya ke sebelah kiri. Sebenarnya bola ini bisa saja menggunakan Sipak *Simpia*, atau Sipak *Kepoh*, atau Sipak *Jilek*. Namun karena suatu pertandingan atau perlombaan, maka digunakanlah Sipak *Simpia Rabah* agar nilai yang diperoleh bisa lebih tinggi (nilai 3)

6. Sipak Singgang

Nama Sipak

Alat yang digunakan

Cara menyipak

: Sipak Singgang

: Pengelangan kaki bagian luar

: Bola datang dari arah depan dan berada di samping

kiri atau kanan pemain. Jika bola berada disamping kanan pemain maka pemain memutar badannya ke arah kiri, dan menendang bola dengan pengelangan kaki kiri bagian luar. Sedangkan jika bola berada di sebelah kiri, maka pemain memutar badannya ke sebelah kanan untuk menyipak bola dengan bagian pengelangan kaki kanan bagian luar.

Nilai sipak

Deskripsi singkat,

Sipak Singgang adalah sipak yang menggunakan pengelangan kaki bagian luar, dimana bola datang dan berada di samping kiri atau kanan pemain. Jika bola berada di samping kanan pemain maka pemain memutar badannya ke arah kiri, dan menendang bola dengan pengelangan kaki kiri bagian luar. Sedangkan jika bola berada di bagian kiri, maka pemain memutar badannya ke sebelah kanan untuk menyipak bola dengan bagian pengelangan kaki kanan bagian luar.

: 3 poin



Foto: Sipak Singgang dalam permainan Sipak Rago, Lokasi di sasaran Salingka Raso Kec. Kuranji Kota Padang (Dokumentasi Panitia, 2020 dan <https://www.antarafoto.com/asian-games-2018/v1473249913/permainan-sipak-rago>)

7. Sipak Bonus

Nama

: Sipak Bonus

Alat yang digunakan

: Pengelangan kaki bagian luar

Cara menyipak

: Bola datang dari arah depan setinggi bahu atau kepala pemain. Pemain menyipak bola dengan Sipak Bonus atau Sipak Terbang sambil memutar badannya di udara. Pemain menyipak bola dengan pengelangan kaki bagian luar, baik kanan atau kiri.

Nilai sipak

: 4 poin

Deskripsi singkat,

Sipak Bonus merupakan sipak yang jarang dipakai oleh pemain Sipak Rago. Sipak ini hanya dipakai oleh pemain dari Sasaran Jiluju, Salingka Raso, dan beberapa sasaran lain di Kecamatan Kuranji Kota Padang, sedangkan pada sasaran lainnya di Kecamatan Koto Tengah, Nanggalo, dan Pauh, tidak memakai jenis sipak ini. Sipak ini memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, sehingga untuk melakukannya membutuhkan keterampilan yang baik. Sipak ini jarang dipakai oleh pemain sipak rago, bahkan dalam kesehariannya dalam permainan atau latihan beberapa sasaran tidak menggunakan jenis sipak ini. Salah satu sasaran yang memakai sipak ini adalah sasaran Jiluju di Kecamatan Kuranji Kota Padang. Bola yang datang dari arah depan, lebih tinggi dari kepala pemain, kemudian pemain melompat ke arah depan sambil memutar badan, dan menyipak bola dengan kaki kiri atau kanannya menggunakan pengelangan kaki bagian dalam atau luar, dan telapan kaki. Sipak ini lebih menyerupai tendangan salto yang memutar badan di udara.



Foto: Sipak Singgang dalam permainan Sipak Rago, Lokasi di sasaran Salingka Raso Kec. Kuranji Kota Padang (Dokumentasi Panitia, 2020 dan <https://www.antarafoto.com/asian-games-2018/v1473249913/permainan-sipak-rago>)

NILAI-NILAI BUDAYA DALAM PERMAINAN SIPAK RAGO.

Callhoun dalam (Nur et al. 2018) menyatakan “*value is general, idea that people share about what is good or bad, desirable or undesirable. Value transcend any one particular situation. Value people hold tend to color their overall way of life* (Nilai merupakan gagasan umum orang-orang berbicara seputar yang baik atau buruk. Yang diharapkan atau tidak diharapkan. Nilai mewarnai situasi pikiran seseorang dalam waktu tertentu)” (Nur et al. 2018). Dengan demikian setiap hajat dan aktifitas hidup seseorang itu akan bernilai jika itu dianggap baik dan menjadi daya dan upaya bagi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Pada prinsipnya setiap aktifitas manusia memiliki nilai-nilai tertentu bagi kehidupannya sehari-hari, baik yang dilakukan sejak ia bangun tidur, sampai aktifitas ia tidur kembali, mengandung nilai-nilai yang sangat bermanfaat bagi dirinya.

Aktifitas manusia yang beragam menuntut ia harus memikirkan nilai apa yang mampu diberikan pada setiap aktifitas tersebut. Bertitik tolak dari pemikiran yang disampaikan oleh Callhoun dalam (Nur et al. 2018) maka sebuah aktivitas dapat mengandung nilai-nilai budaya dan nilai-nilai sosial. Permainan Sipak Rago merupakan sebuah aktifitas masyarakat yang dilakukan dalam rentang waktu tertentu akan memiliki nilai-nilai yang mencerminkan sebuah kebudayaan yang memakainya. Berkaitan Sipak Rago ada dan berkembang dalam masyarakat Minangkabau, maka nilai budaya yang ada merupakan nilai-nilai kebudayaan Minangkabau.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Sipak Rago diantaranya nilai kerja sama (kekompakan), nilai sportifitas, nilai moral/etika, dan nilai estetika. Nilai-nilai ini menjadi spirit bagi pemain dalam menghidupkan dan memainkan rago dalam masyarakat. Spirit bermain merupakan usaha yang dilakukan oleh pemain agar Sipak Rago tetap dilestarikan dalam masyarakat sehingga tetap dapat diwariskan kepada generasi selanjutnya.

Nilai Kerjasama dan Kekompakan dalam Sipak Rago. Kata silaturahmi merupakan ungkapan yang selalu diungkapkan ketika pemain atau sasaran yang satu bermain ke lapangan sasaran yang lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam diri pemain Sipak Rago ada nilai kekompakan dan kerjasama antar sasaran. Nilai kekompakan (solidaritas) pada tim yang bisa bekerja sama dan memiliki keikhlasan dalam berbagi. Kekompakan tim berperan dalam membentuk *superteam* dan masing-masing pemain ikhlas untuk saling berbagi bola kepada pemain yang lain. Permainan Sipak Rago berfungsi untuk mengenali diri pemain dan mengali potensi yang ia miliki. Seseorang bisa menyadari bahwa dia tidak bisa hidup sendiri di dalam masyarakat, Dalam hidup bermasyarakat harus dapat bekerja sama dengan orang lain. Jika ada permasalahan, hendaknya dimusyawarahkan apa solusinya yang terbaik untuk bersama.

Permainan Sipak Rago merupakan permainan yang selalu membagi bola kepada pemain lain agar bola tidak jatuh ke tanah dan disebut bola mati. Matinya bola menjadikan permainan akan terhenti dan poin akan dikurangi 1 (satu). Kekurangan poin merupakan sebuah hal yang selalu dihindari oleh setiap pemain untuk bisa menuju kemenangan. Untuk mendapatkan kemenangan, setiap pemain harus mampu membagi bola ke pemain lainnya, walaupun seberapa susahnya bola yang datang, maka akan dikembalikan dengan bola yang indah dengan teknik pengambilan bola diatas (dijelaskan pada bagian sebelumnya). Ungkapan tradisional Minangkabau yang mendeskripsikan nilai ini adalah “*Barek samo dipikua, ringan samo dijinjing*” (berat sama-sama dipikul, ringan sama-sama dijinjing).

Kekompakan dan kerja sama juga terdeskripsi dari teknik pembuatan bola rago. Bola rago dibuat dengan jalinan 3 buah rotan yang dijalin sedemikian rupa sehingga membentuk bola yang kokoh dan kuat. Jalinan rotan bola rago jika ditendang dan disepak tidak akan terlepas lagi, karena kokoh dan kuatnya jalinan tersebut. Kekokohan jalinan ini dibaratkan kokoh dan kompaknya kerjasama “*tungku tigo sajaranga* (pemimpin adat)” Minangkabau dalam masyarakat. Jika pemimpin adat yang disebut *tungku tigo sajarangan*, berkerja sama dengan penuh kekompakan, *bak* ungkapan Minangkabau “*alah saciok bak ayam, alah sadanciang bak basi*” maka kondisi kampung dan nagari tenang dan nyaman.

Jika di lihat bola rago bagian dalam, memiliki rotan tiga buah yang dianyam sehingga berbentuk bulat. Angka tiga adalah angka yang sering diucapkan oleh masyarakat Minangkabau seperti dalam kata pepatah yang mengatakan “*tali tigo sapilin*” (tali tiga sepilin/sejalin) dan “*tungku tigo sajarangan*”. Pepatah adat ini sangat populer sekali dalam membicarakan struktur kepemimpinan di Minangkabau yang terdiri dari Ninik Mamak, Alim Ulama dan Cadiak Pandai. Kuatnya jalinan bola rago sebagai perlambang masih kuatnya jalinan antara ninik mamak, alim ulama, dan cadiak pandai *ba nagari* dalam masyarakat.

Nilai Religius dalam Permainan Sipak Rago. Sipak Rago bukan sekadar permainan rakyat biasa saja, melainkan memiliki nilai-nilai dan filosofi kehidupan. Nilai religius terlihat dari bola rago itu sendiri yang memiliki dua sisi bola pada bagian luar dan bagian didalamnya. Sisi luar adalah sisi yang membentuk seperti bola yang bisa dilambungkan, dan bagian dalamnya adalah sebuah ruang yang kosong, dimana dengan kekosongan tersebut dapat melantunkan bola ke udara. Ini menggambarkan manusia yang memiliki sisi lahir dan batin. Dalam agama Islam istilah rago atau raga (tubuh) manusia terdiri dari dua bagian lahir dan batin, “*di lahia bisa di caliak an, di batin samo di rasoan*” (di lahir bisa terlihat jelas, dibatin sama dirasakan). Menurut Bapak Nasrul Masyur,¹ bola rago merupakan simbol dari raga manusia. Bola rago yang terdiri dari dua lapis melambangkan tubuh manusia yang terdiri dari dua lapis juga yaitu jasmani dan rohani. Manusia memiliki tubuh kasar (lahir) dan tubuh halus (bathin). Permainan Sipak Rago merupakan permainan yang menjaga bola *rago* agar tidak jatuh ke tanah. Pada hakikatnya adalah menjaga agar seorang manusia menjaga dirinya dalam kehidupan bermasyarakat, agar tidak jatuh pula ke dalam perbuatan yang merusak dirinya, baik lahir maupun bathin. Jatuhnya bola ke tanah, secara batiniah merupakan telah jatuhnya seseorang ke dalam keburukan.

¹Nasrul Masyur merupakan tuo Sipak Rago yang merupakan pengiat sasaran-sasaran sipak rago di Kecamatan Kuranji Kota Padang. keseharian beliau merupakan PNS Di Kantor Gubernur Sumatera Barat, wawancara, 15 September 2020.

Pada prinsipnya kebudayaan Minangkabau selalu terdiri dari dua hal yang saling terkait satu sama lainnya. Kata Minang dan *Kabau* (Kerbau) merupakan satu contoh dua hal yang saling terkait tersebut yang dijadikan sebagai sebuah filosofi kebudayaan yang sampai hari ini (sebenarnya) masih 'dicari' redaksinya yang tepat (*Manang* menjadi *Minang*). Kalimat yang mengandung unsur 'mendua', dalam kebudayaan Minangkabau selalu muncul pada banyak ungkapan-ungkapan tradisionalnya. Ungkapan “*ba janjang naik, ba tanggo turun*” (Naiknya dengan *janjang*, turunnya dengan *tangga*), “*adat nan indak lakang dek paneh, nan indak lapuak dek hujan*” (adat yang tidak kering oleh matahari, dan tidak lapuk oleh hujan), atau ungkapan “*ta impik nak di ateh, ta kuruang nak di lua*” (terhimpit mau di atas, terkurungnya mau di luar), merupakan sebagian besar filosofi Minangkabau yang mendeskripsikan hal kemenduaan. Ke-mendua-an itu menjadikannya sebagai sebuah kebudayaan yang selalu berkembang dan tidak ketinggalan zaman (kotemporer).

Nilai Hubungan baik Antar Kelompok Masyarakat. Dalam permainan Sipak Rago tidak ada yang disebut sebagai lawan. Lawan hanyalah diri sendiri yang harus bersabar dengan teknik dan sipak yang harus dikuasai oleh pemain. Nilai tertinggi ditentukan seberapa bisa kita menyipak dengan indah dan baik tanpa kehilangan bola (bola mati). Setiap pemain akan berusaha memainkan bola dan menjaga bola tidak dinilai sebagai bola mati pada saat menyipak. Oleh karena itu setiap sipak merupakan poin yang harus dinilai (dihitung). Hubungan baik antar kelompok dapat dilihat dengan seberapa baik seorang pemain mampu memberikan dan menerima bola yang datang kepadanya. Bola yang datang sangat tajam tetap harus dikembalikan dengan baik ke arah kawan (pemain lainnya).

Ungkapan tradisional Minangkabau “*harimau dek urang, kambiang jua nan dek awak*” sangat cocok disandingkan dengan nilai hubungan baik antar kelompok masyarakat. Hubungan baik antara kelompok dalam masyarakat dapat terlaksana jika apa-apa yang datang dari orang lain (“*harimau dek urang*”, berarti yang datang seperti harimau), namun bahasa yang kita sampaikan masih baik juga (*kambiang jua nan dek awak*). Dalam permainan Sipak Rago tergambar jelas hal ini, dimana seberapa keras, sulit, dan susahnya bola yang datang kepada pemain, pemain akan berusaha mengembalikan bola dengan memakai jenis sipak yang baik juga, sehingga bola akan terarah kepada pemain lain dengan kondisi yang mudah.

Di dalam permainan Sipak Rago diutamakan kekompakkan dan sikap saling menghormati antara sesama pemain di dalam satu tim. Hal ini dapat dilihat dari cara meloncatkan bola rago ke teman yang berlawanan arah di depan kita dengan cara membungkukkan badan. Penghormatan kepada semua pemain juga terlihat dari cara pemberian bola atau umpan dari kaki ke kaki sesuai dengan kemampuan dan keahlian masing-masing pemain. Saat bermain Sipak Rago, perpindahan bola dari satu pemain ke pemain lain tidak sama, terkadang ada bola itu rendah dan terkadang ada bola itu tinggi. Ada bola yang datangnya lambat, ada pula yang datangnya cepat dan sebagainya. Pemain yang cekatan akan selalu bisa menanti dan memainkan bola itu dengan sentuhan terbaik sehingga bola yang tadinya keras bisa lunak lajunya dan bisa

disipak lagi oleh pemain lain. Irama pergerakan bola rago menjadi lebih stabil kembali di udara.

Nilai sportifitas/ Olahraga. Menurut Nasrul (2020), Tuo Rago di Kota Padang, gerakan permainan Sipak Rago berawal dari gerakan Silek yang dikembangkan dalam bentuk sebuah permainan. Keterampilan Sipak Singgang dimana bola yang datang dari arah kanan diambil dengan kaki kiri, dan sebaliknya bola yang datang dari arah kiri diambil dengan kaki kanan. Hal ini merupakan salah satu gerakan dalam silek yang disebut *manggelek*. Dalam kamus lengkap Bahasa Minangkabau kata *mangelek* berasal dari kata *gelek* yang berarti kisar, yaitu gerakan badan ke kiri atau ke kanan tanpa mengeser tempat berdiri (Saydam 2004 : 119). Dalam pepatah Minangkabau kata *gelek* dipakai pada ungkapan tradisional “*tahu digelek kato habih*” (tahu pada perubahan gerak bicara yang akan habis), artinya bahwa orang Minangkabau selalu mengetahui, paham, dan arif terhadap sikap dan perilaku orang lain dalam masyarakat.

Silat (*silek*) telah lebih dahulu dikenal sebagai sebuah olah raga tradisional Minangkabau. Tradisi Pencak Silat ditetapkan oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Tak Benda pada Sidang ke-14 *Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*, tanggal 9-14 Desember 2019. Sedangkan Sipak Rago sebagai sebuah permainan merupakan teknik mengolah bola rotan yang berpindah dari kaki ke kaki lainnya dengan keahlian menyipak yang beragam. Aktifitas ini mengandung nilai olahraga (*sport*), dimana ada melakukan gerakan-gerakan fisik oleh pemainnya. Sipak Rago sebagai permainan telah banyak dipertandingkan dalam berbagai kegiatan-kegiatan di Kota Padang, seperti pertandingan Sipak Rago dalam festival Siti Nurbaya (2019), *alek anak nagari* Kecamatan Kuranji (2018), dan berbagai alek anak nagari lainnya dimana didalamnya dilakukan pertandingan atau perlombaan Sipak Rago.

Nilai Moral / Etika dalam Sipak Rago. Ungkapan dalam permainan Sipak Rago “*Seberapa keras dan sulitnya bola yang datang dari pemain lain kepadanya, maka bola akan (bahkan harus) dikembalikan dengan lebih baik dan mudah diambil oleh pemain lain*”. Dalam pepatah atau mamangan adat Minangkabau ungkapan ini tergambar pada “*harimau dek urang, kambiang juo dek awak*” (harimau datang dari orang lain, maka disampaikan secara baik darinya). Ungkapan ini berarti bahwa seberapa keras dan jahatnya perbuatan orang lain kepada kita, maka sebaiknya membalas perbuatan tersebut dengan kebaikan-kebaikan saja. Filosofi bermain yang ditampilkan oleh tim Sipak Rago merupakan filosofi hidup dan bergaul dalam masyarakat. Hal ini terlihat dari bola yang datangnya begitu tajam, keras, dan sulit, akan dikembalikan oleh seorang pemain dengan bola yang indah, bagus, dan mudah di sipak kembali oleh pemain yang lain. Filosofi ini dikembangkan dalam permainan Sipak Rago sejak adanya permainan ini dalam masyarakat.

Nilai etika lainnya yang ada dalam permainan Sipak Rago, bahwa dalam Sipak Rago tidak ada lawan dalam bermain. Yang menjadi lawan dalam permainan Sipak Rago tidak ada sama sekali. Pada prinsipnya setiap pemain adalah kawan. Ungkapan “*Satu lawan terasa banyak, seribu kawan sangatlah*

sedikit” sangat cocok untuk permainan ini. Dalam permainan Sipak Rago kawanlah yang harus dicari, sehingga pada sasaran-sasaran Sipak Rago yang ada di Kota Padang, pemain Sipak Rago banyak yang bermain dari lapangan Sipak Rago sasaran satu ke sasaran lainnya. Mereka memberikan istilah untuk cara ini dengan bersilaturahmi (*batarenen* dalam bahasa Minangkabau), yaitu pemain sasaran A akan bermain ke lapangan Sipak Rago sasaran B, sasaran B ke sasaran C, sasaran C ke sasaran A, dan begitu sebaliknya. Dalam satu kali permainan Sipak Rago, pemain yang bermain akan bercampur didalamnya, dimana ada pemain dari sasaran A, B, atau C. Pada situasi ini, akan terlihat bahwa yang dicari adalah kawan dan bukan lawan untuk bermain/bertanding. Sipak Rago Bukanlah pertandingan tapi bermain untuk menjaga kawan.

Etika bermain yang tergambar sabar dan santun ini, merupakan perwujudan dari nilai-nilai moral/etika dalam masyarakat. Seorang pemain tentu akan menjiwai seluruh moral/etika tersebut ketika di dalam atau di luar lapangan Sipak Rago. Lapangan Sipak Rago hanya sebuah lapangan yang kecil dengan ukuran tertentu dimana etika bermainnya sangat dijaga dengan baik, dan begitu juga di dalam masyarakat sebagai sebuah 'lapangan' yang lebih besar. Etika ini harus terus dijaga dan diwariskan. Kerja sama dan kekompakan merupakan sebuah *asbabul nuzul* dalam membentuk *superteam* Sipak Rago. Kerja sama dan kekompakan ini menimbulkan rasa ikhlas oleh pemain untuk saling berbagi bola kepada yang lainnya.

Nilai Keindahan/Estetik, pola sipak dalam permainan Sipak Rago memiliki unsur-unsur keindahan dalam memperagakannya. Sipak-sipak dalam permainan ini sangat indah terlihat ketika diperagakan oleh pemain dengan liukan tubuh dan kaki yang lentur dan melantunkan bola dengan sigap dan kuat. Keindahan tersebut dapat tergambar dari beberapa jenis sipak yang dimainkan. Sipak *Simpia Rabah* (jatuh) yang memiliki keindahan dalam menyipaknya terlihat pada pemain yang menyipak bola rago harus me-*rabah*-kan badannya agar bola dapat dilantunkan dengan baik kepada pemain lain. Pemain me-*rabah*-kan dirinya tanpa melukai diri sendiri untuk memperlihatkan sipak ini. Jatuh banggunya seorang pemain ini memperlihatkan keindahan dalam bermain Sipak Rago.

Sipak *Singgang* juga memiliki nilai keindahan. Bola yang datang dari arah depan dan menuju samping kiri, dengan cara memutar badannya, pemain akan menyipak bola memakai pengelangan kaki kanannya, dan begitu juga sebaliknya. Teknik memutar badan dan menyipak dengan menggunakan kaki yang berlawanan dengan arah bola, merupakan sebuah teknik yang memiliki nilai keindahan tersendiri dalam permainan Sipak Rago. Kalau dibandingkan dengan permainan sepak bola, bola yang berada di sebelah kiri, akan ditendang dengan kaki kiri, dan begitu juga sebaliknya.

Unsur keindahan ini juga terlihat dari Sipak *Balah Banak*, dimana bola yang datang dari arah depan yang lebih tinggi dengan kepala pemain, pemain akan menyipak dengan tumit atau telapak kaki dari arah belakang. Pemain akan membungkukkan badannya kearah depan, tanpa harus melihat bola yang berada dibelakangnya. Keindahan bermain akan terlihat dimana pemain tanpa harus melihat bola yang berada dibelakangnya, bisa di sipak dengan tepat dan mengarahkannya ke arah pemain lain dengan baik. Sulit dimengerti oleh masyarakat awam dengan apa yang dilakukan pemain, dimana untuk menyipak bola yang

berada di atas kepala (menggambil bola dengan kepala, merupakan larangan dalam permainan Sipak Rago). Bola harus di sipak dengan kaki, dan tidak boleh ke luar lapangan yang telah ditentukan. Bola tersebut hanya dapat di sipak dengan tumit atau telapak kaki dari arah belakang tanpa harus keluar dari lapangan bermain.



Foto : Keindahan dalam permainan sipak rago terdapat pada gerak dan teknik sipak yang dimainkan oleh pemain, seperti (1) Sipak Simpia Rabah, (2) Sipak Singgang dan (3) Sipak Balah Banak.

Sumber: Dokumentasi penulis dan

<https://www.antarafoto.com/asian-games-2018/v1473249913/permainan-sipak-rago>

PENUTUP

Salah satu usaha pelestarian permainan Sipak Rago di Kota Padang adalah dengan menuliskan bookletnya. Pelestarian permainan Sipak Rago sudah selayaknya dilakukan dan diwariskan kepada generasi muda saat ini. *Gawai* (bahasa lain dari *Hand Phone* dan alat telekomunikasi lainnya) telah memudahkan berbagai fungsi permainan tradisional dalam masyarakat. Padahal permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur yang menjadi semangat (spirit) tersendiri dalam menjaga keaslian dari kebudayaan Minangkabau.

Kebudayaan Minangkabau memiliki permainan tradisional yang masih dimainkan oleh generasi muda diberbagai pelosok negeri. Permainan Sipak Rago di Kota Padang masih dimainkan dipingir-pingir kota oleh sasaran-sasaran Sipak Rago dalam masyarakat. Pola perwarisan permainan ini masih secara sederhana, simultan, dan langsung dimainkan kepada generasi oleh para maestronya. Permainan Sipak Rago dimainkan pada sasaran-sasaran Sipak Rago yang dibina oleh Organisasi Persatuan Sipak Rago Kota Padang.

Dari hasil penelusuran dan dokumnetasi yang telah dilakukan terhadap sasaran-sasaran Sipak Rago di Kota Padang maka beberapa hal yang dapat disimpulkan adalah *Pertama*, permainan rakyat sipak rago masih berkembang dalam masyarakat sebagai permainan rakyat pada umumnya. Permainan ini tidak mengenal stratifikasi sosial, walaupun pada awal perkembangannya permainan ini hanya dimainkan oleh para bangsawan, raja-raja, dan keluarganya. Pada tahun 1990-an, permainan ini sudah dimainkan oleh masyarakat dikampung-kampung, dan pelosok negeri lainnya. Hal ini terekam pada sebuah seting film serial “*Sensara Membawa Nikmat*” yang ditulis oleh Toelis Sutan Sati (Seorang Pujangga kelahiran Bukittinggi 1898), dimana pada salah satu setingnya Midun ([Sandy Nayoan](#)) sedang bermain Sipak Rago dengan beberapa temannya Maun ([Septian Dwi Cahyo](#)) dan Kacak ([Arief Rivin](#)). Seting film ini saja dikondisikan pada zaman Kolonial Belanda. Kacak sebagai seorang anak demang waktu itu, bermain Sipak Rago dengan Midun dan Maun yang merupakan anak seorang petani. Mereka bermain dengan riang dan senang tanpa harus melihat stratifikasi mereka masing-masing. Permainan ini sudah dimainkan oleh berbagai lapisan masyarakat di Minangkabau.

Kedua, permainan Sipak Rago sebaiknya dilakukan pemanfaatannya sebagai sebuah permainan yang dipelajari pada satuan-satuan pendidikan, dimulai di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama/Atas (SMP/SMA). Pemanfaatan permainan Sipak Rago pada satuan pendidikan ini dapat diwujudkan dalam kurikulum muatan lokal Sipak Rago pada jenjang pendidikan tersebut. Kurikulum muatan lokal Sipak Rago dapat diintegrasikan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjas & Orkes) menjadi kompetensi dasar sebagai permainan bola kecil.

Integrasi permainan Sipak Rago dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan

Kesehatan (Penjasorkes) dapat memuat berbagai materi-materi tentang sejarah Sipak Rago, keterampilan Sipak Rago, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan Sipak Rago. Ini akan menjadi sebuah terobosan baru dalam kurikulum pendidikan sebagai pemanfaatan kebudayaan daerah dalam pendidikan. Pemanfaatan kebudayaan daerah dalam pendidikan merupakan cita-cita pendidikan untuk mencapai pendidikan yang berkarakter budaya bangsa.

Ketiga, pemerintah daerah, baik provinsi, dan kabupaten/kota di Sumatera Barat dapat mengusulkan permainan Sipak Rago sebagai WBTB nasional dari Sumatera Barat. Berbagai kajian dan tulisan sudah ada dilakukan oleh berbagai instansi terkait yang ada di Sumatera Barat, baik itu dari Universitas Negeri Padang, BPNB Sumatera Barat, dan sebagainya, dimana hal ini dapat mendukung usulan diatas.

Pada akhirnya kami hanya dapat mengharapkan instansi terkait dapat mengelola dan mewariskan permainan Sipak Rago ini kepada generasi dengan berbagai program-program yang terkait dengan permainan ini. Semoga saja.

DAFTAR PUSTAKA

-----, 2017. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan. Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Nur, Mirna, Alia Abdullah, Richi Rivaldy, and Setiawan Putra. 2018. "Nyangku : Implementasi Nilai-Nilai Sosial Melalui Ritual Upacara Adat Desa Panjalu Ciamis Jawa Barat." *Jurnal Studi Masyarakat Dan Pendidikan* I(2):17. Pratama, Putra. 2019. "Aktifitas Permainan Olahraga Tradisional Sepak Raga." *Jurnal Patriot* 1 No. 2:42228. Rismadona, Ajisman, Mutiara Alhusna. 2015. *Inventarisasi Warisan Budaya Tak Benda Permainan Tradisional Anak Sumatera Barat*. Padang: Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat. Safwan, Mardanas, Ishaq Taher, Gusti Asnan, Syafrizal. 1987. *Sejarah Kota Padang*. edited by Chaniago. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Saydam, Gouzali. 2004. *Kamus Lengkap Bahasa Minang (Minang-Indonesia) Bagian Pertama*. 1st ed. edited by Y. Rizal. Padang: Pusat Pengkajian Islam dan Minangkabau (PPIM) Sumatera Barat. Septian, Ariga. 2015. "Permainan Sipak Rago Di Minangkabau Dalam Karya Serigraf." *SERUPA: The Journal Of Art Education* Vol.3:3.

Web:

<https://www.antarafoto.com/asian-games-2018/v1473249913/permainan-sipak-rago>

DAFTAR NARASUMBER

1. Nama : Nasrul Mansyur, SH.
Umur : 45 Th
Pekerjaan : PNS Biro Umum Setda
Prov. Sumatera Barat.
HP : 081363144363
Peran dalam Organisasi Sipak Rago:
→ Sekretaris Persatuan Sipak Rago Kota Padang
→ Tuo Rago / Maestro Sipak Rago di Kota Padang
→ Wakil Ketua Persatuan Sipak Rago Kec. Kuranji



2. Nama : Zulkarnain (Aciak)
Umur : 53 Th
Pekerjaan : Swasta
HP : 085265910201
Peran dalam Organisasi Sipak Rago:
→ Tuo Rago / Maestro Sipak Rago
→ Ketua Persatuan Sipak Rago Kec. Kuranji



3. Nama : Adrisman, SH. Pandeka Rajo Batuah
Umur : 56 Th
Pekerjaan : PNS
HP :
Peran dalam Organisasi Sipak Rago:
→ Tuo Rago / Maestro Sipak Rago
→ Ketua Persatuan Sipak Rago Kec. Koto Tengah
Kota Padang
→ Pelatih Silat
→ Manager sasaran Sipak Rago Ruyuang Putih



4. Beberapa dokumentasi sasaran sipak rago di Kota padang



BIODATA PENULIS



MARDONI, S.Sos,

Lahir di Rambatan 05 Mei 1978, alumni Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang tahun 2003, Tahun 2006 menjadi PNS di Pesisir Selatan, Guru pada SMA Neg. 1 Sutera (2006-2011), dan SMA Neg. 3 Painan (2011-2015), dan sejak 2016 bekerja di BPNB Sumatera Barat pada Bagian Perpustakaan, dan tahun 2019 menjadi Fungsional Tertentu Pamong Budaya Ahli Muda di BPNB Sumatera Barat. Email.doniardoni@yahoo.com



Nilai – Nilai Budaya
PERMAINAN
SIPAK RAGO
MINANGKABAU

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA SUMATERA BARAT
2021

ISBN



9 786026 554192