

PERANCANGAN *CONCEPT VISUAL ART GAME* MENGENAI TRADISI PACU JAWI SEBAGAI BAGIAN DARI BUDAYA MINANGKABAU UNTUK REMAJA UMUR 15-17 TAHUN

Ramzil Huda¹, Irfan Azhari², Mario³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Sukapura, Kecamatan Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257, Indonesia.*
ramzilhuda@student.telkomuniversity.ac.id¹, irfanazhariia@telkomuniversity.ac.id²,
dsmario@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Tradisi Pacu Jawi merupakan bagian dari warisan budaya masyarakat Minangkabau di Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat, yang mengandung nilai sejarah, sosial, dan visual yang kuat. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi digital serta perubahan pola minat generasi muda, eksistensi dan pemahaman terhadap tradisi Pacu Jawi mengalami penurunan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media game edukatif berbasis budaya Pacu Jawi sebagai sarana pengenalan dan pelestarian budaya lokal melalui pendekatan visual yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Mixed Methods dengan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung di lokasi pelaksanaan tradisi Pacu Jawi, studi literatur, Wawancara, kuesioner, serta dokumentasi visual. Observasi lapangan dilakukan untuk memperoleh data autentik yang mencakup karakter joki, kondisi landasan pacu, elemen visual, dan dinamika tradisi Pacu Jawi. Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber yang mampu memberikan informasi data dan saran untuk karya. Kuesioner dilakukan dengan memberikan pertanyaan untuk mendapatkan data audiens dalam bermain game dan minat terhadap jenis game. Seluruh data yang diperoleh dianalisis dan diimplementasikan ke dalam tahapan perancangan media game yang meliputi briefing, sketching, refinement, serta coloring/rendering. Hasil dari penelitian ini berupa konsep visual game yang mampu merepresentasikan tradisi Pacu Jawi secara sederhana, informatif, dan sesuai dengan karakteristik target pengguna. Media game yang dirancang diharapkan dapat menjadi alternatif media edukasi budaya yang menarik sekaligus berkontribusi dalam pelestarian tradisi Pacu Jawi melalui pendekatan desain komunikasi visual dan pemanfaatan teknologi digital.

Kata kunci: Pacu Jawi, game edukatif, perancangan media, budaya lokal, desain komunikasi visual.

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang beragam, salah satunya adalah Pacu Jawi di Kabupaten Tanah Datar, Sumatra Barat. Pacu Jawi merupakan alek masyarakat setelah panen padi, yang melombakan sepasang Jawi di sawah yang

berair. Pacu adalah lomba kecepatan dan Jawi adalah sapi atau lembu. Di Sumatera Barat sapi biasanya disebut Jawi. Pacu Jawi adalah salah satu bentuk tradisi yang dilaksanakan di Kabupaten Tanah Datar (Adilla Pratama, A. A. N. (2020). Seiring perkembangan zaman, Pacu Jawi berkembang menjadi atraksi wisata yang menarik wisatawan domestik dan mancanegara, terutama setelah foto-foto perlombaan nya memenangkan beberapa kontes internasional pada sekitar tahun 2009 (Suzanti, 2014)).

Meskipun popularitas *Pacu Jawi* meningkat, tantangan muncul dalam hal pelestarian budaya, terutama di kalangan generasi muda. Pengaruh globalisasi dan teknologi digital menyebabkan minat mereka terhadap tradisi lokal cenderung menurun (Desfriyati, Nur Indah, Rustini, & Arifin, 2021). Pada tahun 2025, peneliti juga melakukan wawancara dengan Staf Bidang Kebudayaan Minangkabau bahwa sekarang tidak banyak yang paham dengan budaya *Pacu Jawi* terutama remaja berusia 15 – 17 tahun dan hanya segelintir remaja Minangkabau yang menghadiri tradisi tersebut disimpulkan kurangnya keterlibatan remaja terhadap budaya Tradisi Pacu Jawi (Wawancara, 2025), dan beberapa mendatangi acara *Pacu Jawi* hanya untuk sekedar bikin konten untuk kepentingan pribadi, mereka tidak memahami makna yang terkandung dalam tradisi *Pacu Jawi*. Berdasarkan hasil wawancara dengan Tokoh Adat Minangkabau, menunjukkan bahwa banyak generasi muda yang tidak mengetahui tradisi daerah mereka sendiri, oleh karena itu permasalahan ini penting untuk diangkat dan dikenalkan sehingga membantu melestarikan budaya dalam jangka panjang.

Dalam konteks pelestarian budaya Tradisi Pacu Jawi di Kabupaten Datar, Sumatera Barat belum ada media yang menarik untuk pengenalan tradisi ini oleh karena itu perlu adanya media pengenalan yang diminati oleh remaja (Adilla Pratama, A. A. N. (2020). Dari tahun 2019 – 2025, tingkat pemain game di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan. Menurut beberapa studi dan R&D Penelitian Game Budaya di Indonesia, Media Game di Indonesia mengalami

peningkatan (Antom, 2025). Namun, suasana game Indonesia modern kurang mengangkat tema kebudayaan khususnya Tradisi Pacu Jawi.

Oleh karena itu salah satu cara inovatif untuk memperkenalkan Tradisi Pacu Jawi pada remaja usia 15-17 tahun dapat melalui media game edukasi, hal ini didukung juga dengan kemampuan kognitif dan literasi digital yang tinggi pada usia tersebut. Media Game bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi sarana edukasi dan promosi budaya. Keunggulan media game terdapat dalam beberapa aspek, diantaranya adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat anak dan remaja, sehingga mereka dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Kurniawan et al, 2019). Selain menghibur, game ini juga dapat berperan sebagai sarana edukasi, memperkuat identitas budaya, dan mendukung pariwisata Kabupaten Tanah Datar.

Maka dari itu, perlunya perancangan konsep visual art untuk budaya Tradisi Pacu Jawi, sehingga ditujukan sebagai pelestarian Budaya melalui media yang menarik dan inovatif yaitu Concept Visual Art, hal ini didukung dengan pernyataan Feby Harmoko, (2019) minimnya ketertarikan anak-anak untuk bermain bertema budaya Indonesia dan lebih tertarik untuk mengetahui budaya – budaya asing. Hal itu dapat terjadi dikarenakan budaya – budaya yang berkembang dan beredar di pasaran mampu menyajikan keseruan, dan keasikan sesuai keinginan anak – anak (Feby Harmoko, 2019). Sehingga tujuan penelitian ini adalah memberikan edukasi terhadap remaja dan melestarikan Budaya Tradisi Pacu Jawi yang merupakan kebudayaan yang ada di Indonesia melalui karya Concept Visual Art.

Landasan teori

Budaya Minangkabau

Setiap individu memiliki tanggung jawab moral untuk menggali sejarah nenek moyangnya. Orang yang tidak mengenal orang tua dan leluhurnya

seringkali dicap oleh masyarakat sebagai keturunan yang tidak jelas atau haram. Istilah "Koto Piliang Indak, Bodi Caniago Antah" adalah kiasan silsilah panjang yang menuntut verifikasi melalui data sejarah. Maka dari itu, sangat penting bagi kita untuk merekonstruksi dan memulihkan kembali (membangkitkan batang tarandam) informasi mengenai asal usul para pendahulu kita. (Pratama, A., & Nasution, A. A., 2020).

Tradisi Pacu Jawi

Pacu Jawi adalah warisan budaya yang usianya telah mencapai berabad-abad. Tradisi ini pertama kali muncul di Nagari Tuo Pariangan, yang berada dalam wilayah Kabupaten Tanah Datar. Secara historis, Pacu Jawi merupakan solusi inovatif yang dikembangkan oleh petani di masa lampau untuk mengoptimalkan proses pembajakan sawah, mengingat keterbatasan alat mekanis yang belum dikenal. (Djam'an Satori dan Aan Komariah, 2009). Sosok Datuak Tantejo Gurhano, seorang pemimpin yang dihormati karena kebijaksanaannya, dianggap sebagai pencetus tradisi ini. Beliau mencari cara untuk memastikan sawahnya menjadi produktif dan siap tanam. Metode yang digunakannya adalah membajak lahan pertanian dengan memanfaatkan tenaga Jawi (sapi). Dalam proses pembajakan, Datuak Tantejo Gurhano melibatkan seorang joki, yang merupakan kemenakannya, untuk memimpin Jawi, serta dua individu tambahan yang berperan untuk memegang dan memandu arah sapi menggunakan tali pengekang di mulutnya (Suzanti, 2014).

Remaja

Dalam jurnal yang ditulis oleh (Diorarta & Mustikasari, 2020) disebutkan bahwa menurut Hockenberry, Wilson, & Rodgers (2019), masa remaja terbagi menjadi tiga tahap: remaja awal (11–14 tahun), remaja menengah (15–17 tahun), dan remaja akhir (18–20 tahun). Remaja menengah dinilai sebagai kelompok usia yang cukup ideal untuk menerima edukasi budaya, khususnya melalui pendekatan visual dan interaktif seperti game

Game

Menurut Katie Salen dan Eric Zimmerman (2003:80), game merupakan sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan yang diatur oleh seperangkat aturan, dan menghasilkan suatu hasil yang dapat diukur. Selain itu, Roger Caillois (1961:9) menyebutkan bahwa game adalah aktivitas yang bersifat sukarela, tidak menghasilkan keuntungan materi, bersifat imajinatif, serta dijalankan dalam batasan aturan tertentu. Game, menurutnya, juga terlepas dari kehidupan nyata dan dilakukan demi kesenangan. Dengan berkembangnya teknologi digital, game mengalami transformasi menjadi bentuk yang lebih interaktif, salah satunya adalah video game.

Concept Art

Concept Art adalah ilustrasi awal yang digunakan dalam proses pengembangan karya visual seperti film, animasi, video game, dan komik. Tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan ide atau konsep secara visual sebelum diwujudkan dalam bentuk akhir. Menurut Faigin (2008:12), concept art merupakan bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide dalam proyek kreatif sebelum masuk ke tahap produksi akhir. James Pickthall juga menekankan, concept art adalah komunikasi visual yang merepresentasikan desain, ide, dan suasana yang akan digunakan dalam produksi film, video game, animasi, atau komik sebelum dijadikan produk akhir (Haurissa, Dewi, & Diana Sari, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa concept art tidak hanya menggambarkan bentuk visual, tetapi juga menyampaikan nuansa dan mood yang diinginkan dalam sebuah proyek.

Character Design

Character design adalah proses perancangan tokoh yang akan muncul dalam game. Desain ini harus mencerminkan kepribadian, fungsi, dan latar belakang budaya karakter tersebut (Thomas & Johnston, 1995). Dalam konteks budaya Minangkabau, desain karakter seperti joki Pacu Jawi perlu menyesuaikan dengan

unsur budaya lokal. Menurut McCloud (1993), character design adalah proses merancang tokoh yang memiliki identitas visual, kepribadian, fungsi naratif, dan daya tarik visual yang kuat. Dalam pengembangan game, karakter menjadi elemen inti yang memengaruhi pengalaman pemain, sehingga desainnya harus mempertimbangkan bentuk, warna, gaya, hingga konteks budaya.

Props Design

Props design merujuk pada perancangan objek pendukung dalam game seperti alat pacu, bendera, atau perlengkapan tradisional lainnya. Elemen ini membantu menguatkan identitas visual dan kultural dalam dunia game.

Teori Pearancangan

Tiga langkah utama dalam merancang game edukasi meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi secara spesifik melibatkan penyusunan sketsa, penciptaan konsep karakter, dan perancangan desain latar belakang. Dalam konteks game atau film animasi, desain tokoh atau karakter adalah elemen utama yang membedakan, sedangkan desain background berfungsi sebagai pelengkap pendukung (properti). Karakter yang dirancang dengan baik berpotensi memberikan dampak yang menarik dan berkesan pada kisah yang disajikan. Lebih lanjut, desain karakter dan latar belakang ini memungkinkan tampilan latar waktu dan lokasi yang akan diwujudkan dalam game (Novitasari, Yasa, 2025)

Environment Design

Environment design adalah proses menciptakan dunia virtual yang menjadi latar belakang game. Lingkungan dalam game harus mendukung gameplay, meningkatkan narasi, dan memberikan konteks kepada pemain. Teknik seperti pemetaan topografi, penggunaan aset modular, dan pencahayaan dinamis sering digunakan untuk menciptakan lingkungan yang realistis dan immersif. Misalnya, game seperti The Witcher 3 menggunakan desain lingkungan untuk mendukung cerita dan membangun dunia yang hidup.

Teori Warna

Warna adalah elemen visual utama dalam desain yang mampu menciptakan harmoni, kontras, dan irama dalam suatu karya. Warna juga dikelompokkan menjadi tiga jenis: primer, sekunder, dan tersier (Itten, 1970).

Unsur-Unsur Rupa

Unsur-unsur rupa adalah elemen dasar yang membentuk suatu karya seni rupa. Tanpa unsur-unsur ini, karya visual tidak akan memiliki bentuk, struktur, atau makna yang utuh. Unsur-unsur rupa digunakan untuk menciptakan komposisi visual yang harmonis dan bermakna. Menurut Soedarso SP (2002), unsur rupa adalah elemen visual yang digunakan seniman untuk menyusun, mengatur, dan mengolah karya seni agar dapat dinikmati secara estetis oleh indera penglihatan.

DATA DAN ANALISIS

Data Objek

Data Pacu Jawi dan Minangkabau

Suku Minangkabau ialah bagian dari keberagaman bangsa yang menetap di wilayah barat Sumatera, Indonesia. Popularitas masyarakat ini lahir dari warisan budaya yang melimpah, tradisi turun-temurun, serta struktur sosial yang memiliki daya tarik tersendiri. Penjelasan berikut akan mengeksplorasi lebih jauh identitas mereka, yang mencakup dimensi sejarah serta nilai-nilai fundamental yang terus dipertahankan (KBRN, Bukittinggi, 2024). Pemerintah Kabupaten Tanah Datar berkomitmen untuk terus membina serta melestarikan tradisi Pacu Jawi agar tetap selaras dengan adat istiadat setempat. Peran pemerintah lebih difokuskan pada fasilitasi dan pengemasan acara guna meningkatkan daya tarik promosi bagi wisatawan domestik maupun internasional.

Proyek Sejenis

Analisis Karya Sejenis

Game	Harvest Moon	Zelda BOTW	Mario Kart / Crash Team Racing
Karakter/Hewan yang Dianalisis	Protagonis (MC) NPC desa- Sapi	NPC petani desaWater buffalo	karakter kartunis
Shape Language	Bentuk bulat & sederhana, dominan lingkaran. Sangat friendly & readable.	Kombinasi segitiga + kurva. Menunjukkan agility + heroism.	Bentuk ekstrem: bulat besar, segitiga tajam exaggerated maximal.
Proporsi	Chibi-stylized kepala besar, badan pendek	Proporsi stylized tapi mendekati realistis. Tubuh remaja.	Exaggeration tinggi anggota tubuh diperbesar atau dipendekkan.
Warna & Color Harmony	Soft pastel analogous triadic ringan. Mood ceria & rural.	Analogous complementary lembut. Lighting kuat, value jelas.	Warna sangat saturated complementary kuat.
Ekspresi & Gesture	Ekspresi simple, cute, mudah dibaca. Gesture tenang & ramah.	Ekspresi minimalis tapi emosional. Gesture dinamis.	Ekspresi sangat exaggerated ekspresif & komikal.

Siluet	Siluet jelas meski sederhana. Penggunaan bentuk besar mudah dibedakan.	Siluet kuat: pose Link jelas, readable dalam jarak jauh.	Siluet sangat kuat: tiap karakter mudah dikenali.
Jawi/Sapi	Sapi berbentuk bulat, simplifikasi ekstrem, warna bersih mudah dinavigasi.	Ada ox/buffalo sbg hewan ternak dan kerja anatomi jelas.	Tidak ada sapi, tapi desain hewan vehicle stylized.
Game Pacu Jawi	Referensi terbaik untuk sapi stylized. Palet warna lembut cocok untuk remaja.	Gaya visual balanced antara realis & stylized.	Warna cerah & exaggerated cocok menarik remaja. Bisa dipakai untuk studi warna yang fun dan highenergy.

Dari hasil analisis karya sejenis, didapatkan data referensi yang bisa diadaptasikan ke pengkaryaan yang sedang dirancang, misalnya game , “Harvest Moon” menampilkan dengan bentuk tubuh sederhana pakaian yang merepresentasikan profesi. Misalnya, petani menggunakan baju overall biru, kaus putih, dan ikat kepala. Ekspresi wajah sederhana namun sangat komunikatif. Sedangkan game “Zelda” kombinasi antara ilustrasi cat air (watercolor) dan detail 3D modern, menciptakan kesan halus, ringan, dan artistik. Karakter-karakter didesain dengan proporsi manusia normal namun tetap bernuansa stylized. Ekspresi wajah lebih realistis dibanding game kartun, tetapi masih mempertahankan kejelasan bentuk. Selain itu Penggunaan warna pada game “Crash Team Racing ini sangat saturated dan kontras, dipilih untuk mendukung visual yang cepat dan dinamis. Arena balap dirancang dengan komposisi warna kuat, pencahayaan dramatis, serta elemen

tambahan seperti asap, percikan partikel, dan motion blur yang memperkuat efek kecepatan.

Data Medium Sebagai Dasar Desain Karakter

Data medium digunakan sebagai dasar dalam perancangan karakter dengan memanfaatkan berbagai informasi relevan melalui observasi partisipatif maupun non-partisipatif. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga pada pemahaman terhadap audiens, tujuan penciptaan karakter, serta potensi interaksinya dalam konteks game. Informasi yang dikumpulkan dianalisis untuk merumuskan kepribadian, motivasi, dan bentuk visual karakter sehingga keputusan desain yang diambil memiliki dasar riset yang jelas dan terarah.

Data Khalayak Sasaran

Dalam perancangan ini, data geografis khalayak sasaran merujuk pada remaja yang bertempat tinggal di wilayah Sumatera Barat, baik di daerah perkotaan (urban) maupun pinggiran kota (sub-urban). Dilihat dari sisi demografis, proyek perancangan ini menysasar kaum muda, baik laki-laki maupun perempuan, yang berada pada rentang usia 15 hingga 17 tahun dengan status sebagai pelajar. Secara psikografis, khalayak sasaran generasi digital yang memiliki minat dan kemampuan yang tinggi pada penggunaan teknologi digital dan media social dalam keseharian. Remaja yang memiliki minat yang besar terhadap hiburan interaktif seperti game yang memiliki visual yang dinamis.

Data Hasil Kuesioner

Kuesioner digunakan sebagai salah satu instrumen pengumpulan data untuk memahami preferensi visual remaja Minangkabau usia 15–17 tahun terhadap gaya visual game bertema budaya. Instrumen ini penting karena art style menjadi faktor utama yang memengaruhi ketertarikan awal pemain sebelum mereka memahami konten naratif atau nilai budaya yang diangkat. Kuesioner dibuat menggunakan Google Form dan disebarakan secara daring melalui grup kelas dan jaringan sekolah. Total responden yang mengisi kuesioner adalah ± 222 orang, berasal dari 6 SMA

berbeda di Kabupaten Tanah Datar. Pemilihan kelompok usia ini didasarkan pada fokus penelitian, yaitu remaja sebagai target audiens utama game berbasis budaya. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 222 responden, dapat disimpulkan bahwa ketertarikan audiens terhadap game berbasis budaya Indonesia cukup tinggi, terutama jika disajikan dengan visual yang menarik. Mayoritas responden menyatakan cukup tertarik hingga sangat tertarik untuk memainkan game yang menampilkan unsur budaya seperti tradisi, pakaian, atau daerah tertentu. Temuan ini memberi landasan kuat bahwa Pacu Jawi, sebagai budaya khas Minangkabau, memiliki potensi diterima oleh pemain modern. Dari aspek frekuensi bermain game, mayoritas responden memang jarang bermain game, namun masih cukup familiar dengan medium tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa desain visual yang kuat dan mudah dipahami akan berperan penting untuk menarik minat mereka.

Preferensi gaya visual menunjukkan bahwa Gaya A (Minimalis Atmosferik) menjadi pilihan terbesar. Artinya, audiens lebih menyukai pendekatan visual yang bersih, modern, tetapi tetap mampu menyampaikan nuansa budaya. Gaya Semi- Realistik juga memiliki peminat yang cukup besar, sehingga elemen detail masih relevan selama tidak membebani tampilan. Penilaian terkait pentingnya visual “kekinian” juga terlihat signifikan. Sebagian besar responden memberi nilai tengah hingga tinggi, mengindikasikan bahwa visual yang outdated berpotensi mengurangi ketertarikan. Dengan kata lain, pendekatan artistik dalam game Pacu Jawi harus tetap mengikuti standar estetika game modern tanpa menghilangkan identitas budaya. Dari sisi genre, game petualangan dan aksi adalah pilihan dominan. Ini memberi arah bahwa konsep game Pacu Jawi sebaiknya menggabungkan eksplorasi budaya dengan dinamika aksi, sehingga pengalaman yang ditawarkan tidak sekadar edukatif tetapi juga menarik secara gameplay.

Data Hasil Observasi

Observasi dilakukan pada acara Pacu Jawi yang berlangsung di Kabupaten Tanah Datar. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami secara langsung elemen elemen

visual dan budaya yang dapat mendukung perancangan Concept Visual Art dalam tugas akhir ini.

Saat tiba di lokasi, penulis menyaksikan sapi-sapi yang sedang dimandikan oleh pemiliknya. Perjalanan menuju arena pacuan melewati jalan berlumpur yang menambah kesan alami dari lingkungan sekitar. Mendekati lokasi pacu, terlihat keramaian masyarakat yang sedang bertransaksi jual beli sapi, pedagang yang menjajakan dagangannya, serta terdengar sorakan dan teriakan dari para penjoki dan penonton yang menambah semarak suasana. Musik tradisional talempong mengiringi jalannya acara, berpadu dengan suara air lumpur yang terciprat akibat larian sapi di arena pacuan. Penonton terdiri dari berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang tua.

Selain itu, terdapat pula wisatawan mancanegara, seperti dari India dan Kanada, yang turut menyaksikan acara tersebut. Penulis sempat berbincang dengan dua pasangan asal Kanada yang menunjukkan antusiasme mereka terhadap tradisi ini. Para penjoki memiliki penampilan yang beragam. Beberapa di antaranya mengenakan seragam kelompok, sementara yang lain memakai kaos biasa atau bahkan bertelanjang dada. Mereka umumnya menggunakan kain sebagai penutup kepala. Semangat para penjoki terlihat saat mereka mengendarai sapi di atas alat bajak yang dipasang pada sapi-sapi tersebut. Terkadang, terdapat insiden sapi yang keluar dari arena pacuan, dan para penjoki dengan sigap mengejar kembali sapi-sapi tersebut.

Cuaca saat itu cerah namun berembun, dengan pemandangan sawah yang hijau dan latar belakang pegunungan yang tersamarkan oleh embun. Langit biru menambah keindahan suasana, menciptakan kontras yang menarik dengan warna coklat lumpur di arena pacuan.

Dalam observasi ini, penulis juga memperhatikan ciri-ciri fisik wajah masyarakat Minangkabau yang hadir. Terdapat variasi morfologi wajah pada suku Minangkabau, terutama pada bentuk wajah, hidung, dagu, dahi, rahang, dan tulang pipi. Putri (2016) mengidentifikasi tiga tipe wajah umum pada pria dan

wanita Minangkabau, yang menunjukkan keragaman dalam struktur wajah mereka. Variasi ini mencerminkan kekayaan genetik dan budaya yang dimiliki oleh masyarakat Minangkabau.

Data Hasil Wawancara

Wawancara dengan Tokoh Adat Minangkabau

Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai tradisi Pacu Jawi, maka dilakukan wawancara dengan narasumber terpilih, yaitu Aditiawarman Datuak Sinaro Basa, seorang Pengurus LKAM (Lembaga Kerapatan Adat Minangkabau), wawancara dilaksanakan pada 4 April 2025 pukul 19.20 WIB dan melakukan wawancara di rumah narasumber yaitu di Nagari Silabuak, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur guna memberikan ruang yang lebih luas bagi narasumber dalam menyampaikan informasi berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya. Aditiawarman Datuak Sinaro Basa merupakan seorang tokoh adat Minangkabau yang bergelar Datuak, yaitu gelar kehormatan yang diberikan kepada pemimpin kaum dalam sistem kekerabatan matrilineal Minangkabau. Seorang datuak memiliki peran penting dalam mengatur, memelihara, dan melestarikan nilai-nilai adat, serta menjadi panutan dalam masyarakat. Dalam konteks budaya lokal, datuak juga berfungsi sebagai penjaga tradisi dan sumber informasi yang kaya akan kearifan lokal, termasuk dalam hal tradisi Pacu Jawi.

Adapun hasil dari wawancara tersebut telah dirangkum dan disusun ulang oleh peneliti agar lebih sistematis dan mudah dipahami. Rangkuman ini mencakup aspek sejarah, pelaksanaan, struktur penyelenggaraan, pelatihan dan pemilihan sapi, sistem penilaian dalam pacuan, nilai-nilai budaya dan ekonomi yang terkandung dalam tradisi Pacu Jawi, serta peran remaja dalam melestarikan budaya Pacu Jawi. Aditiawarman menjelaskan bahwa tradisi Pacu Jawi telah ada sejak zaman orang tua mereka dahulu, yang pada mulanya merupakan bentuk hiburan setelah panen. Tradisi ini lahir dari kebiasaan masyarakat Minangkabau yang mayoritas memelihara sapi, baik untuk kebutuhan daging maupun untuk

membajak sawah. Setelah masa panen berakhir, lahan persawahan menjadi lokasi ajang pacuan sapi. Sapi-sapi yang digunakan adalah sapi yang sebelumnya juga berfungsi sebagai hewan bajak, namun diajarkan pula untuk berpacu. Seiring waktu, fungsi sapi mulai dibedakan kini terdapat sapi khusus yang dilatih secara intensif untuk mengikuti perlombaan pacu jawi.

Sapi-sapi pacu dipilih berdasarkan kriteria fisik tertentu seperti tubuh yang simetris, atletis, dan warna bulu yang khas seperti lupak (kulit hitam bulu putih), kulit hitam bulu merah, atau kombinasi lainnya. Setiap sapi diberi nama oleh pemiliknya, dan penamaan tersebut bisa didasarkan pada ciri fisik maupun sifat dari sapi itu sendiri. Tradisi Pacu Jawi kini dilaksanakan secara teratur setiap minggu, tepatnya setiap hari Sabtu. Lokasi perlombaan berpindah-pindah antar daerah di Kabupaten Tanah Datar, tergantung pada ketersediaan air di sawah. Jika suatu wilayah yang dijadwalkan tidak memiliki air, maka lokasi perlombaan akan dialihkan ke wilayah lain yang lebih siap. Beberapa kecamatan yang secara aktif menyelenggarakan pacu jawi adalah Kecamatan Sungai Tarab, Limo Kaum, Pariangan, dan Rambatan. Masingmasing kecamatan memiliki beberapa nagari atau desa yang turut berpartisipasi.

Pacu Jawi diselenggarakan dan diatur oleh organisasi Porwi (Persatuan Olahraga Pacu Jawi). Proses pelaksanaannya melibatkan pemilihan dan pelatihan sapi, serta pengaturan teknis pelombaan. Dalam praktiknya, pelombaan ini mempertandingkan sepasang sapi yang ditunggangi oleh seorang joki. Sapi senior biasanya ditempatkan di sisi luar sawah, bertugas mengarahkan sapi junior yang berada di bagian dalam. Hal ini bertujuan untuk melatih sapi junior agar tetap berada dalam jalur dan tidak keluar sawah. Jika sapi junior mampu menyaingi atau bahkan mendorong sapi senior ke arah luar, maka sapi junior tersebut dianggap memiliki potensi yang tinggi dan harganya bisa melonjak drastis. Sapi-sapi yang pernah memenangkan pacuan atau menunjukkan performa tinggi dapat dijual dengan harga yang jauh lebih tinggi, bahkan bisa mencapai lima kali lipat dari harga normal.

Pacu Jawi juga memiliki banyak nilai budaya yang khas. Sebelum perlombaan dimulai, biasanya diadakan pembukaan resmi yang dihadiri oleh bupati, wakil bupati, atau pejabat dinas pariwisata. Acara pembukaan ini dimeriahkan dengan arak-arakan dan pertunjukan musik tradisional seperti talempong. Salah satu unsur tradisi yang menarik adalah hadirnya "dulang", yaitu nampan berisi makanan tradisional seperti lopek, lomang, panyaram, pisang, dan kadang diganti dengan kue bolu. Dulang ini dibawa oleh bundo kanduang, dengan jumlah lima dulang untuk setiap jorong yang berpartisipasi. Joki Pacu Jawi biasanya mengenakan pakaian yang seragam menunjukkan identitas nagarnya masing-masing. Perlombaan biasanya dimulai pada pukul 11.00 dan berakhir sekitar pukul 16.00.

Dalam penilaiannya, performa sapi tidak hanya dilihat dari kecepatan larinya, tetapi juga dari seberapa lurus arah larinya, daya percikan lumpur yang ditimbulkan, serta keterarahan antara sapi junior dan senior. Percikan lumpur yang tinggi di belakang sapi biasanya menjadi indikator kekuatan dorongan, namun hal ini tidak bisa dijadikan satu-satunya tolak ukur karena banyak faktor lain yang memengaruhi performa seekor sapi pacu. Keunikan ini pula yang menjadikan Pacu Jawi sebagai daya tarik tersendiri, bahkan mampu menarik minat wisatawan mancanegara.

Terkait dengan gagasan peneliti untuk mengenalkan tradisi Pacu Jawi melalui media game, Aditiawarman yang merupakan seorang datuak menyampaikan bahwa ia sangat setuju dan mendukung ide tersebut. Menurutnya, saat ini memang diperlukan cara-cara baru untuk memperkenalkan budaya, terutama kepada generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi dan perangkat digital. Datuak tersebut juga menambahkan bahwa dirinya telah mulai memanfaatkan media sosial seperti Instagram dan YouTube untuk menyebarkan informasi serta sejarah mengenai Pacu Jawi. Ia meyakini bahwa remaja adalah generasi yang sangat penting dalam pelestarian budaya, karena merekalah yang akan menjadi penerus di masa mendatang.

Wawancara dengan Staf bagian Bidang Kebudayaan

Wawancara semi terstruktur dilakukan dengan Zul Afwan, Kepala Bidang Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tanah Datar, pada tanggal 6 November 2025 pukul 18.40 WIB melalui video call WhatsApp. Wawancara direkam menggunakan perekam suara untuk kebutuhan dokumentasi dan dianalisis menggunakan metode analisis tematik.

Berdasarkan wawancara tersebut, diperoleh beberapa poin penting:

Makna Pacu Jawi bagi masyarakat

Narasumber menjelaskan bahwa Pacu Jawi merupakan tradisi agraris yang memiliki nilai budaya, religius, dan sosial, serta menjadi salah satu identitas masyarakat Tanah Datar.

Keterlibatan remaja

Menurut narasumber, minat remaja cenderung menurun. Remaja lebih sering hadir sebagai penonton, bukan pelaku, karena kurangnya kedekatan dengan nilai tradisi dan perubahan gaya hidup modern.

Upaya pelestarian dari pemerintah

Dinas telah melakukan berbagai kegiatan seperti festival budaya, dokumentasi, dan pelibatan komunitas lokal, tetapi media digital belum dimanfaatkan secara maksimal.

Pandangan terhadap media digital/game

Narasumber menilai media digital seperti game edukatif berpotensi membantu mengenalkan budaya Pacu Jawi kepada generasi muda selama tetap menjaga nilai budaya dan tidak mereduksi makna tradisinya.

Harapan ke depan

Narasumber berharap pelestarian budaya dapat terus berjalan melalui kolaborasi dengan pihak kampus dan kreator muda, terutama yang menghasilkan karya visual yang relevan bagi remaja.

Wawancara dengan Desainer Game

Wawancara semi terstruktur dilakukan dengan Harbowo Putra, adalah seorang Narrative Game Designer Agate International, wawancara dilakukan pada tanggal 19 November 2025 Pukul 19.30 – 20.13 WIB melalui Zoom Meeting . Wawancara direkam menggunakan perekam suara untuk kebutuhan dokumentasi dan dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Wawancara dengan Harbowo memberikan pemahaman mendalam mengenai proses perancangan visual dalam game, khususnya terkait peran concept art, penentuan art style, integrasi budaya, dan preferensi pasar. Dari hasil wawancara, diperoleh beberapa poin penting sebagai berikut:

Peran Visual Art dan Concept Art dalam Produksi Game

Visual art dan concept art berfungsi sebagai fondasi awal yang sangat penting dalam proses produksi game. Bahkan sebelum proyek berjalan, concept art sudah dibutuhkan untuk keperluan pitching, pre-sales, atau presentasi ide kepada klien dan calon investor. Elemen seperti mock-up dan key art membantu pihak luar membayangkan seperti apa game yang akan dibuat. Dengan demikian, art digunakan untuk memvisualisasikan arah game sejak tahap paling awal.

Elemen Wajib dalam Concept Art

Menurut Harbowo, concept art harus mempertimbangkan beberapa aspek:

Keterbacaan siluet karakter dan objek.

Perspektif kamera sesuai genre game (isometrik, top-down, side-scrolling, dll).

Pertimbangan animasi, karena karakter tidak bersifat statis dalam game.

Selain concept art, game juga membutuhkan UI art, yang berbeda secara skill set dan lebih menekankan komunikasi visual.

Penentuan Art Style

Art style ditentukan berdasarkan target pasar, bukan semata preferensi kreator. Studio biasanya membuat persona untuk memahami karakteristik pemain: usia, minat, kebiasaan, bahkan situasi ketika bermain game. Art style disesuaikan

dengan persona tersebut. Jika tim bingung memilih antara dua art style, studio dapat melakukan A/B testing dengan menyebarkan visual alternatif sebagai iklan untuk melihat mana yang lebih banyak menarik perhatian.

Art Style untuk Target Remaja

Tidak ada satu art style tunggal yang cocok untuk semua remaja, karena preferensi mereka berbeda-beda tergantung minat, latar ekonomi, lingkungan, dan kebiasaan media. Oleh karena itu, menentukan art style untuk remaja harus berbasis data dan segmentasi, bukan asumsi umur semata.

Tahap Awal Perancangan Visual

Concept artist harus bekerja berdampingan dengan narrative designer. Naratif menentukan dunia, karakter, dan konteks cerita. Peran concept artist adalah menerjemahkan elemen naratif tersebut ke bentuk visual yang dapat dilihat dan dipahami.

Menerjemahkan Budaya ke dalam Game

Untuk mengadaptasi budaya ke game, kuncinya adalah respect dan tidak memperlakukannya sebagai parodi. Desainer harus memahami “inti” budaya yang diangkat, lalu menerjemahkannya ke visual dengan tetap mempertahankan nilai utamanya, bukan hanya mereproduksi secara dokumenter.

Elemen Budaya yang Mudah Diterapkan sebagai Visual Game

Elemen budaya yang dapat diterjemahkan ke visual meliputi:

Material culture (pakaian, aksesoris, ornamentasi)

Arsitektur lokal

Lingkungan dan alam sekitar

Warna lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan tone game.

Integrasi Elemen Tradisional dengan Visual Modern

Cara paling mudah untuk memodernisasi budaya dalam game adalah menggeser seting ke arah fantasy atau stylized world. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi visual tanpa menghilangkan identitas budaya, selama atribut utama (material culture) tetap terlihat.

Faktor yang Membuat Remaja Tertarik pada Game

Remaja pertama kali menilai game melalui art style dan gameplay yang tampak dari trailer atau visual awal. Naratif biasanya dinilai di tahap selanjutnya. Visual yang stylized cenderung lebih fleksibel dan ekonomis untuk dikembangkan dibanding visual realistis.

Strategi Visual untuk Game Pengenalan Budaya

Untuk mengenalkan budaya kepada remaja, aspek visual yang paling efektif adalah menonjolkan keseruan dan hal unik dari budaya tersebut. Jika elemen budaya terlihat menarik dan “seru”, remaja lebih mudah engage dan penasaran untuk mengetahui lebih jauh.

Akurasi Budaya dan Representasi Karakter

Karakter utama sebaiknya disesuaikan dengan usia target audience. Dalam konteks budaya Minangkabau, representasi karakter dapat mencerminkan keberagaman masyarakat, misalnya melalui latar profesi (petani, nelayan, dll). Hal ini membantu pemain memahami konteks sosial di sekitar budaya tersebut, bukan hanya tradisinya saja.

Aspek Budaya yang Perlu Ditonjolkan untuk Pacu Jawi

Menurut Harbowo, yang paling perlu ditonjolkan adalah keseruannya. Jika aspek keseruan dapat tersampaikan secara kuat, maka budaya Pacu Jawi berpotensi menarik perhatian remaja, bahkan menjadi tren seperti beberapa budaya lokal lain yang pernah viral. Wawancara ini menegaskan bahwa visual art memegang peran vital dalam proses produksi game, terutama pada tahap awal. Penentuan art style harus berbasis riset target pasar, termasuk preferensi remaja. Adaptasi budaya seperti Pacu Jawi harus dilakukan dengan respect, menonjolkan nilai inti dan

keseruannya, serta menerjemahkannya ke visual yang modern dan menarik, tanpa kehilangan identitas budaya.

Analisis Wawancara

Berdasarkan ketiga wawancara, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi kuat antara perancangan game, visual art, dan rumusan masalah penelitian, yaitu rendahnya minat remaja terhadap tradisi Pacu Jawi.

Tokoh adat (Aditiawarman) menekankan pentingnya melestarikan nilai budaya dan mengomunikasikan sejarah serta makna Pacu Jawi dengan cara yang relevan. Pemerintah daerah (Zul Afwan) melihat bahwa media digital dan game berpotensi menjadi sarana edukasi budaya yang efektif karena remaja lebih akrab dengan teknologi. Sementara itu, praktisi industri game (Harbowo Putra) menjelaskan bahwa art style, konsep visual, dan storytelling yang tepat dapat menjadi kunci untuk menarik perhatian remaja, terutama jika menonjolkan keseruan dan kekhasan tradisi tersebut.

Dengan demikian, hasil wawancara ketiga narasumber mendukung kebutuhan untuk merancang game edukasi visual yang menarik, sesuai preferensi remaja, serta mampu membawa nilai budaya Pacu Jawi secara respectful, modern, dan tetap autentik.

Studi Literatur

"Melestarikan Budaya Lokal di Era Globalisasi" membahas bagaimana generasi muda memiliki peran strategis dalam pelestarian budaya lokal. Jurnal ini menyoroti bahwa globalisasi membawa tantangan besar bagi keberlangsungan budaya tradisional, karena arus budaya asing yang kuat dapat menggeser nilai-nilai lokal. Namun, pemuda memiliki potensi besar sebagai agen perubahan, terutama dalam mengadaptasi budaya lokal agar tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Dalam jurnal ini disebutkan bahwa pemuda dapat memanfaatkan kreativitas, inovasi, serta akses terhadap teknologi digital untuk mengemas budaya secara lebih menarik dan modern, sehingga dapat diterima oleh generasi mereka sendiri

maupun masyarakat luas. Salah satu cara efektif yang disebutkan adalah melalui pemanfaatan media digital dan platform interaktif, seperti game dan konten edukatif berbasis teknologi. (Vitry H.S.,2024)

Jurnal “Pengembangan Pacu Jawi sebagai Destinasi Unggulan Pariwisata di Tanah Datar” membahas bagaimana tradisi Pacu Jawi dikembangkan sebagai objek wisata budaya dengan menggunakan pendekatan fungsionalisme struktural Robert K. Merton. Jurnal ini mengidentifikasi berbagai faktor yang mendorong dan menghambat pengelolaan Pacu Jawi sebagai daya tarik wisata. Disebutkan bahwa meskipun Pacu Jawi memiliki nilai budaya tinggi dan telah menjadi ikon pariwisata, tantangan dalam promosi dan infrastruktur masih menjadi hambatan. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital seperti game berbasis visual art dapat menjadi solusi untuk memperkenalkan budaya ini secara lebih luas dan menarik. Selain itu, jurnal ini juga menyoroti peran masyarakat dan pemerintah dalam pelestarian Pacu Jawi, yang dapat diperkuat melalui media edukatif berbasis teknologi. Dengan demikian, jurnal ini mendukung perancangan game edukasi sebagai alat promosi dan pelestarian budaya Pacu Jawi yang lebih efektif di era digital. (Irvan A., 2021)

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Bab ini menjelaskan proses perancangan dan hasil visualisasi untuk karya Concept Visual Art mengenai tradisi Pacu Jawi. dengan mengutamakan elemen desain karakter, suasana lingkungan dan narasi melengkapi tujuan pembuatan karya yaitu pengenalan budaya Tradisi Pacu Jawi. Perancangan ini sesuai data yang telah diperoleh melalui wawancara, kuesioner, observasi dan studi kasus terhadap minat remaja di Minangkabau.

Konsep Pesan

Berdasarkan hasil wawancara, studi literatur, observasi budaya, serta preferensi visual remaja usia 15–17 tahun yang telah diperoleh pada bab sebelumnya, konsep pesan dalam perancangan game ini berfokus pada pentingnya mengenalkan

kembali tradisi Pacu Jawi kepada generasi muda melalui media yang dekat dengan kehidupan mereka, yaitu game. Rendahnya keterlibatan remaja dalam kegiatan budaya serta terbatasnya paparan visual yang relevan membuat tradisi seperti Pacu Jawi semakin jauh dari keseharian mereka.

Melalui media game berbasis visual art, budaya Pacu Jawi dipresentasikan dengan pendekatan yang lebih modern, menarik, dan interaktif sehingga nilai-nilai budaya tidak hanya disampaikan secara informatif, tetapi juga melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. Pesan inti dari perancangan ini adalah membangun rasa ingin tahu dan kebanggaan terhadap tradisi lokal, sekaligus menunjukkan bahwa budaya tidak harus disajikan secara kaku atau dokumenter, tetapi dapat diadaptasi ke dalam bentuk visual yang tetap menghormati nilai budaya aslinya.

Dengan menghadirkan keseruan Pacu Jawi, karakter yang representatif, serta elemen visual yang stylized namun tetap berakar pada identitas Minangkabau, diharapkan game ini mampu menjadi jembatan antara generasi muda dan warisan budaya mereka. Pada akhirnya, konsep pesan ini bertujuan menumbuhkan ketertarikan, pemahaman, dan apresiasi remaja terhadap tradisi Pacu Jawi sebagai bagian dari identitas budaya yang patut dilestarikan.

Konsep Media

Perancangan media pada karya Concept Visual Art mengenai Tradisi Pacu Jawi menggunakan media game dengan strategi pemanfaatan proses produksi, distribusi dan pengalaman dalam bermain. Pengembangan media visual art interaktif diharapkan mampu menyampaikan pesan pengenalan Tradisi Pacu Jawi pada target sasaran remaja usia 15-17 tahun di Minangkabau.

Hasil Perancangan

Desain Karakter

a. Joki (Tokoh Utama)

Nama : Jefry

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Umur : 22

Latar Belakang: Secara visual Joki dalam Tradisi Pacu Jawi adalah seorang laki-laki dewasa yang memiliki pengalaman, keterampilan fisik, serta keberanian tinggi. Joki biasa mengenakan pakaian sederhana berupa kaos/kemeja lengan pendek dan celana pendek. Pemilihan pakaian ini disesuaikan dengan kondisi arena pacuan yang berupa sawah berlumpur sehingga memudahkan pergerakan dan mengurangi hambatan saat berlari. Dari segi gestur dan ekspresi, joki Pacu Jawi menunjukkan sikap sigap, fokus, dan penuh konsentrasi.

b. Joki 2

Nama : Nabil

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Umur : 22

Latar Belakang: Laki-laki dewasa dengan pengalaman dan kemampuan fisik yang memadai. Perannya sangat tinggi dalam hal keberanian dan keterampilan dalam mengendalikan sapi di arena pacuan. Busana yang dikenakan sederhana, berupa kemeja berlengan pendek, celana pendek. Dalam segi ekspresi dan gestur, memperlihatkan sikap sigap, fokus dan konsentrasi yang tinggi selama perlombaan *Pacu Jawi* berlangsung.

c. Dulang Minang

Nama : Aisyah

Jenis Kelamin : Perempuan

Umur : 22

Latar Belakang: Sosok perempuan dewasa yang anggun menjadi peran penting merepresentasikan perempuan yang mengikuti tradisi adat Minangkabau. Busana sederhana dengan dominasi kain panjang songket dan penutup kepala, menyesuaikan fungsi dalam nilai kesopanan yang sangat dijunjung tinggi dalam budaya minang. Wadah Dulang (nampan bundar) yang dibawa ditujukan untuk sajian adat untuk menghidangkan makanan, terutama makanan bajamba

(makanan bersama) atau manta dulang (mengantar dulang) sebagai bagian dari tradisi adat. Karakteristik karakter ini yaitu sikap seimbang dalam membawa Wadah Dulang yang melambangkan tanggung jawab, Amanah, dan keharmonisan. Gestur tubuh tegap dengan langkah yang teratur. Sikap Fokus menunjukkan sikap sabar, hormat dan penuh kesadaran perannya dalam upacara adat.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tradisi Pacu Jawi merupakan salah satu warisan budaya Minangkabau yang memiliki nilai budaya, visual, dan sosial yang sangat kuat. Pacu Jawi tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan masyarakat pascapanen, tetapi juga menjadi media penyampaian nilai-nilai luhur seperti kebersamaan, ketangguhan, keterampilan, dan keharmonisan hubungan antara manusia, alam, dan hewan. Keunikan Pacu Jawi terletak pada lokasi pelaksanaannya yang memanfaatkan sawah berlumpur sebagai arena pacu, serta sistem pelaksanaan yang tidak bersifat kompetitif, sehingga menonjolkan aspek kegembiraan dan solidaritas masyarakat

Dalam penelitian ini, upaya pelestarian dan pengenalan budaya Pacu Jawi kepada remaja usia 15–17 tahun dilakukan melalui strategi perancangan concept visual art game berbasis media digital. Strategi yang diterapkan meliputi pengumpulan data budaya melalui observasi lapangan, wawancara, studi literatur, dan kuesioner, yang kemudian dianalisis dan diterjemahkan ke dalam proses perancangan visual. Nilai-nilai budaya Pacu Jawi diimplementasikan secara konkret ke dalam desain karakter joki dan sapi pacuan, perancangan lingkungan sawah berlumpur, properti tradisional, serta suasana visual permainan yang merepresentasikan konteks budaya Minangkabau.

Proses perancangan visual dilakukan melalui tahapan briefing, sketching, refine, dan coloring/rendering untuk menghasilkan konsep visual game yang sesuai dengan karakteristik remaja sebagai target pengguna. Pendekatan visual yang bersifat stylized dan interaktif dipilih berdasarkan hasil analisis karya sejenis serta preferensi visual remaja, sehingga desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman bermain game.

Dengan demikian, perancangan concept visual art game Pacu Jawi tidak berhenti pada aspek hiburan semata, melainkan berfungsi sebagai media edukasi budaya yang menyampaikan nilai-nilai tradisi Pacu Jawi secara kontekstual. Melalui strategi visual dan pendekatan interaktif tersebut, karya ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pengenalan budaya lokal yang efektif sekaligus berkontribusi dalam upaya pelestarian tradisi Pacu Jawi di tengah perkembangan media digital dan perubahan minat generasi muda.

Saran

Diharapkan penelitian selanjutnya dapat melakukan observasi lapangan yang lebih intensif dan berkelanjutan, khususnya pada saat pelaksanaan Pacu Jawi di berbagai nagari yang berbeda. Hal ini penting untuk memperoleh variasi data visual dan sosial yang lebih kaya serta mendalam. Diperlukan dukungan berkelanjutan dari pemerintah daerah, akademisi, dan pelaku kreatif dalam mendokumentasikan dan mempromosikan Pacu Jawi. Dokumentasi visual yang sistematis dapat membantu menjaga keberlanjutan tradisi ini, terutama di tengah tantangan modernisasi dan kondisi alam yang tidak menentu.

Daftar Pustaka

- Desfriyati, D., Nur Indah, A. P., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2021). TRANSFORMASI ETNO-MUSIK TRADISIONAL. *Journal of Social Science and Education*, 47-54.
- Diorarta, R., & Mustikasari. (2020). TUGAS PERKEMBANGAN REMAJA DENGAN DUKUNGAN KELUARGA:. *Carolus Journal of Nursing*, 2654-6191.
- Haurissa, A. M., Dewi, A. K., & Diana Sari, N. D. (2022). Perancangan Ilustrasi Concept Art Untuk Sinematik Bumper Intro. *Karya Ilmiah ISI Denpasar*, 1-11.
- Kurniawan, R., Sepdanius, E., & Komaini, A. (2019). PACU JAWI DI KABUPATEN TANAH DATAR. *JURNAL SPORTA SAINTIKA*, 2502-5910.
- Rahma Dewi, A. T., Aini, A. N., & Sania, I. (2024). Rendahnya Minat pada Budaya lokal di kalangan Remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 23642-23649.
- Rizkyta, D. P., & Fardana N, N. A. (2017). HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI KETERLIBATAN AYAH DALAM. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 2301-7104.
- Suzanti, P. (2014). DAYA TARIK PACU JAWI SEBAGAI ATRAKSI WISATA BUDAYA. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 1411-9862.
- Syujana, M. A., Ramdhan, Z., & Fiandra, Y. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENAI. *e-Proceeding of Art & Design*, 2355-9349.
- Vitry, H. S., & Syamsir. (2024). ANALISIS PERANAN PEMUDA DALAM MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 2988-1986.
- Febrianti (2013). "Pacu Jawi: Berlari mengejar harga tinggi". Dalam Rita Nariswari et. al. Atraksi Budaya Nusantara. Pusat Data dan Analisis Tempo.

- Adilla Pratama, Abdullah Akhyar Nasution (2020). MEMPERTAHANKAN TRADISI PACU JAWI: ETNOGRAFI TENTANG PENGETAHUAN DAN PRAKTEK MEMELIHARA SAPI PACUAN DI NAGARI III KOTO, KABUPATEN TANAH DATAR, SUMATERA BARAT ANALISIS PERANAN PEMUDA DALAM MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL. *Aceh Anthropological Journal*, 2746-0436.
- Rekzy Vernando (2019). PACU JAWI SEBAGAI DAYA TARIK WISATA BUDAYA DI KABUPATEN TANAH DATAR , SUMATERA BARAT. *Cakra Wisata*, 20(1).
- Nurul Hasni, Suryadi Fajri (2025). Implementasi Nilai Kearifan Lokal Pacu Jawi Dalam Pembelajaran IPS di MTsN 6 Tanah Datar.. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(4), 262–267.
- Harahap, U. A., Endyana, C., & Khan, A. M. A. (2022). *Aksesibilitas, atraksi dan fasilitas pada daya tarik wisata Pacu Jawi, Tanah Datar, Sumatera Barat. TOBA (Journal of Tourism, Hospitality and Destination)*, 1(1), 30–33.
- Irvan, A., & Fitriani, E. (2019). Pacu Jawi dalam Tahun Politik. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 2(3).
- Wahyuni, R. T., Hayati, N., Novita, Y., & Fatmawati. (2025). Analisis potensi alam dan budaya Nagari Pariangan sebagai daya tarik kunjungan wisatawan. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(4), 1635–1645.
- Putri, R. H., Maisyah, S. F. A., Syafitri, I., & Syafrini, D. (2025). Pelestarian warisan budaya masyarakat melalui festival Pacu Jawi di Tanah Datar. *Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial*, 2(1), 19–27.
- Hidayat, R. (2019). Konstruksi makna dalam upacara adat tradisi Pacu Jawi sebagai kearifan lokal Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau*.
- Arianti M, Ibrahim B, Melay R. (2017). Tradisi Pacu Jawi di Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 4(1), 1-10.
- Kresna, Surya. (2024). Visualisasi Modern sebagai Strategi dalam Pengenalan Budaya di Era Globalisasi kepada Gen Z. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 12(2), 135–141.