

Perubahan pada Permainan Rakyat Bakoa Masyarakat Minangkabau Kota Padang Panjang

Frengki Eka Putra¹ Endrizal²

Program Studi Antropologi Budaya, Fakultas Seni Pertunuka, Institut Seni Indonesia
Padangpanjang, Kota Padangpanjang, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia^{1,2}
Email: frengkiekap@gmail.com¹ rizalpiliang84@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bentuk-bentuk perubahan yang terjadi dalam praktik permainan serta mengetahui faktor-faktor yang melatarbelakangi perubahan pada permainan koa di Kota Padang Panjang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan menggunakan teori Perubahan Sosial William F. Ogburn sebagai landasan analisis. Hasil penelitian ini didasari dari latar belakang terjadi perubahan yang terdiri dari beberapa faktor seperti faktor perubahan gaya hidup, waktu dan tempat permainan, ekonomi, pengaruh lingkungan, serta kontrol sosial. Sedangkan bentuk perubahan permainannya seperti makna dan fungsi permainan, perilaku para pemain, waktu dan lokasi, ruang dan norma, serta fungsi ekonomi dalam permainan. Meskipun demikian, permainan koa masih dipertahankan oleh sebagian masyarakat sebagai salah satu warisan budaya Minangkabau yang memiliki fungsi sosial dan menjadi ruang interaksi antarmasyarakat.

Kata Kunci: Permainan Rakyat, Bakoa, Perubahan Sosial, Budaya Minangkabau, Padang Panjang



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Permainan rakyat merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang tumbuh dan berkembang di tengah kehidupan masyarakat. Keberadaannya tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media pewarisan nilai, norma, serta identitas budaya antargenerasi. Menurut Apriati (2021), permainan rakyat (*folk games*) merupakan permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai-nilai budaya yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan masyarakat. Maka dari itu permainan rakyat memiliki fungsi sosial dan budaya yang penting karena mampu memperkuat hubungan sosial sekaligus mempertahankan keberlangsungan budaya lokal. Salah satu daerah di Sumatera Barat yang masih memiliki berbagai bentuk permainan rakyat adalah Kota Padang Panjang. Meskipun memiliki wilayah yang relatif kecil, kota ini dikenal sebagai salah satu daerah yang kaya akan tradisi, sejarah, dan warisan budaya Minangkabau. Dalam kehidupan masyarakat Minangkabau, aktivitas sosial berlangsung di berbagai ruang komunal, seperti surau dan lapau. Kedua tempat tersebut tidak hanya menjadi lokasi berkumpul masyarakat, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi, pertukaran informasi, dan pembentukan hubungan sosial. Menurut Ayyub (dalam Noviana, 2018:3), *surau* atau *musholla* merupakan tempat masyarakat melaksanakan ibadah berjamaah sekaligus mempererat hubungan silaturahmi. Sementara itu, *lapau* menjadi ruang interaksi sosial masyarakat pada waktu senggang yang dimanfaatkan untuk berdiskusi, bertukar pengalaman, maupun melakukan berbagai bentuk permainan rakyat.

Salah satu permainan rakyat yang berkembang di ruang-ruang sosial tersebut adalah permainan *koa* atau yang dalam bahasa Indonesia lebih dikenal dengan istilah *ceki*. Ahmad (2018) menjelaskan bahwa *bakoa* merupakan praktik permainan menggunakan sebelas jenis kartu yang memiliki nama dan motif berbeda, yaitu *mato*, *badan*, *kaki*, serta *koa* atau *coki*.

Permainan ini telah lama menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Minangkabau dan dimainkan secara turun-temurun di *lapau*, kedai kopi, balai pemuda, maupun pada berbagai kegiatan sosial seperti pesta pernikahan (*baralek*). Selain berfungsi sebagai hiburan, permainan *koa* juga menjadi media interaksi sosial yang mempererat hubungan antarmasyarakat. Asal-usul permainan *koa* di Minangkabau hingga saat ini belum diketahui secara pasti. Berdasarkan cerita yang berkembang di masyarakat, permainan tersebut diperkirakan berasal dari Cina dan masuk ke Minangkabau melalui proses interaksi perdagangan pada masa lampau. Effendi (2018) menyatakan bahwa sejarah permainan *koa* tidak terdokumentasikan secara tertulis, melainkan diwariskan melalui tradisi lisan dan praktik budaya masyarakat. Pandangan tersebut sejalan dengan konsep kebudayaan yang dikemukakan oleh Linton (dalam Widagdho, 1993:19) yang menyatakan bahwa kebudayaan merupakan konfigurasi tingkah laku yang dipelajari, didukung, dan diwariskan oleh suatu kelompok masyarakat. Oleh karena itu, permainan *koa* dapat dipahami sebagai bagian dari warisan budaya lokal yang terus hidup melalui proses pewarisan antargenerasi.

Seiring berkembangnya kehidupan masyarakat, permainan *koa* mengalami berbagai perubahan. Pada awal kemunculannya, permainan ini dimainkan semata-mata sebagai hiburan dan sarana mempererat hubungan sosial. Namun dalam perkembangannya mulai muncul praktik taruhan yang dilakukan oleh sebagian pemain. Bentuk taruhan tersebut tidak selalu berupa uang, tetapi juga dapat berupa pembayaran meja, rokok, makanan, minuman, maupun bentuk taruhan lain yang disepakati bersama. Ari (2023) menjelaskan bahwa permainan *koa* sering dipandang memiliki unsur perjudian. Meskipun demikian, praktik tersebut tidak dapat digeneralisasikan karena masih terdapat kelompok masyarakat yang memainkan *koa* hanya sebagai hiburan tanpa orientasi ekonomi. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa permainan *koa* tidak lagi hanya dimaknai sebagai permainan rakyat, tetapi mulai mengalami perubahan fungsi dalam kehidupan masyarakat. Di beberapa lokasi di Kota Padang Panjang, praktik permainan *koa* bahkan berkembang menjadi aktivitas yang memberikan tambahan pendapatan bagi sebagian pelakunya. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan pada fungsi sosial permainan yang sebelumnya berorientasi pada hiburan menjadi aktivitas yang juga memiliki dimensi ekonomi. Perubahan tersebut mencerminkan adanya dinamika budaya yang dipengaruhi oleh perubahan kondisi sosial, ekonomi, serta pola kehidupan masyarakat.

Perubahan fungsi permainan rakyat sebagai bagian dari kebudayaan merupakan salah satu bentuk perubahan sosial yang menarik untuk dikaji dalam perspektif antropologi. Kebudayaan pada dasarnya bersifat dinamis sehingga akan terus mengalami penyesuaian terhadap perkembangan masyarakat. Perubahan tersebut dapat terjadi pada nilai, fungsi, maupun makna budaya tanpa harus menghilangkan keberadaan unsur budaya itu sendiri. Oleh sebab itu, permainan *koa* sebagai salah satu warisan budaya Minangkabau perlu dipahami tidak hanya sebagai permainan rakyat, tetapi juga sebagai praktik budaya yang terus mengalami transformasi sesuai dengan kondisi sosial masyarakat. Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas permainan rakyat maupun permainan *koa* dari berbagai sudut pandang. Ahmad (2018) mengkaji bentuk dan tata cara permainan *koa* sebagai bagian dari budaya masyarakat Minangkabau. Effendi (2018) lebih menitikberatkan pembahasannya pada sejarah dan proses pewarisan permainan *koa* melalui tradisi lisan. Sementara itu, Ari (2023) menguraikan adanya praktik taruhan dalam permainan *koa* yang menyebabkan permainan tersebut sering dikaitkan dengan aktivitas perjudian. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih lebih banyak mendeskripsikan sejarah, aturan permainan, serta keberadaan unsur taruhan, sehingga belum secara khusus mengkaji faktor-faktor yang melatarbelakangi perubahan permainan *koa* maupun bentuk-bentuk perubahan yang terjadi dalam praktik sosial masyarakat, khususnya di Kota Padang Panjang. Berdasarkan uraian tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian

(research gap) mengenai bagaimana perubahan permainan *koa* berlangsung dalam kehidupan masyarakat Minangkabau serta faktor-faktor yang memengaruhi perubahan tersebut. Penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji perubahan permainan *koa* sebagai praktik budaya masyarakat di Kota Padang Panjang. Fokus penelitian diarahkan pada identifikasi faktor-faktor yang melatarbelakangi perubahan permainan *koa* serta analisis terhadap bentuk-bentuk perubahan yang terjadi dalam pelaksanaannya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Antropologi Budaya, khususnya mengenai dinamika permainan rakyat sebagai bagian dari warisan budaya Minangkabau yang terus beradaptasi dengan perubahan sosial masyarakat.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Kontribusi dan relevansi
1	Syifa Nur Damayanti (2023)	Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Buada Indonesia	Berperan penting dalam mendukung perkembangan montorik pada anak-anak, interaksi sosial, serta pembentukan karakter anak.	kualitatif	Ditemeng maraknya permainan digital yang minim aktivitas fisik dan berpotensi untuk menimbulkan dampak negatif, pengenalan permainan tradisional	Sama-sama membahas permainan rakyat berbasis tradisional
2	Harry Oktariza Effendi (2019)	Analisis Ikon Pada Permainan Kartu Koa: Tinjauan Semiotik	permainan kartu <i>koa</i> merupakan permainan tradisional yang berkembang di tengah masyarakat dan menggunakan kartu bergambar sebagai unsur utama.	kualitatif	menganalisis ikon pada permainan kartu <i>koa</i> dengan menggunakan pendekatan semiotika berguna untuk memahami makna dan fungsi ikon tersebut.	Sama-sama mpermainan <i>koa</i> , namun pada tulisan tersebut lebih membahas ikon pada kartu
3	Hasan Basri Durin (2023)	Makna dan Keberlangsungan Praktik Koa Sebagai Fenomena Budaya Di Nagari Duo Koto Kabupaten Agam Sumatera Barat	permainan <i>koa baradaik</i> bermakna sebagai praktik budaya Minangkabau yang menanamkan nilai etika normatif seperti keteraturan, pengendalian diri, kesopanan, rasa malu, serta keseimbangan akal dan perasaan (<i>raso jo pareso</i>).	Kualitatif	Fungsi <i>koa</i> baradaik meliputi sarana hiburan, pendidikan moral, dan latihan berpikir strategis. Selain itu permainan ini berperan sebagai kontrol sosial preventif, pembentuk dan penguat interaksi sosial, penanda identitas budaya Minangkabau, serta memiliki fungsi ekonomi bagi <i>lapau</i> sebagai ruang sosial masyarakat.	Sama-sama membahas permainan <i>koa</i> , namun pada tulisan ini lebih membahas pada makna dan fungsi permainan <i>koa</i>
4	Rahmat Ari (2023)	Memainkan Kartu Koa Pada Saat Walimatul 'Ursy Pada Masyarakat Di Nagari Paninggahan Junjung Sirih Kabupaten Solok Ditinjau Dari Hukum Islam	Permainan ini seringkali dianggap sebagai judi, pernyataan tersebut tidak salah dan tidak sepenuhnya benar. Ada orang yang murni sekedar bermain saja, sedangkan taruhan kecil-kecilan seperti rokok dan teh talua hanya untuk menambah seru permainan.	kualitatif	di daerah Kanagarian Paninggahan Junjung Sirih Kabupaten Solok sebagian masyarakat dalam pelaksanaan <i>walimah</i> atau <i>baralek</i> masyarakat melakukan suatu kegiatan yaitu permainan kartu <i>koa (ceki)</i> .	Sama-sama membahas permainan <i>koa</i> , namun pada tulisan ini terdapat sebuah perbedaan, yang mana pada pembahasannya itu membahas permainan

						<i>koa</i> yang diadakan pada acara <i>baralek</i> di Nagari Paninggahan
5	Gian Fadil, et al (2021)	Fenomena Mahasiswa Pecandu Bermain Koa	fenomena mahasiswa yang kecanduan bermain <i>koa</i> , pada awalnya permainan rakyat ini sebagai hiburan yang kemudian berkembang menjadi kecanduan berdampak buruk.	kualitatif	Akibat dari hal ini terlihat jelas pada menurunnya prestasi akademik, perubahan perilaku, dan penyimpangan dari norma sosial. Oleh karena itu fenomena ini perlu mendapat perhatian dari mahasiswa, lingkungan kampus, dan masyarakat.	Sama-sama membahas permainan <i>koa</i> , namun pada tulisan ini lebih membahas dampak dari mahasiswa yang kecanduan bermain <i>koa</i> di Kota Padang

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk memahami secara mendalam fenomena perubahan pada permainan rakyat *bakoa* sebagai bagian dari budaya masyarakat Minangkabau di Kota Padang Panjang. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh data berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan melalui interaksi langsung dengan informan sehingga mampu menggambarkan perubahan permainan *koa* secara utuh sesuai dengan kondisi sosial masyarakat (Sugiyono, 2013). Objek penelitian adalah perubahan pada permainan rakyat *bakoa*, dengan fokus pada bentuk-bentuk perubahan, faktor-faktor yang melatarbelakanginya, serta dampaknya terhadap keberlangsungan permainan sebagai warisan budaya masyarakat Minangkabau. Penelitian dilaksanakan di Kota Padang Panjang, Sumatera Barat. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa permainan *koa* masih dimainkan oleh masyarakat, namun telah mengalami berbagai perubahan dalam praktik maupun fungsi sosialnya. Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi lapangan, wawancara mendalam dengan pemain dan tokoh yang memahami permainan *koa*, serta dokumentasi selama proses penelitian. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan yang meliputi buku, artikel ilmiah, skripsi, tesis, jurnal, dan berbagai referensi lain yang berkaitan dengan permainan rakyat, perubahan sosial, dan budaya Minangkabau. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat tahapan, yaitu observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi literatur. Observasi dilakukan secara partisipatif maupun nonpartisipatif untuk memperoleh gambaran mengenai aktivitas permainan *koa* di lokasi penelitian. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada informan yang dipilih secara purposif berdasarkan pengalaman dan pengetahuan mereka mengenai permainan *koa*. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto, catatan lapangan, dan rekaman kegiatan penelitian, sedangkan studi literatur dimanfaatkan untuk memperkuat analisis melalui berbagai sumber ilmiah yang cocok. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih serta mengelompokkan informasi yang cocok dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga hubungan antar-temuan dapat dipahami secara sistematis. Tahap akhir dilakukan melalui penarikan dan verifikasi kesimpulan untuk memperoleh gambaran mengenai bentuk perubahan permainan *koa*, faktor-

faktor yang memengaruhi perubahan tersebut, serta dampaknya terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat Kota Padang Panjang. Seluruh hasil analisis kemudian diinterpretasikan menggunakan perspektif Teori Perubahan Sosial William F. Ogburn sebagai landasan analisis penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *koa* di Kota Padang Panjang mengalami perubahan yang cukup nyata apabila dibandingkan dengan pelaksanaannya pada masa lalu. Perubahan tersebut tidak terlihat pada aturan dasar permainan, melainkan pada fungsi, tujuan, perilaku pemain, serta kondisi sosial yang melingkupi pelaksanaan permainan. Pada awalnya, permainan *koa* dimainkan sebagai salah satu bentuk hiburan masyarakat sekaligus menjadi media interaksi sosial yang mempererat hubungan antarpemain. Seiring berjalannya waktu, fungsi tersebut mulai mengalami pergeseran sehingga permainan *koa* tidak lagi dimaknai semata sebagai permainan rakyat, tetapi juga menjadi aktivitas yang memiliki kepentingan ekonomi bagi sebagian pemain. Berdasarkan hasil penelitian, salah satu bentuk perubahan yang paling menonjol adalah perubahan makna dan fungsi permainan. Dahulu permainan *koa* dimainkan untuk mengisi waktu luang, mempererat silaturahmi, serta membangun kebersamaan di antara masyarakat. Namun kondisi tersebut mulai berubah ketika sebagian pemain menjadikan permainan *koa* sebagai sarana memperoleh keuntungan melalui praktik taruhan. Perubahan orientasi tersebut menyebabkan nilai hiburan dan kebersamaan yang sebelumnya menjadi ciri utama permainan mulai mengalami pergeseran. Meskipun masih terdapat kelompok masyarakat yang memainkan *koa* sebagai hiburan, kecenderungan permainan yang berorientasi pada keuntungan ekonomi menunjukkan adanya perubahan fungsi dalam praktik permainan.

Perubahan juga terlihat pada perilaku para pemain. Pada masa lalu suasana permainan berlangsung santai, penuh canda, dan menjadi ruang untuk memperkuat hubungan sosial. Berdasarkan hasil penelitian, interaksi tersebut mulai mengalami perubahan ketika permainan disertai dengan taruhan. Para pemain menjadi lebih serius, lebih berhati-hati dalam mengambil keputusan, dan lebih berorientasi pada hasil akhir permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perubahan tidak hanya terjadi pada pelaksanaan permainan, tetapi juga pada pola interaksi yang terbentuk di antara para pemain. Selain itu penelitian ini menemukan adanya perubahan pada waktu dan lokasi permainan. Dahulu permainan *koa* dapat dimainkan hampir setiap malam di *lapau*, kedai kopi, maupun balai pemuda sebagai bagian dari aktivitas sosial masyarakat. Akan tetapi perubahan pola kehidupan masyarakat menyebabkan intensitas permainan semakin berkurang. Kesibukan bekerja, perubahan gaya hidup, serta berkurangnya ruang berkumpul masyarakat mengakibatkan permainan *koa* tidak lagi dimainkan sesering sebelumnya. Akibatnya proses pewarisan permainan kepada generasi muda juga mengalami penurunan.

Perubahan berikutnya terlihat pada ruang sosial dan norma yang berkembang dalam permainan. Pada masa lalu, permainan *koa* berlangsung dalam suasana yang lebih terkendali karena adanya pengawasan sosial dari masyarakat. Seiring perubahan kondisi sosial, kontrol tersebut mulai melemah sehingga praktik taruhan lebih mudah berkembang dalam permainan. Situasi tersebut menyebabkan perubahan cara masyarakat memandang permainan *koa* yang sebelumnya dikenal sebagai permainan rakyat kemudian mulai dikaitkan dengan aktivitas perjudian oleh sebagian masyarakat. Perubahan fungsi ekonomi juga menjadi salah satu bentuk perubahan yang ditemukan dalam penelitian ini. Bagi sebagian pemain, permainan *koa* tidak lagi sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi mulai dipandang sebagai kesempatan untuk memperoleh tambahan pendapatan. Meskipun nilai taruhan yang digunakan tidak selalu besar

dan dalam beberapa kondisi hanya berupa pembayaran meja, makanan, atau minuman, praktik tersebut menunjukkan bahwa permainan *koa* telah mengalami perubahan fungsi. Pergeseran tersebut menjadi salah satu indikator bahwa permainan rakyat ini telah menyesuaikan diri dengan perubahan kondisi sosial dan ekonomi masyarakat. Perubahan-perubahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan gaya hidup masyarakat menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi keberlangsungan permainan *koa*. Aktivitas masyarakat yang semakin padat menyebabkan waktu untuk berkumpul dan memainkan permainan rakyat menjadi semakin terbatas. Di sisi lain, perkembangan berbagai bentuk hiburan modern turut memengaruhi minat masyarakat, terutama generasi muda, terhadap permainan rakyat.

Faktor ekonomi juga memberikan pengaruh terhadap perubahan permainan *koa*. Kondisi ekonomi yang dihadapi sebagian masyarakat mendorong munculnya praktik taruhan sebagai upaya memperoleh tambahan penghasilan. Meskipun tidak seluruh pemain memiliki tujuan tersebut, keberadaan taruhan secara perlahan mengubah orientasi permainan dari aktivitas hiburan menjadi aktivitas yang memiliki nilai ekonomi. Perubahan orientasi tersebut kemudian memengaruhi cara pemain berinteraksi selama permainan berlangsung. Lingkungan sosial turut menjadi faktor yang mempercepat perubahan permainan *koa*. Interaksi antarpemain serta kebiasaan yang berkembang di lingkungan permainan menyebabkan praktik taruhan semakin dianggap sebagai bagian yang biasa dalam permainan. Di samping itu, melemahnya kontrol sosial dari masyarakat juga memberikan ruang bagi terjadinya perubahan tersebut. Pengawasan yang sebelumnya dilakukan oleh lingkungan sekitar tidak lagi berjalan sebagaimana mestinya sehingga praktik-praktik yang dahulu dianggap menyimpang mulai diterima oleh sebagian kelompok pemain. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa perubahan pada permainan *koa* lebih banyak terjadi pada unsur-unsur kebudayaan immaterial daripada unsur material. Analisis menggunakan Teori Perubahan Sosial William F. Ogburn menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi tidak terletak pada alat atau mekanisme permainan, tetapi pada perubahan nilai, norma, fungsi sosial, serta pola perilaku masyarakat terhadap permainan tersebut. Permainan *koa* masih dimainkan dengan aturan dasar yang sama, namun tujuan dan makna yang melekat di dalamnya telah mengalami perubahan sebagai bentuk penyesuaian terhadap perkembangan kehidupan sosial masyarakat. Meskipun demikian, perubahan permainan *koa* di Kota Padang Panjang merupakan bentuk perubahan kebudayaan yang mencerminkan perubahan cara masyarakat memaknai permainan rakyat dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *koa* sebagai salah satu permainan rakyat masyarakat Minangkabau di Kota Padang Panjang telah mengalami perubahan seiring dengan perkembangan kehidupan sosial masyarakat. Perubahan tersebut tidak terjadi pada mekanisme dasar permainan, melainkan pada unsur-unsur yang menyertai pelaksanaannya, seperti fungsi permainan, perilaku pemain, ruang dan waktu bermain, norma sosial, serta tujuan masyarakat dalam memainkan *koa*. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa permainan yang pada awalnya berfungsi sebagai media hiburan, interaksi sosial, dan penguatan hubungan antarmasyarakat, kini pada sebagian praktiknya juga dimanfaatkan sebagai aktivitas yang memiliki orientasi ekonomi melalui adanya taruhan yang disepakati oleh para pemain. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan, yaitu perubahan gaya hidup masyarakat, perubahan waktu dan lokasi bermain, kondisi ekonomi, pengaruh lingkungan sosial, serta melemahnya kontrol sosial. Faktor-faktor tersebut membentuk perubahan cara masyarakat memandang dan mempraktikkan permainan *koa*.

Akibatnya nilai-nilai kebersamaan, sportivitas, dan fungsi sosial yang dahulu menjadi ciri utama permainan mulai mengalami pergeseran, meskipun tidak seluruh kelompok masyarakat memaknai permainan *koa* dengan cara yang sama. Dalam perspektif Teori Perubahan Sosial William F. Ogburn, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan pada permainan *koa* lebih banyak terjadi pada unsur-unsur kebudayaan immaterial. Pergeseran yang terjadi tidak terletak pada aturan atau mekanisme permainan, melainkan pada perubahan nilai, norma, fungsi sosial, dan makna budaya yang melekat pada permainan tersebut. Kondisi ini memperlihatkan bahwa permainan *koa* tetap bertahan sebagai bagian dari warisan budaya masyarakat Minangkabau, namun keberadaannya terus menyesuaikan diri dengan dinamika kehidupan sosial masyarakat Kota Padang Panjang. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa perubahan pada permainan *koa* merupakan bagian dari proses perubahan sosial yang memengaruhi praktik budaya sekaligus cara masyarakat memaknai warisan budaya yang dimilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. (2018). *Bakoa Sebagai Ide Penciptaan Dalam Seni Grafis*. Skripsi. Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Apriati, Y. (2021). Pendidikan Sosial Budaya Berbasis Permainan Rakyat di Masyarakat Lahan Basah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4971-4980.
- Ari, R. (2023). *Memainkan Kartu Koa Pada Saat Walimatul'ursy Pada Masyarakat Di Nagari Paninggahan Junjung Sirih Kabupaten Solok Ditinjau Dari Hukum Islam*. Skripsi. Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasyim. Riau Pekanbaru.
- Aryani, N. I., Okta, H. N. (2014). Digitalisasi pasar tradisional: Perspektif teori perubahan sosial. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3 (1), 1-12.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan permainan tradisional untuk melestarikan budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5 (1), 39-44.
- Durin, H.B. (2023). *Makna dan Keberlangsungan Praktik Permainan Koa Sebagai Fenomena Budaya Di Nagari Duo Koto Kabupaten Agam Sumatera Barat*. Tesis. Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Effendi, H.O. (2019). *Analisis Ikon Pada Permainan Kartu KOA: Tinjauan Semiotik*. Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas. Padang.
- Noviana, J. (2018). *Aktivitas Musholla Dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa SD Negeri Sigit II Kecamatan Tangen*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ogburn, W., F. (1923). *Social Change With Respect To Culture And Original Nature*. London: George Allen & Unwin Ltd. Ruskin House, 40, Museum Street, W.C.1. Great Britain
- Sebastian, G. F., Fatmariza, F. (2021). Fenomena Mahasiswa Pecandu Bermain Koa. *Journal of Civic Education*, 4(3), 287-294.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian dan Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widagdho, Djoko. (1993). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.