

SISTEM PENAMAAN JALUR DI KUANTANSINGINGI
(The System of Jalur (long wooden boat) Name Giving in Kuantansingingi)

Raja Saleh

Balai Bahasa Provinsi Riau
Jalan Binawidya, Kompleks Universitas Riau, Panam, Pekanbaru
Pos-el: saleh.raja@yahoo.com

(Naskah diterima: 5 Juli 2013, Disetujui: 17 November 2013)

Abstract

The problem of this research how the jalur (long boat) name was given in Kuantansingingi. The research was aimed at describing long boats name system in the Kuantansingingi. The data were collected by inventoring each name of jalur participating in the Telukkuantan Jalur Race Festival in 2012. Then, the collected data were classified only into the names of animal and figure. The writer focused only on the names of the jalur that have the names of animals living on the land. The data were then analyzed by using descriptive analytical method that refers to Roland Barthes' theory of mythology. This study shows that as many as 36 or 30.25% of 119 jalur use the names of animal. The names of the animals used are animals that tend to be superior. Those names are lions, snakes, centipedes, scorpions, tigers, and dragons. The system of long boat name was by means of the discussion of the people in the village which was considering geographical condition of their village like lake, river, and forest in that village as well as the legend, the legend is about animals, and personage, etc.

Keywords: system, names of jalur (long boat), semiotics.

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana sistem penamaan jalur (perahu panjang/besar) di Kuantansingingi. Penelitian yang berjudul "Sistem Penamaan Jalur di Kuantansingingi" ini bertujuan untuk mendeskripsikan sistem penamaan jalur di Kuantansingingi. Data dikumpulkan dengan menginventaris setiap nama jalur yang ikut dalam festival pacu jalur di Telukkuantan tahun 2012. Data yang telah dikumpulkan, diklasifikasikan yang hanya memiliki nama binatang dan nama tokoh. Kemudian penulis hanya memfokuskan kepada nama jalur yang memiliki nama binatang yang hidup di darat. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif analitis yang mengacu kepada teori mitologi Roland Barthes. Sebanyak 36 atau 30,25% dari 119 jalur menggunakan nama binatang untuk nama jalur mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa nama-nama binatang yang digunakan adalah yang cenderung memiliki keunggulan, di antaranya singa, ular, lipan, kalajengking, harimau, dan naga. Sistem penamaan jalur di Kuantansingingi dilakukan melalui rapat desa dengan mempertimbangkan beberapa hal, di antaranya keadaan geografis desa seperti danau, sungai, dan hutan yang ada di desa mereka serta legenda atau dongeng yang berkembang di desa tersebut, seperti legenda tentang binatang, tokoh, dan sebagainya.

Kata kunci: sistem, nama jalur, semiotika.

1. Pendahuluan

Kabupaten Kuantansingingi di Provinsi Riau sangat kaya akan keragaman adat dan budaya, salah satu di antaranya adalah pacu jalur. *Pacu* berarti ‘lomba adu cepat’, sedangkan *jalur* berarti ‘perahu besar’ yang dapat memuat 50-65 orang anak pacu. Jalur dibuat dari sebatang pohon dengan panjang sekitar 40 meter atau lebih dengan diameter 2 meter, (www.riaudailyphoto.com, 2012). Pacu jalur merupakan perlombaan yang secara resmi dilaksanakan oleh pemerintah Kabupaten Kuantansingingi setiap tahunnya.

Perlombaan pacu jalur awalnya hanya dilaksanakan di Tepian Narosa Telukkuantan, tepatnya di Pasar Telukkuantan. Namun, karena tingginya animo masyarakat terhadap pacu jalur, beberapa tahun belakangan lomba itu juga dilaksanakan di tingkat kecamatan. Pacu jalur di tingkat kecamatan jumlah pesertanya lebih sedikit, hanya sekitar 40 sampai 60 jalur. Pacu jalur tingkat kecamatan dibagi menjadi enam wilayah, yaitu di Kecamatan Hulu Kuantan, Kecamatan Kuantan Mudik, Kecamatan Kuantan Tengah, Kecamatan Benai, Kecamatan Basrah, dan Kecamatan Inuman. Pacu jalur tingkat kecamatan dilaksanakan sebelum perhelatan besar di Tepian Narosa, yaitu pada bulan Juni sampai dengan Juli, sedangkan pacu jalur di Tepian Narosa dilaksanakan pada 23—26 Agustus setiap tahun, kecuali apabila ada hal-hal yang tidak dapat dihindari, seperti puasa dan lebaran yang terjadi tahun 2012.

Fungsi jalur awalnya bukanlah semata untuk perlombaan. Kusuma (2010) menyatakan bahwa di awal abad ke-17, jalur hanya merupakan alat transportasi utama warga Rantau Kuantan, yakni daerah di sepanjang Sungai Kuantan yang terletak antara Kecamatan Hulu Kuantan di bagian hulu hingga Kecamatan Cerenti di hilir. Jalur hanya dijadikan sebagai alat transportasi utama dan untuk mengangkut hasil pertanian masyarakat. Kemudian, perkembangan fungsi jalur menjadi tidak sekadar alat angkut, tetapi juga menunjukkan identitas sosial. Hal ini ditandai dengan adanya bentuk ukiran, seperti kepala

ular, buaya, atau harimau, baik di bagian lambung maupun selembayung yang khusus digunakan penguasa wilayah, bangsawan, dan datuk-datuk.

Baru pada 100 tahun kemudian, ada sisi lain yang membuat keberadaan jalur itu menjadi semakin menarik, yakni dengan digelarnya acara lomba adu kecepatan antarjalur yang hingga saat ini dikenal dengan nama *pacu jalur*. Pada awalnya, pacu jalur diselenggarakan di kampung-kampung di sepanjang Sungai Kuantan untuk memperingati hari besar Islam (Kusuma, 2010). Kini pacu jalur telah menjadi pesta masyarakat Kuantansingingi, dan Riau pada umumnya, serta telah tercatat dalam agenda pariwisata nasional. Pacu jalur telah menjadi kebanggaan masyarakat Kuantansingingi atau Kuansing.

Seperti disebutkan di awal tulisan, jalur merupakan perahu dengan panjang 40-45 m yang bisa menampung 50 hingga 65 pendayung (anak pacu) dan dijadikan oleh masyarakat Kuantansingingi untuk mengikuti perlombaan pacu jalur. Proses pembuatan jalur tidak mudah dan memerlukan waktu yang lama serta biaya yang banyak. Jalur dibuat dari kayu yang sangat panjang dan besar, yaitu sekitar 40 meter dan berdiameter sekitar 2 meter. Untuk mencari kayu sepanjang dan sebesar itu, tentu tidak mudah. Apalagi dengan kondisi hutan saat ini, yang terus dibabat oleh perusahaan-perusahaan besar yang ada di Riau. Kayu jalur harus dicari di hutan yang sangat jauh, dan mungkin belum terjamah.

Untuk mencari kayu yang layak dijadikan jalur, harus ditentukan oleh tukang jalur yang berpengalaman melalui panitia pembuatan jalur yang dipilih melalui rapat desa. Tidak jarang kayu setelah ditebang ternyata berlubang, busuk, dan sebagainya sehingga tidak dapat digunakan. Saat penebangan kayu, juga ada ritual yang harus dilaksanakan, yaitu meminta izin menebang kayu kepada penghuni hutan dan dipimpin langsung oleh pawang jalur. Hal ini dimaksudkan setelah menjadi jalur nanti, penghuni hutan tidak akan mengganggu anak pacu. Setelah ditebang, tukang akan

membentuk sketsa jalur. Setelah itu baru ditarik ke kampung yang disebut dengan *moelo jalar*.

Proses *moelo jalar* pun biasanya membutuhkan waktu yang lama karena jauhnya jarak antara tempat penebangan dengan kampung. Dalam *moelo jalar*, semua pemuda di kampung harus diikutsertakan. Setelah jalur dekat ke kampung, kira-kira satu hari *moelo* lagi, akan ada prosesi penyambutan, dan para ibu akan membuat *konji anak lobah* (berupa makanan sejenis bubur dari tepung beras dan dibuat bulat seperti anak lebah).

Setelah jalur sampai di kampung, tukang jalur kembali bekerja hingga jalur siap didiang (diasapi agar permukaan jalur mengembang sesuai dengan keinginan masyarakat). Kemudian jalur dicat, diperhalus, dan dipasang *panggar* (tempat duduk anak pacuan) dan *candiak* (kayu berukir yang ditancap di bagian paling belakang jalur). Jalur siap dipacukan. Segala peralatan harus disediakan, seperti baju seragam dan dayung. Namun, sebelumnya jalur harus diberi nama sebagai tanda pengenalnya.

Di bagian haluan jalur, akan ditulis nama jalur, di bagian *timbo ruang* (di tengah) akan ditulis nama desa, dan di bagian belakang akan ditulis tanggal, bulan, dan tahun pembuatannya. Pemberian nama tersebut harus melalui rapat desa dengan berbagai pertimbangan seluruh masyarakat. Salah satu yang sering menjadi pertimbangan itu adalah legenda yang ada di desa tersebut. Legenda-legenda yang dimaksud biasanya berhubungan dengan keadaan geografi desa, atau berhubungan dengan tempat kayu jalur ditebang, seperti sungai, danau, dan hutan/rimba. Rapat pemberian nama jalur biasanya melalui proses yang sangat alot karena banyak silang pendapat yang harus diakomodasi. Setelah semua peserta rapat sepakat, barulah nama jalur ditetapkan. Jadi, setiap jalur pada perlombaan pacu jalur harus memiliki nama yang ditulis di bagian haluan jalur. Nama jalur menjadi hal yang sangat penting karena orang akan mengenal jalur dari namanya daripada mengenal jalur dari desa asalnya.

Hal inilah yang menarik bagi penulis untuk dianalisis lebih jauh terkait pemberian nama terhadap jalur-jalur di Kuantansingingi. Sementara penulis beranggapan bahwa ada keseragaman dalam pemberian nama jalur, walaupun sebenarnya tidak ada kesepakatan antardesa. Mungkin ada kecenderungan bahwa pemberian nama jalur tersebut menggunakan nama-nama binatang, tokoh, dan lain-lain yang ada di sungai, danau, dan hutan/rimba yang ada di kampung atau tempat penebangan kayu jalur.

Dari uraian di atas, maka masalah dalam karya tulis adalah bagaimana sistem penamaan jalur di Kuantansingingi? Dalam karya tulis ini penulis hanya menganalisis 16 nama jalur yang menggunakan nama binatang dalam nama jalurnya. Karya tulis ini bertujuan untuk mendeskripsikan sistem penamaan jalur di Kuantansingingi. Diharapkan artikel ini akan dapat memberikan pemahaman kepada pembaca tentang makna dari setiap nama jalur tersebut.

Untuk menganalisis nama-nama jalur dapat dilakukan dengan teori semiotika. Semiotika atau dikenal juga dengan istilah *semiotikus* berarti penafsir tanda. Kata yang berasal dari bahasa Yunani ini, yaitu *seme*, merupakan ilmu tentang tanda dan kode-kodenya serta penggunaannya dalam masyarakat (Cobley, Paul, *et.all.*, 1997:4).

Dengan demikian tanda (*sign*) merupakan salah satu komponen pokok yang terdapat dalam semiotika. Tanda, material objek yang dirujuk, bersifat kasat mata, bisa berupa benda, kejadian, tulisan, bahasa, peristiwa, dan sebagainya (Santosa, 1993:4). Tanda yang merupakan unsur dasar dalam semiotika mempunyai dua unsur, yaitu penanda (bentuk) dan petanda (makna). Hal ini berarti bahwa tanda merupakan sesuatu yang mengandung makna (Piliang, 2003:19). Saussure berpendapat bahwa sebuah tanda terdiri atas penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda mengacu pada benda yang dirujuk, citraan atau kesan mental dari sesuatu yang bersifat verbal atau visual, seperti suara,

tulisan, atau benda. Sedangkan petanda adalah makna yang tersirat, konsep abstrak, atau makna yang dihasilkan oleh tanda (Piliang, 2003:175).

Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Ia menggunakan analisis semiotik dengan menekankan interaksi antara teks dan pengalaman personal serta kultural penggunaannya, interaksi antara konvensi dalam teks dan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunaannya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “*order of signification*”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal).

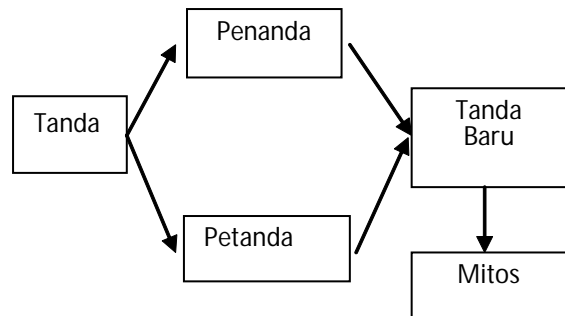
Berawal dari pemikiran di atas, Barthes memandang tanda sebagai bentuk pesan atau tuturan yang harus diyakini kebenarannya. Aspek inilah yang disebutnya sebagai “mitos” yang menandai suatu masyarakat. Setelah terbentuk sistem *sign-signifier-signified*, menurut Barthes tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Itulah yang disebut dengan mitos, yaitu ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi, kemudian berkembang menjadi makna denotasi. Dalam hal ini, mitos berkaitan dengan dua istilah, yakni penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), dan kemudian bertautan lagi dengan istilah tanda (*sign*). Seperti yang dikatakan Barthes (1991) bahwa

Myth is a peculiar system, in that it is constructed from a semiological chain which existed before it: it is a second-order semiological system. That which is a sign (namely the associative total of a concept and an image) in the first system, becomes a mere signifier in the second’.

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa mitos lahir dari jaringan semiologi yang ada sebelumnya. Artinya, mitos tidak hanya muncul begitu saja, tetapi ada penanda dan petanda yang melahirkan tanda baru dan berubah menjadi makna denotatif.

Dari penjelasan tersebut, proses terbentuknya tanda baru yang berubah menjadi mitos dapat diilustrasikan pada gambar 1 berikut

Gambar 1
Proses pembentukan tanda baru berubah menjadi mitos.



Menurut Barthes (dalam Sri Iswidayati, 2006), mitos adalah suatu bentuk pesan atau tuturan yang harus diyakini kebenarannya tetapi tidak dapat dibuktikan. Mitos merupakan suatu cara pemberian arti, bukan konsep atau ide.

Lebih jelas Noth (1990) mengutip pernyataan Barthes tentang mitos bahwa *Myth is a “second order semiotic system” built on the principle of connotation. Myth consist of connotative meanings which are, so to speak, engrafted in a parasitic fashion onto a denotational level of meaning.*

Mitos adalah suatu sistem semiotik kedua yang dibangun berdasarkan prinsip konotasi. Mitos terdiri atas makna konotatif yang dapat diungkapkan dengan cara parasitis pada tingkatan makna denotatif. Dengan demikian, dalam mitos terdapat perubahan makna dari konotatif menjadi makna denotatif. Makna konotatif tersebut “menumpang” pada makna denotatif yang sudah ada sebelumnya.

Pemikiran Barthes tersebut dijadikan acuan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan. Pengumpulan data dilakukan dengan menginventaris setiap nama jalur yang ikut dalam festival pacu jalur di Telukkuantan tahun 2012. Setelah data terkumpul, penulis mengklasifikasikan data yang diindikasikan mengandung nama binatang dan nama tokoh. Oleh karena terlalu banyak data yang mengandung nama binatang dan tokoh, penulis hanya memfokuskan kepada nama jalur yang

memiliki nama binatang. Pemilihan data nama jalur yang menggunakan nama binatang dalam karya tulis ini didasarkan atas jumlah nama jalur yang menggunakan nama binatang tersebut lebih banyak daripada yang lain. Nama-nama jalur yang menggunakan nama binatang ternyata juga masih banyak sehingga tidak mungkin dilakukan sekaligus dalam penelitian ini. Akhirnya, penulis hanya mengambil nama-nama jalur khusus memiliki nama binatang yang hidup di darat.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analitis. Setiap nama jalur yang memiliki nama binatang hidup di darat dideskripsikan menurut ciri dan karakteristik dari binatang tersebut dan kemudian dianalisis. Dari hasil analisis tersebut, tujuan dan harapan dari masyarakat dalam pemberian nama terhadap jalurnya juga dipaparkan pada bagian pembahasan.

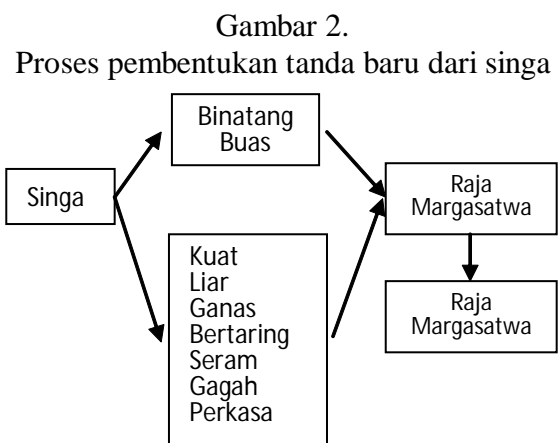
2. Pembentukan Tanda Baru

Dari inventarisasi nama-nama jalur yang ikut pada festival pacu jalur tahun 2012 di Tepian Narosa Telukkuantan, terdapat 119 jalur yang ikut sebagai peserta. Jumlah ini cenderung lebih sedikit daripada tahun-tahun sebelumnya yang rata-rata mencapai 150—160 jalur. Dari 119 jalur tersebut, ada 36 atau 30,25 % jalur yang memiliki nama binatang. Data ini pun masih terlalu besar untuk dianalisis pada penelitian ini. Penulis kemudian mengklasifikasikan lagi menurut tempat hidup binatang tersebut, yaitu di air, di udara, dan di darat. Dari hasil pengklasifikasian, terdapat 16 atau 42,11% nama jalur yang memiliki nama binatang yang tinggal di darat dari 36 nama jalur yang memiliki nama binatang. Jadi, data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah 16 nama jalur. Nama-nama jalur tersebut adalah sebagai berikut.

1. Singa Kuantan (Sungai Pinang, Hulu Kuantan)
2. Ular Putia Linggar Biso (Pulau Kulur, Kuantan Hilir)
3. Toduang Itom Danau Sati (Lumbok, Kuantan Hilir)
4. Lipan Biso Bungo Keramat (Pulau Ingu, Pangean)

5. Lompatan Putih Lipan Baro (Tanjung, Hulu Kuantan)
6. Kalo Jengking Tigo Jumbalang (Sungai Manau, Kuantan Mudik)
7. Dubalang Sati Harimau Kompe (Logas Tanah Darat)
8. Siposan Rimbo (RAPP)
9. Toduang Bakotad Rimbo Kirana (Pauh Angit, Pangean)
10. Batu Lompatan Harimau Kompe (Kinali, Kuantan Mudik)
11. Singa Ngarai (Pulau Kalimantan, Benai)
12. Harimau Paing Tuah Nogori (Pulau Banjar Kari (Kuantan Tengah)
13. Toduang Kuantan (Tanah Bekali, Pangean)
14. Terusan Nago Sati (Pulau Deras, Pangean)
15. Kibasan Nago Liar (Lb. Terentang, Gunung Toar)
16. Siposan Hitam (Banjar Padang, Kuantan Mudik)

Dari 16 data tersebut, terdapat 6 nama binatang yang muncul dari nama-nama jalur, yaitu singa, ular, lipan, kalajengking, harimau, dan naga. Berikut ini akan diuraikan satu persatu proses pembentukan tanda baru yang berkembang menjadi mitos dari masing-masing nama binatang. Proses pembentukan tanda baru yang berkembang menjadi mitos dari singa dapat dilihat pada gambar berikut.

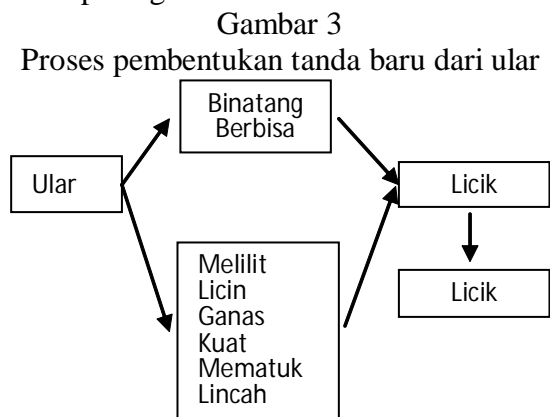


Dari gambar 2, dapat dikatakan bahwa *singa* adalah sebagai tanda. Sebagai petanda *singa* merupakan binatang buas, sedangkan sebagai penanda *singa* merupakan binatang yang kuat, liar, ganas, bertaring, seram, gagah dan perkasa. *Singa* atau dalam nama ilmiahnya

Panthera leo adalah seekor hewan dari keluarga *felidae* atau jenis kucing. Singa merupakan hewan yang hidup dalam kelompok. Biasanya terdiri dari seekor jantan dan banyak betina. Dari hal-hal yang menandakan singa, dapat diasumsikan bahwa singa adalah raja margasatwa. Raja margasatwa merupakan tanda baru yang kemudian berkembang menjadi mitos sebagai makna denotasi.

Ada dua jalur yang namanya menggunakan kata singa, yaitu jalur “Singa Kuantan” dari Sungai Pinang, Kecamatan Hulu Kuantan dan jalur “Singa Ngarai” dari Pulau Kalimantan, Kecamatan Benai. Kedua pemilik jalur tersebut tentu saja berharap jalur mereka akan seperti singa yang menjadi raja di tempatnya tinggalnya. Jalur “Singa Kuantan”, berharap bahwa jalurnya akan menjadi raja di Sungai Kuantan, tempat pacu jalur dilaksanakan. Sementara pemilik jalur “Singa Ngarai”, *singa* di sini maksudnya adalah singa yang berasal dari ngarai atau lembah yang ada di daerah tersebut. Harapannya tentu sama, jalur mereka akan menjadi raja atau pemenang pada setiap perlombaan pacu jalur yang diikuti. Jadi, mitos yang terbentuk dari tanda singa adalah raja margasatwa yang akan menguasai dan menjaga wilayahnya dari binatang lain. Singa sebagai penguasa hutan telah menjadi sebuah kepercayaan baru dalam masyarakat, begitu juga dengan kedua pemilik jalur tersebut.

Binatang kedua yang dijadikan nama jalur adalah ular. Proses pembentukan tanda baru yang berkembang menjadi mitos dari ular dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Dari gambar 3, dapat dikatakan bahwa ular adalah sebagai tanda. Sebagai petanda ular merupakan binatang berbisa, sedangkan sebagai penanda ular merupakan binatang yang melilit, licin, ganas, kuat, mematuk, lincih. Ular adalah reptil yang tidak berkaki dan bertubuh panjang. Ular memiliki sisik seperti kadal dan sama-sama digolongkan dalam reptil bersisik (Squamata). Dari hal-hal yang menandakan ular, dapat diasumsikan bahwa ular adalah binatang yang licik. Licik merupakan tanda baru yang kemudian berkembang menjadi mitos sebagai makna denotasi.

Ada empat jalur yang namanya menggunakan kata *ular*, yaitu jalur “Ular Putia Linggar Jati” dari Pulau Kulur, Kecamatan Kuantan Hilir; jalur “Toduang Itom Danau Sati” dari Lumbok, Kecamatan Kuantan Hilir; “Toduang Bakotad Rimbo Kirana” dari Pauh Angit, Kecamatan Pangean; dan “Toduang Kuantan” dari Tanah Bekali, Kecamatan Pangean. Dari empat nama jalur tersebut, tiga di antaranya langsung menyebutkan *toduang*. Toduang merupakan salah satu jenis ular yang sangat berbisa.

Ular merupakan binatang melata yang sangat licin dan susah dikalahkan serta sangat susah ditangkap. Selain itu, sebagian besar jenis ular juga memiliki bisa yang sangat berbahaya, bahkan banyak yang mematikan. Pergerakan ular sangat susah ditebak, dan bisa melilit lawan hingga mati. Lilitan ular memang dijadikan sebagai senjata untuk mematikan lawan-lawannya. Sebagai binatang melata, pergerakan ular sangat cepat dan susah diprediksi ke mana arah tujuannya.

Jalur pertama, yaitu “Ular Putia Linggar Jati”, jelas ada harapan dari pemilik jalur bahwa jalurnya akan memiliki kelicikan seperti ular. Mereka berharap jalur mereka akan dapat mematikan/mengalahkan setiap lawan pada perlombaan pacu jalur yang diikuti. Sebenarnya di balik sifat-sifat ular, ada tersirat bahwa ular akan berusaha untuk menang walaupun dengan cara yang kurang baik atau dengan cara yang licik, ini bisa terlihat dari tubuh ular yang licin dan susah ditangkap. Dari

KBBI (V1.1, 2010), ular putih berarti ular yang kepalanya bundar dan kecil, hampir sama dengan lehernya, tubuhnya sedang, dan seluruh tubuhnya berwarna putih. Dengan memiliki kepala yang kecil dan tubuh yang sedang, secara otomatis akan menambah kelincihan dari ular ini dibanding dengan ular lain.

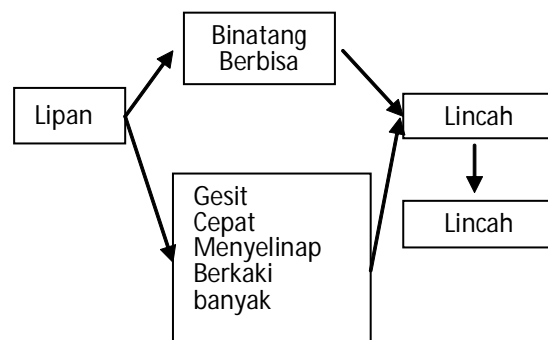
Jalur kedua adalah “Toduang Itom Danau Sati”, ular toduang yang berwarna hitam dikenal sebagai ular yang sangat berbisa. Dari nama jalur tersebut, tampak ada harapan jalur mereka juga akan dapat mengalahkan lawan-lawannya pada setiap perlombaan pacu jalur yang diikuti. Dengan kekuatan bisa dan lilitan yang dimiliki toduang, pemilik berharap jalur mereka juga akan bisa menggigit dan melilit dalam artian selalu dapat keluar sebagai pemenang. Sedangkan “Danau Sati” merupakan tempat yang dianggap keramat di desa itu. Jalur ketiga, yaitu “Toduang Bakotad Rimbo Kirana”, juga memiliki harapan yang sama dengan jalur “Toduang Itom Danau Sati”. Perbedaan jalur ini hanya pada tempat yang dianggap keramat yang berhubungan dengan jalur tersebut. Rimbo Kirana merupakan tempat penebangan kayu jalur “Toduang Bakotad Rimbo Kirana”. Begitu juga dengan jalur “Toduang Kuantan”, mereka berharap jalur mereka dapat mengalahkan jalur-jalur lain dengan kelicikan yang dimiliki oleh seekor toduang. Toduang dianggap bisa menjadi penguasa atau binatang yang paling ganas di Kuantan. Dengan demikian, mereka tentu berharap pemberian nama *toduang* dan karakteristiknya dapat melekat pada jalur mereka. Sementara Kuantan adalah daerah tempat pacu jalur dilaksanakan. Tujuan lain yang mungkin dapat kita cermati dari pemberian nama ular ini adalah untuk menciptakan rasa takut kepada lawan-lawannya, karena yang akan mereka lawan ialah jalur yang seolah-olah memiliki karakteristik seperti ular yang licik dan susah dikalahkan. Dengan demikian, masyarakat pemilik jalur mempercayai bahwa ular dengan keunggulan tersebut (berbisa dan licik) dipercaya akan dapat memberikan kekuatan magis terhadap jalur mereka yang kemudian

berubah menjadi mitos yang memiliki makna denotatif.

Binatang ketiga yang dijadikan nama jalur adalah lipan. Proses pembentukan tanda baru yang berkembang menjadi mitos dari lipan dapat dilihat pada gambar 4 berikut.

Gambar 4.

Proses pembentukan tanda baru dari lipan



Dari gambar 4, dapat dikatakan bahwa *lipan* adalah sebagai tanda. Sebagai petanda lipan merupakan binatang berbisa, sedangkan sebagai penanda lipan merupakan binatang yang memiliki gerakan sangat gesit dan licih, lipan juga bisa menyelinap ke tempat-tempat yang sempit, lipan juga diketahui memiliki kaki yang sangat banyak. Dari hal-hal yang menandakan lipan, dapat diasumsikan bahwa lipan adalah binatang yang sangat lincah. Lincih merupakan tanda baru yang kemudian berkembang menjadi mitos sebagai makna denotasi.

Ada empat jalur yang namanya menggunakan kata *lipan*, yaitu “Lipan Biso Bungo Keramat” dari Pulau Ingu, Kecamatan Pangean; “Lompatan Putih Lipan Baro” dari Tanjung, Kecamatan Hulu Kuantan; “Siposan Rimbo” milik PT RAPP; dan jalur “Siposan Hitam” dari Banjar Padang, Kecamatan Kuantan Mudik. Dari keempat nama jalur tersebut, ada dua jalur yang menggunakan kata *siposan*. *Siposan* dalam dialek Kuantansingingi berarti ‘lipan’.

Keempat pemilik jalur tersebut tentu saja berharap agar jalur mereka seperti lipan. Hampir sama dengan ular, pergerakan lipan kadang juga sulit diprediksi. Dengan tubuhnya yang pipih dan kecil, lipan dapat menyelinap

ke tempat-tempat yang sempit sekalipun. Bisa lipan juga sangat berbahaya. Jika digigit lipan, seseorang bisa demam dan bekas gigitannya akan membengkak. Bahkan, ada yang menyebabkan sakit yang lebih parah. Lipan juga memiliki kaki yang banyak, hal ini tentu akan menambah kecepatan dan kelincihannya. Dengan kaki yang banyak itu, diibaratkan sebuah jalur, kaki pada lipan bisa diumpamakan sebagai dayung. Semakin banyak dayung, akan semakin besar tenaga yang dihasilkan sehingga kecepatan jalur juga akan bertambah. Tubuh lipan juga bisa meliuk-liuk sehingga memudahkannya menembus rintangan apa pun di depannya. Jadi, pemilik jalur yang menggunakan kata *lipan* berharap jalur mereka akan memiliki gerakan sangat gesit dan lincah sehingga dapat memenangi setiap perlombaan pacu jalur yang diikuti.

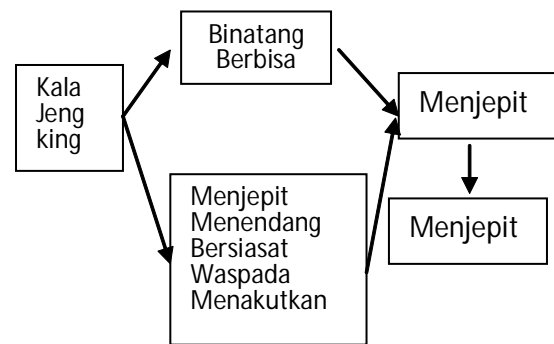
Jalur pertama, yaitu “Lipan Bisu Bungo Keramat”. Mereka berharap jalur mereka memiliki pergerakan seperti karakteristik yang dimiliki oleh lipan. Sementara itu, *bunga keramat* merupakan bunga yang tumbuh di sudut Desa Pulau Ingu pada zaman dulu yang mereka anggap keramat. Selain berharap jalur mereka akan seperti lipan, mereka juga berharap muncul keramat dari bunga yang akan membantu jalur mereka pada setiap perlombaan. Jalur yang kedua adalah “Lipan Baro”. *Baro* dalam bahasa Indonesia berarti ‘bara’. Jenis lipan ini adalah lipan yang berukuran lebih besar, tetapi masih bisa ditemukan di kampung-kampung (sekitar rumah penduduk). Bisa lipan ini pun lebih kuat dan berbahaya dibandingkan dengan lipan biasa.

Jalur yang ketiga adalah jalur “Siposan Rimbo” milik PT RAPP. *Siposan rimbo* merupakan lipan yang tinggal di hutan. Jenis lipan ini sangat besar dan berwarna merah kehitam-hitaman. Bisa lipan ini juga dikenal lebih kuat dari lipan yang ada di kampung. Jalur keempat adalah “Siposan Hitam”. *Siposan* atau lipan hitam merupakan jenis lipan yang hidup di dalam tanah. Lipan ini dikenal sebagai lipan yang memiliki bisa paling kuat dibanding jenis lipan yang lain. Jadi, keempat jalur yang

menggunakan kata *lipan* dalam namanya tersebut jelas menaruh harapan bahwa jalur mereka akan seperti seekor lipan. Di samping itu, juga terkesan bahwa mereka ingin menakuti jalur-jalur lain dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh lipan. Jadi, keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh lipan tersebut dipercaya akan menjelma kepada jalur mereka dan memberikan efek takut terhadap lawan-lawannya di arena pacuan.

Binatang keempat yang dijadikan nama jalur adalah kalajengking. Proses pembentukan tanda baru yang berkembang menjadi mitos dari kalajengking dapat dilihat pada gambar 5 berikut.

Gambar 5.
Proses pembentukan tanda baru dari kalajengking



Dari gambar 5, dapat dikatakan bahwa *kalajengking* adalah sebagai tanda. Sebagai penanda *kalajengking* merupakan binatang yang memiliki penjepit di bagian depan, menendang, bersiasat, waspada, dan menakutkan. Sebagai petanda *kalajengking* merupakan binatang berbisa. *Kalajengking* adalah sekelompok hewan beruas dengan delapan kaki (oktopoda) yang termasuk dalam ordo *Scorpiones* dalam kelas *Arachnida* (wikipedia.org). Dari hal-hal yang menandakan *kalajengking*, dapat diasumsikan bahwa *kalajengking* adalah binatang penjepit. Penjepit merupakan tanda baru yang kemudian berkembang menjadi mitos sebagai makna denotasi.

Hanya ada satu jalur yang menggunakan *kalajengking* dalam namanya, yaitu jalur “Kalojengking Tigo Jumbalang” dari Sungai Manau, Kuantan Mudik. Bisa *kalajengking*

dikenal sangat kuat, bahkan mungkin lebih kuat dari bisa yang dimiliki oleh lipan. Jadi, rasa takut yang ditimbulkan ketika menyebut nama *kalajengking* juga akan semakin tinggi.

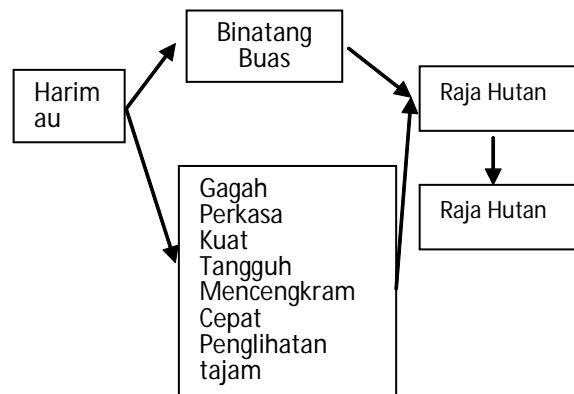
Kalajengking memiliki senjata jepitan di bagian depan tubuhnya. Namun, yang berbahaya dari kalajengking sebenarnya bukanlah jepitan tersebut, tetapi ekornya yang jika sudah menjepit akan menendang ke depan dan menancap di antara dua jepitan tersebut. Melalui ekor itulah racun akan dikeluarkan dan disalurkan ke tubuh orang/lawan/mangsa yang digigit. Kalajengking juga dikenal sebagai binatang yang selalu waspada dan pintar bersiasat. Jika kita perhatikan pergerakan kalajengking, ia sebenarnya sangat lambat. Namun, kalajengking merupakan binatang yang sangat hati-hati dan selalu membaca pergerakan lawan. Artinya, ada harapan dari pemilik jalur bahwa karakteristik yang dimiliki kalajengking juga akan dimiliki oleh jalurnya.

Bagaimanapun, terdapat suatu kepercayaan dari masyarakat Kuantansingingi bahwa pawang jalur pandai mencari lawan yang lemah. Padahal, lawan dalam pacu jalur harus diundi oleh panitia pacu jalur. Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh kalajengking menjadi suatu kepercayaan masyarakat yang juga akan melekat sebagai kelebihan jalur mereka. Ketika jalur mereka dapat memenangi pacuan, masyarakat percaya bahwa salah satu faktornya adalah karena adanya nama *kalajengking* tersebut. Mitos ini kemudian menjadi keyakinan masyarakat dan berubah menjadi makna denotatif.

Jumbalang dalam bahasa Indonesia ‘jembalang’, merupakan hantu tanah yang konon sering mewujudkan dirinya sebagai lembu, rusa, kerbau, kalajengking, dan sebagainya yang berbentuk seram. Hal ini menunjukkan bahwa pemilik jalur ingin jalur mereka ditakuti lawan-lawannya karena seolah-olah mereka berhadapan dengan hantu yang tentu saja bagi banyak orang sebagai wujud yang sangat menakutkan. Jadi, ada upaya ingin menciptakan rasa takut bagi jalur lain apabila harus berhadapan dengan jalur “Kalojengking Tigo Jumbalang” itu.

Binatang kelima yang dijadikan nama jalur adalah *harimau*. Proses pembentukan tanda baru yang berkembang menjadi mitos dari harimau dapat dilihat pada gambar 6 berikut.

Gambar 6.
Proses pembentukan tanda baru dari harimau



Dari gambar 6, dapat dikatakan bahwa *harimau* adalah sebagai tanda. Sebagai petanda harimau merupakan binatang buas, sedangkan sebagai penanda harimau merupakan binatang yang gagah, perkasa, kuat, tangguh, mencengkram, cepat, dan penglihatan yang tajam. Harimau adalah binatang buas, pemakan daging, dan rupanya seperti kucing besar (KBBI V1.1, 2010). Dari hal-hal yang menandakan harimau, dapat diasumsikan bahwa harimau adalah raja hutan. Raja hutan sebagai makna konotasi telah berubah makna menjadi makna denotasi. Masyarakat meyakini bahwa harimau merupakan raja hutan dengan kekuatan yang dimilikinya.

Harimau merupakan jenis kucing terbesar dari spesiesnya, lebih besar dari singa. Harimau juga adalah kucing tercepat kedua dalam hal berlari, setelah *cheetah*. Dalam keseluruhan karnivora, harimau adalah kucing karnivora terbesar dan karnivora terbesar ketiga dari keseluruhan, setelah beruang kutub dan beruang coklat. Harimau biasanya memburu mangsa yang agak besar, seperti rusa sambar, kijang, babi, kancil. Akan tetapi, harimau akan memburu hewan kecil, seperti landak apabila mangsa yang agak besar itu tidak ada. Meskipun berasal dari keluarga yang sama,

harimau berbeda dengan kucing biasa yang kecil, harimau sangat suka berenang.

Ada tiga jalur yang namanya menggunakan kata *harimau*, yaitu jalur “Dubalang Sati Harimau Kompe” dari Kecamatan Logas Tanah Darat; “Batu Lompatan Harimau Kompe” dari Kinali, Kecamatan Kuantan Mudik; “Harimau Paing Tuah Nagori” dari Pulau Banjar Kari, Kecamatan Kuantan Tengah. Dari ketiga jalur tersebut, jelas ada harapan dari masing-masing pemilik jalur bahwa jalur mereka akan tangguh seperti seekor harimau.

Jalur pertama, “Dubalang Sati Harimau Kompe”, pemilik jalur ini malah selain menggunakan kata *harimau*, juga menggunakan kata *dubalang* dalam nama jalurnya. *Dubalang* dalam dialek Kuantansingingi berarti ‘hulubalang’. Hulubalang adalah orang yang disegani dan bertugas mengawal raja. Selain itu, juga terdapat kata *kompe* yang merupakan jenis kayu jalur yang digunakan. Jadi, dari nama tersebut dapat dikatakan bahwa pemilik jalur berharap jalur mereka akan seperti harimau yang selalu dikawal oleh seorang dubalang yang sakti.

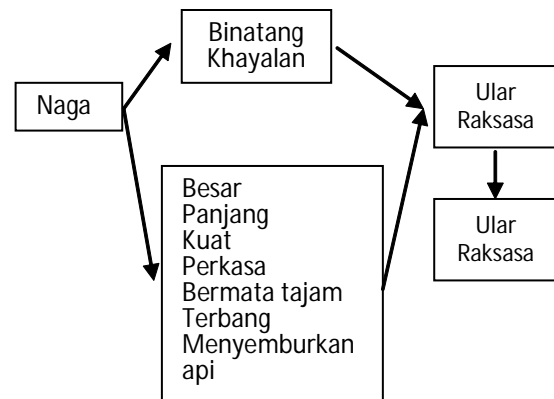
Jalur kedua, “Batu Lompatan Harimau Kompe”. Dari cerita lama yang ada di daerah tersebut, ada sebuah batu besar yang dianggap keramat dan selalu dilewati harimau. Sama dengan jalur yang pertama, jalur ini juga menggunakan kata *kompe* yang merupakan jenis kayu yang dijadikan jalur tersebut. Jadi, pemilik jalur ini berharap jalur mereka juga memiliki karakteristik seperti harimau yang kuat dan sangat susah dikalahkan. Jalur ketiga, “Harimau Paing Tuah Nogori”. Paing merupakan wilayah perkebunan di dekat kampung tersebut, dan tempat pengambilan kayu jalurnya. Di Paing memang dikenal sangat banyak harimau. Hal ini diketahui dari cerita dan penuturan masyarakat di desa tersebut. Jadi, dengan memberikan nama tersebut sebagai nama jalur mereka, tentu mereka berharap jalur itu juga akan seperti harimau di Paing yang sangat mereka takuti. Tujuan lainnya dari ketiga jalur tersebut adalah

memberikan efek takut kepada jalur-jalur yang akan menjadi lawan mereka dalam perlombaan pacu jalur.

Binatang keenam yang dijadikan nama jalur adalah *naga*. Proses pembentukan tanda baru yang berkembang menjadi mitos dari naga dapat dilihat pada gambar 7 berikut.

Gambar 7.

Proses pembentukan tanda baru dari naga



Dari gambar 7, dapat dikatakan bahwa *naga* adalah sebagai tanda. Sebagai petanda naga merupakan binatang khayalan, sedangkan sebagai penanda naga merupakan binatang yang besar, panjang, kuat, perkasa, berpenglihatan tajam, terbang, dan menyemburkan api. Naga adalah sebutan umum untuk makhluk mitologi yang berwujud reptil berukuran raksasa. Reptil raksasa itu berkaki empat, dengan sayap kelelawar, bersenjatakan gigi setajam silet, cakar, dan ekor yang besar, senjata yang paling berbahaya dari seekor naga adalah semburan apinya yang bisa membuat terbakar para korbannya. Makhluk ini muncul dalam berbagai kebudayaan. Pada umumnya berwujud seekor ular besar, tetapi ada pula yang menggambarkannya sebagai kadal bersayap (wikipedia.org). Dari hal-hal yang menandakan naga, dapat diasumsikan bahwa naga adalah ular raksasa. Ular raksasa merupakan tanda baru yang kemudian berkembang menjadi mitos sebagai makna denotasi.

Ada dua jalur yang namanya menggunakan kata *naga*, yaitu jalur “Terusan Nago Sati” dari Pulau Deras, Kecamatan

Pangean, dan “Kibasan Nago Liar” dari Lubuk Terentang, Kecamatan Gunung Toar. Dari kedua jalur tersebut, tentu ada harapan dari masing-masing pemilik jalur bahwa jalur mereka akan memiliki keperkasaan seperti seekor naga.

Jalur pertama adalah “Terusan Nago Sati”. Pemilik jalur malah lebih menekankan pada menggunakan kata *sati* yang berasal dari ‘sakti’. Padahal, sebenarnya mereka sudah menyadari bahwa naga memang memiliki kesaktian, di antaranya naga bisa menyemburkan api. *Terusan* dalam dialek Kuantansingingi berarti ‘tempat lewat atau jalan’ yang biasa dilewati oleh makhluk yang juga dianggap gaib atau hanya sekedar mitos. Jalur kedua adalah “Kibasan Nago Liar”. Dari nama jalurnya, jelas pemilik jalur berharap bahwa jalur mereka akan memiliki senjata kibasan untuk mengalahkan lawan-lawannya. Dengan senjata tersebut, mereka berharap akan dapat mengalahkan jalur-jalur lain pada setiap perlombaan.

3. Simpulan

Dari pembahasan, ditemukan bahwa sebanyak 36 atau 30,25% dari 119 jalur, menggunakan nama binatang untuk jalurnya. Nama-nama binatang yang digunakan adalah binatang yang cenderung memiliki keunggulan. Binatang-binatang tersebut adalah singa, ular, lipan, kalajengking, harimau, dan naga. Para pemilik jalur menggunakan nama binatang-binatang tersebut sebagai nama jalur karena dipercaya akan menciptakan rasa takut terhadap lawan-lawan mereka. Mitos yang dimiliki oleh masing-masing binatang dalam nama jalur tersebut menjadi senjata bagi pemilik jalur untuk menciptakan rasa takut terhadap lawan. Proses pembentukan tanda baru yang berubah menjadi mitos terjadi pada setiap nama binatang yang digunakan dalam nama jalur yang dianalisis.

Daftar Pustaka

- Cobley, Paul, et all. 2002. *Mengenal Semiotika For Beginners*. Bandung: Mizan.
- Iswidayati, Sri. 2006. “Roland Barthes dan Mithologi”. *journal.unnes.ac.id*. (diakses 21 Februari 2013).
- Kusuma, Adhithia. 2010. “Sejarah Pacu Jalur”. (wordpress.com diakses 15 Februari 2013).
- Noth, Winfried. 1990. *Handbook of Semiotics*. United States: Indiana University Press.
- Piliang, Amir Yasraf. 2003. *Hipерsemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung: Jelasutra.
- Santosa, Puji. 1993. *Ancangan Semiotika dan Pengkajian Susastra*. Bandung: Angkasa.
- Roland Barthes. 1991. “*Mithologies*”. translated from the French by Annette Lavers. New York: The Noonday Press.
- Tim Penyusun KBBI. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Ketiga). Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- www.riaudailyphoto.com 2012. “Sejarah Pacu Jalur”. diakses 15 Februari 2013.