

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Negara Indonesia telah lama terkenal dengan budaya yang dimilikinya. Sebagai halnya Pendapat Taylor (Horton & Chester, 1996, hlm 58), kebudayaan yaitu keseluruhan dari pengetahuan, kesenian, keyakinan, hukum, moral, adat istiadat serta kebiasaan yang diperoleh oleh seseorang sebagai anggota suatu masyarakat. Kebudayaan mempunyai beberapa wujud diantaranya wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai atau norma; wujud kebudayaan sebagai aktivitas dari pola tindakan manusia dalam bermasyarakat; wujud kebudayaan sebagai benda yang dihasilkan oleh karya manusia. Wujud kebudayaan diatas ialah hal yang bersifat konkret (nyata) karena benda-benda dari hasil karya cipta manusia yang berupa tindakan, aktivitas dan perbuatannya di dalam bermasyarakat (Koentjaraningrat,2009: 150-153).

Koentjaraningrat (2009:67) mengatakan bahwa kebudayaan dari suatu daerah sama halnya dengan konsep suku bangsa. Kebudayaan tidak akan terlepas dari pola yang berkaitan dengan aktivitas dalam masyarakat. Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan yang tersebar diseluruh penjuru nusantara yang juga sebagai warisan antar zaman. Permainan tradisional sangat melekat dengan aktifitas kehidupan masyarakat serta tumbuh dan berkembang terutama pada masyarakat wilayah pedesaan. Hampir setiap daerah di indonesia memiliki permainan tradisional yang perlu dilestarikan sebagai ciri khas daerah tersebut. Setiap daerah memiliki beragam jenis permainan tradisional meskipun

ada beberapa yang serupa dengan daerah lain namun berbeda penyebutan atau nama. Akan tetapi saat ini keberadaan permainan tradisional hampir mengalami kepunahan, terutama bagi masyarakat yang menempati wilayah perkotaan dengan segala kecanggihan teknologi modern yang ada, sehingga permainan tradisional tidak lagi eksis di kalangan anak-anak yang tinggal di kota. Anak-anak yang tinggal di kota umumnya lebih akrab dengan permainan yang berbasis digital atau permainan elektronik, yang mana dianggap lebih mudah dan praktis untuk dimainkan.

Permainan tradisional dianggap tak semenarik permainan modern dan dianggap kuno serta ketinggalan zaman, namun kenyataannya permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai atau pesan moral yang baik untuk melatih tumbuh kembang anak. Hal ini senada dengan yang dikatakan Direktorat Nilai Budaya (2000) bahwa permainan tradisional mengandung nilai yang dimanfaatkan sebagai sarana dalam mendukung pendidikan anak-anak. Permainan tradisional menumbuhkan persatuan, kebersamaan, kesatuan, kedisiplinan, serta kejujuran. Namun hal tersebutlah yang tidak disadari oleh kebanyakan masyarakat di Indonesia terutama anak-anak dan juga para orang tua.

Permainan tradisional bukan hanya diartikan sebatas permainan semata yang dimainkan anak-anak hanya untuk bersenang senang tetapi permainan tradisional memiliki makna atau arti yang lebih luas daripada itu. Permainan tradisional ialah suatu kepanjangan dari mekanisme kebudayaan yang didalamnya mengatur suatu tata hubungan, tata kelakuan, dan sarana yang mengakomodasi suatu ide ataupun suatu gagasan demi terciptanya kearifan lewat nilai-nilai yang jadi patokan untuk

tindakan serta perbuatan pendukung suatu kebudayaan. Era yang terus berkembang memacu suatu peradaban budaya semakin mengalami perubahan. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial masyarakat, namun juga pada perubahan yang terjadi pada pola bermain anak. Pola serta metode bermain anak-anak ataupun masyarakat pada umumnya mengalami perubahan yang sangat signifikan, dengan dilupakannya permainan` tradisionalnya sendiri (dalam Safari, 2017).

Permainan tradisional umumnya mengarahkan anak untuk belajar tentang banyak hal antara lain melatih anak untuk tidak malu bersosialisasi dengan lingkungan maupun teman sebayanya. Kegiatan anak dalam bermain permainan tradisional ini juga membuatnya bisa menguk jati dirinya sendiri dengan adanya pembentukan karakter dari permainan tersebut. Dan permainan tradisional selaku media untuk melatih rasa percaya diri dan kesiapan diri untuk menghadapi tantangan permasalahan sehari-hari. Anak bisa menguasai serta mengidentifikasi cultur budaya bangsa ataupun pesan moral yang terdapat dalam permainan tradisional. Dengan terdapatnya pesan moral tersebut, diharapkan permainan tradisional yang hampir terlupakan oleh masyarakat dapat ditumbuhkan kembali (Astuti, 2009:12).

Permainan tradisional yang berasal dari Sumatera Barat lambat laun sudah tergantikan dengan munculnya permainan modern yang sedikit banyak memberi dampak negatif kepada anak yang memainkan permainan tersebut. Merujuk pada Sumbar Fokus (2020) Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD) merupakan dokumen yang didalamnya memuat keadaan faktual dan permasalahan yang

dihadapi daerah dalam upaya pemajuan kebudayaan, dan penyelesaiannya. PPKD ialah landasan untuk kebijakan pembangunan kebudayaan di suatu daerah. Pada tahun 2018, Sumatera Barat sudah menetapkan Objek Pemajuan Kebudayaan serta Cagar Budaya. OPK mencakup didalamnya tradisi lisan, adat istiadat, manuskrip, pengetahuan tradisional, ritus, seni, bahasa, teknologi tradisional, permainan rakyat dan olahraga tradisional. Dinas Kebudayaan Sumatera Barat mengatakan ada 3 bidang teknis yang fokus pada OPS sesuai tugas pokok dan fungsi, antara lain bidang warisan budaya dan bahasa minangkabau, bidang sejarah, adat dan nilai tradisi, dan diplomasi budaya serta bidang kesenian (Harian Sumbar Fokus, 2020).

Permainan tradisional sudah mulai memudar di masyarakat dan anak-anak yang memainkannya. Perihal ini pula dikuatkan dengan pendapat bahwa "...yang menyebabkan kita merasa takut jika tidak diinventarisasikan permainan tradisional ini banyak yang telah dilupakan orang serta akan lenyap sebagai warisan budaya kita yang tidak sedikit nilainya" (dalam Putriadi 2015 : 4). Keberadaan dari permainan yang lebih *modern* di tengah masyarakat mampu mengubah permainan tradisional yang sudah membudaya menjadi perlahan-lahan menghilang dikalangan masyarakat. Permainan tradisional bukan semata hanya tentang permainan saja, akan tetapi didalamnya terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus dilestarikan oleh generasi selanjutnya. Permainan tradisional adalah unsur yang tidak bisa dianggap remeh oleh kalangan manapun, karena didalam permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar khususnya anak-anak diantaranya terhadap sifat, perkembangan mental anak, serta

kehidupan sosial anak di masa yang akan datang. Selain sebagai salah satu unsur kebudayaan, permainan tradisional pun dianggap sebagai aset budaya yang digunakan sebagai modal bagi masyarakat untuk mempertahankan identitas maupun keberadaannya ditengah kumpulan masyarakat yang lain (Sukirman, 2008).

Maka dari itulah penulis bermaksud untuk mengangkat permainan tradisional supaya dapat berperan juga pada proses perkembangan teknologi yang canggih. Disamping itu penulis juga akan membahas tentang eksistensi permainan tradisional yang ada di Sumatera Barat. Eksistensi dapat diartikan sebagai suatu keberadaan dan memiliki makna yang luas serta dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Akan tetapi pada penelitian eksistensi yang dilihat ialah dari sudut pandang budaya dalam lingkungan masyarakat yakni permainan tradisional yang berada di daerah Sumatera Barat.

Keberadaan permainan tradisional di daerah Sumatera Barat khususnya di Nagari Lubuk Basung masih eksis seiring pesatnya perkembangan teknologi. Permainan tradisional masih banyak dimainkan oleh anak-anak di Nagari tersebut di saat anak-anak di beberapa wilayah lebih menyukai permainan berbasis elektronik. Anak-anak di Nagari Lubuk Basung dalam kesehariannya masih banyak memainkan permainan tradisional dibanding dengan memainkan permainan *modern* yang berasal dari *gadget*. Permainan tradisional tersebut diantaranya *Permainan Singkong*, Lompat Tali (*Kajai*), Petak Umpet (*Kaja Mandok; Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Layang-layang, Meriam Bambu (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*) dan Kelereng yang merupakan permainan yang

telah turun temurun dimainkan oleh anak-anak dan masyarakat di Nagari Lubuk Basung. Hal inilah yang menjadi daya tarik penulis untuk mengkaji lebih dalam mengenai keberadaan permainan tradisional yang masih eksis dan dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang disaat permainan modern yang semakin gencar menghadirkan jenis permainan yang lebih menarik dan banyak variasinya.

Berdasarkan uraian tersebut permainan tradisional nyatanya memberikan banyak sekali pelajaran akan nilai-nilai budaya dan pesan moral yang baik untuk anak-anak, permainan tradisional sudah menjadi warisan budaya yang seharusnya dilestarikan dan dijaga eksistensinya oleh masyarakat Indonesia, namun hadirnya permainan modern membuat permainan tradisional mulai tergeser dan semakin lama mulai terlupakan, dan sudah sangat jarang ditemukan anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional. Disamping itu tanpa disadari bahwa permainan tradisional yang dianggap sudah kehilangan eksistensinya, masih eksis di beberapa daerah di Indonesia dan dilestarikan oleh masyarakat setempat. Hal inilah yang menjadi daya tarik penulis dalam mengkaji lebih dalam tentang permainan tradisional dan segala aspek yang terkait, baik beragam jenisnya, pelaku atau orang yang memainkannya, bagaimana permainan tradisional tersebut bisa tetap eksis, apa saja faktor-faktor yang membuat permainan tersebut bertahan di tengah canggihnya teknologi di era modern. Oleh sebab itu penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Eksistensi Permainan Tradisional Anak Di Era Modern”.



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, bahwa yang memberikan gambaran tentang permainan tradisional yang merupakan bagian dari suatu kebudayaan bangsa yang diwariskan secara turun temurun yang hendaknya dijaga dan tetap dilestarikan oleh masyarakat terutama oleh generasi muda sekarang.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat seluruh pelosok dari negeri ini merasakan dampak dari perkembangan teknologi, terutama di bidang permainan anak. Anak lebih mudah mengakses permainan apa saja melalui *gadget* mereka dengan beragam jenis permainan yang ada. Internet yang sudah masuk ke pelosok desa pun memungkinkan anak untuk mengakses permainan yang ada dengan mudah dan dengan sensasi yang berbeda. Salah satunya yang ada di Nagari Lubuk Basung yang sudah ikut merasakan perkembangan teknologi dalam hal permainan anak. Walaupun demikian, anak-anak Nagari Lubuk Basung masih memainkan permainan tradisional, sehingga permainan tradisional di Nagari tersebut masih dapat dijumpai sampai sekarang.

Pada dasarnya anak-anak sendiri membutuhkan aktivitas fisik yang memungkinkan tahapan tumbuh kembangnya. Melalui permainan tradisional inilah anak-anak bisa mendapatkan hal tersebut karena dalam permainan tradisional sendiri kebanyakan melakukan aktivitas yang berhubungan dengan fisik. Bermain sendiri merupakan hak setiap anak, namun hal ini tentu saja memiliki persyaratan tersendiri, misalnya saja tidak membahayakan bagi sang anak tersebut. Dimainkan secara sukarela untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi sang anak dan untuk interaksi sosial terhadap sesama.

Mengingat permainan tradisional sendiri sudah mulai tergerus dengan perkembangan zaman, agar tetap terjaga dan lestari permainan tradisional tersebut, maka hendaknya peran dan keikutsertaan generasi muda dalam menjaga serta mempertahankan ke eksistensian dari permainan tradisional tersebut, seperti halnya *Permainan Singkong*, Lompat Tali (*Kajai*), Petak Umpet (*Kaja Mandok*; *Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Layang-layang, Meriam Bambu (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*) dan Kelereng yang masih dimainkan oleh anak-anak di Nagari Lubuk Basung ini.

Kesan yang melekat pada penggunaan *Gadget* yang dimainkan oleh anak-anak saat ini adalah kecanduan dalam bermain *game online*. *Game online* bagi anak tergolong memiliki dampak yang buruk bagi sang anak, baik dari interaksinya dengan sesama maupun dari proses pendidikannya sendiri. Banyak anak menghabiskan waktu memainkan *game* sampai lupa dengan waktu sehingga waktu yang ada pun terbuang dengan sia-sia. Bolos sekolah, nekat merampok dan mencuri, serta menjadi tukang kibil di antara teman-temannya termasuk dampak terburuk karena memainkan *game online*. Anak-anak menjadi terobsesi untuk terus memainkan *game* tersebut, dan jika keinginannya tidak dapat dituruti oleh orang tua dia bisa saja melakukan kejahatan seperti itu. Hal ini sendiri menjelaskan bahwa *game online* sendiri mendorong anak-anak untuk berperilaku yang *destruktif* daripada mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak (Nur, 2013).

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam. Hal ini dikarenakan



meskipun perkembangan teknologi sudah sangat pesat terutama pada permainan anak, akan tetapi anak-anak di Nagari Lubuk Basung ini masih memainkan permainan tradisional yang ada. Bahkan di Nagari Lubuk Basung ini sebagian anak-anak masih menyukai permainan tradisional dibandingkan dengan permainan yang *modern*. Berdasarkan dari uraian singkat dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka pertanyaan penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis permainan tradisional apa saja yang masih dimainkan oleh anak-anak di Nagari Lubuk Basung?
2. Faktor-faktor apa yang menyebabkan permainan anak tradisional di Nagari Lubuk Basung masih bertahan?
3. Bagaimana pandangan anak-anak di Nagari Lubuk Basung terhadap permainan tradisional tersebut?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di Nagari Lubuk Basung.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor apa yang menyebabkan permainan anak tradisional di Nagari Lubuk Basung masih bertahan.
3. Menganalisis pandangan anak-anak terhadap permainan tradisional tersebut.

### **D. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

## 1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan menambah wawasan yang berguna bagi perkembangan ilmu Antropologi Sosial khususnya *Folklore* yang merupakan cabang Kajian Ilmu Antropologi, serta sebagai informasi bagi penulis selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan informasi bagi masyarakat dan pemerintah daerah dalam upaya melihat perkembangan dan keberadaan dari permainan tradisional yang ada seperti *Permainan Singkong*, Lompat Tali (*Kajai*), Petak Umpet (*Kaja Mandok; Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Layang-layang, Meriam Bambu (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*), dan Kelereng, dan upaya tetap eksis dikalangan masyarakat, terutama penerus generasi selanjutnya agar permainan tradisional ini tidak punah dimakan zaman yang terus mengeluarkan teknologi yang canggih dalam hal permainan.

## E. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian ilmu-ilmu lainnya yang telah banyak mengkaji tentang permainan tradisional yang bersifat sah atau tidak sah, yang dimulai dari ilmu sosiologi dan bidang ilmu lainnya. Dari cabang ilmu Antropologi sendiri, penulis juga melakukan riset yang berkaitan dengan permainan tradisional. Berikut ini penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian yaitu permainan tradisional namun memiliki fokus yang berbeda,

Jurnal Khamadi dan Senoprabowo (2017) tentang Adaptasi Permainan Papan Tradisional ke Dalam Permainan Digital dengan Pendekatan Atomics. *Studi*

*Kasus Permainan Mul-Mulan.* Dari hasil penelitiannya, dia menjelaskan bagaimana pola dan trend permainan bagi sosialisasi kehidupan anak-anak. Permainan *Mul-Mulan* yang merupakan permainan papan tradisional yang keberadaannya sekarang sudah dilupakan karena hadirnya permainan digital yang lebih menarik bagi anak-anak.

Melihat hal tersebut dibutuhkan upaya pelestarian yang menggabungkan budaya tradisional dan budaya digital di era sekarang. Minat anak-anak terhadap permainan tradisional juga dipengaruhi oleh faktor pendidikan formal, ekonomi dan status sosial anak. Pendidikan formal anak dan permainan berjalan beriringan pada dunia anak-anak. Sosialisasi dalam kehidupan berpendidikan anak mempengaruhi jenis permainan yang mereka mainkan, dan trend permainan bagi seorang anak pada wilayah pendidikan mereka. Seperti misalnya, saat disekitar kebanyakan teman memainkan permainan kartu modern maka kecenderungan anak akan mengikuti perkembangan jenis permainan tersebut karena didasari keinginan bersosialisasi dengan teman-temannya.

Berdasarkan penelitian Khamadi dan Senoprabowo dapat di tarik persamaan pada penelitian yang akan penulis lakukan yaitu upaya yang dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional yang ada supaya tidak terlupakan karena tergerus zaman. Namun tentunya keduanya memiliki perbedaan, dimana pada penelitian Khamadi dan Abi Senoprabowo lebih fokus kepada menggabungkan budaya permainan tradisional dengan budaya permainan digital, sedangkan penulis mencoba mencari tau keberadaan dan upaya dalam pelestarian permainan tradisional tersebut.

Jurnal Melisa Putriadi (2014) tentang Perancangan Komik Permainan Tradisional Sipak Tekong di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman. Berdasarkan hasil penelitiannya, peneliti mengambil permainan Sipak Tekong ini karena permainan ini sudah hampir dilupakan oleh anak-anak karena anak-anak lebih banyak minat ke permainan yang lebih *modern*. Dan juga belum banyaknya promosi terhadap permainan ini sehingganya sudah mulai terlupakan baik masyarakat terkhususnya anak-anak.

Disinilah peneliti melakukan perancangan komik yang berkaitan dengan permainan *Sipak Tekong* yang dimana tujuannya disini adalah untuk mengingatkan kembali tentang permainan tradisional tersebut, bagaimana kebudayaannya dan sebagai tradisi yang pantas untuk dipertahankan sampai sekarang. Selain media komik sendiri, juga media lain dilakukan untuk mengingatkan kembali tentang permainan tradisional tersebut, seperti contohnya baju kaos, kartu bergambar, pin, stiker, tas, kalender, mug, buku catatan dan toples permen.

Berdasarkan penelitian Melisa Putriadi dapat ditarik persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada jenis permainan yang diteliti Melisa Putriadi, di daerah tempat penulis meneliti juga terdapat salah satu jenis permainan yaitu permainan *sipak tekong*. Keduanya sama-sama berbicara tentang permainan *sipak tekong*, akan tetapi penulis melihat apakah ada permainan tersebut pada saat sekarang, sedangkan Melisa Putriadi meneliti cara mempromosikan *sipak tekong* yaitu dengan membuat rancangan komik tentang *sipak tekong* tersebut.

Penelitian Farida Maricar dan Rudi S (2018) tentang Nilai dan Eksistensi Permainan Tradisional di Ternate. Berdasarkan hasil penelitiannya mereka membahas bagaimana nilai didalam suatu permainan tradisional berperan terhadap pemertahanan permainan tradisional dan berbagai faktor yang ditengarai sebagai penyebab melemahnya permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis.

Hasil menunjukkan bahwa di Ternate, terdapat puluhan permainan tradisional. Dari puluhan permainan tradisional itu, penelitian ini hanya menemukan dari banyaknya permainan hanya tujuh buah permainan yang masih dimainkan sampai sekarang, dan selebihnya sudah jarang sekali. Jika dilihat dari aspek nilainya sendiri, permainan tradisional di Ternate mengandung berbagai nilai, diantaranya ada nilai kerja sama, sportivitas, kejujuran dan tanggung jawab.

Berdasarkan penelitian dari Farida Maricar dan Rudi S Tawari, persamaannya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah bagaimana cara mempertahankan permainan tradisional yang ada. Sedangkan perbedaannya adalah Farida Maricar dan Rudi S Tawari hanya terfokus kepada tujuh permainan tradisional yang ada, sedangkan penulis melihat semua permainan tradisional yang masih bertahan sampai sekarang di Nagari Lubuk Basung.

Penelitian Enggal Dona Martin (2016), tentang Permainan Tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah. Dalam penelitiannya, dia bertujuan untuk mengetahui apa saja permainan yang masih ada di Desa Sulusuban tersebut. Disamping itu, dia juga akan melihat apa-apa saja nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional di Desa Sulusuban.

Hasil penelitiannya pun didapatkan jika di Desa Sulusuban tersebut ada beragam jenis permainan tradisional yang diantaranya terdiri dari *dhakon*, *benthik*, *engklek*, *gobag sodor*, *dhelikan*, *gatheng*, *yoyo*, layang-layang, *engrang* dan kelereng yang merupakan permainan kolektif. Disini dia juga membedakan antara permainan kolektif maupun permainan individual yang diantaranya ditemukan nilai-nilai luhur didalamnya terdiri dari nilai demokrasi, moral, spiritual, keberanian, tanggungjawab, kepribadian serta adanya pendidikan didalamnya. Didalam penelitiannya pun dia ingin anak-anak terkhusus anak-anak Desa Sulusuban lebih cinta terhadap lingkungannya dan hal ini pun dapat mendorong anak-anak dalam membentuk kepribadiannya karena di dalam sebuah permainan sendiri adanya aturan main yang mewajibkan sang anak mengikuti dan mematuhi aturan yang dibuat tersebut.

Berdasarkan penelitian dari Enggal Dona Martin, jika dilihat persamaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu dia juga ingin mengetahui apa saja permainan tradisional yang masih ada di daerah tersebut. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian penulis yaitu perbedaan jenis permainannya dan Enggal Dona Martin juga terfokus pada apa yang membedakan permainan kolektif dengan permainan individual.

Penelitian Yustika Irfani Lindawati (2019) tentang Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan. Didalam jurnalnya dia berbicara tentang ditengah arus globalisasi yang berdampak kepada permainan yang dikemas secara apik dalam bentuk yang terbilang modern.



Dari banyaknya permainan *modern* yang melaju pesat yang juga dibawa dari luar negeri tersebut, maka bisa dikatakan bergesernya eksistensi permainan tradisional asli dari Indonesia dihati anak-anak sendiri. Akan tetapi, disisi lain, ada yang menarik di desa Nyangkringan ini dimana permainan tradisional masih tetap eksis dikalangan masyarakat terutama anak-anak. Hal ini terlihat ketika anak-anak dusun tersebut masih memainkan permainan tradisional dari daerahnya. Disini, penulis juga melihat bagaimana faktor penyebab permainan tradisional masih eksis di Desa Nyangkringan tersebut, diantaranya adalah faktor pendukung dari orang tua mereka sendiri, faktor pelestarian kebudayaan itu sendiri, faktor ekonomis karena pada umumnya permainan tradisional tidak perlu biaya yang banyak, dan pada dasarnya pun hanya membutuhkan bahan dasar dari alam, adanya transformasi kebudayaan dari generasi tua ke generasi muda, manfaat positif bagi perkembangan si anak dan kesehatan mental.

Berdasarkan penelitian dari Yustika Irfani Lindawati, persamaan penelitian yang dia lakukan dengan si penulis yaitu dimana arus globalisasi berdampak terhadap permainan tradisional yang ada, akan tetapi dengan dampak yang ada permainan tradisional masih tetap eksis di Desa tersebut. Sedangkan perbedaannya ialah pada faktor penyebab permainan tradisional tersebut masih eksis sampai sekarang.

Skripsi dari Novi Sri Pujiyanto (2017) tentang Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional, dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen. Didalam skripsi nya dia bercerita tentang *gadget* sangat berdampak negatif terhadap perkembangan saraf otak anak, awalnya

ketuntasan dalam belajar sang anak mencapai 100 persen, sekarang hanya beberapa saja. Antusiasme anak-anak dalam sebuah permainan, baik itu permainan tradisional maupun permainan yang berasal dari *gadget* sangat berpengaruh besar terhadap tingkah prestasi si anak itu sendiri dalam hal pembelajaran. Pengaruh yang sangat terlihat itu ketika semangat anak-anak dalam belajar ikutan menurun tergantung dari apa yang mereka mainkan.

Berdasarkan penelitian dari Novi Sri Pujianto tersebut juga terdapat persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu bagaimana *gadget* sangat berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Sedangkan perbedaannya adalah Novi Sri Pujianto lebih fokus kepada tingkat prestasi anak ketika lebih banyak menggunakan permainan digital melalui *gadget*, sedangkan peneliti hanya melihat dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap anak.

Skripsi dari Wardatun Nafisah (2016) tentang Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokrasi Dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan. Didalam skripsi nya dia membahas tentang permainan tradisional lambat laun tergantikan oleh permainan yang lebih *modern*. Hanya beberapa mainan tradisional saja yang tetap eksis dikalangan anak-anak sekarang, agar tetap terjaga eksistensinya, permainan tradisional sendiri harus terus dikembangkan dan dijaga kelestariannya sendiri agar tidak punah dimakan waktu dan zaman yang semakin hari semakin *modern*.

Hal itu bertujuan agar permainan tradisional sendiri anak-anak akan belajar secara tidak langsung dengan tujuan menumbuhkan karakter si anak untuk bekal

nya kedepan sebagai anggota sosial di masyarakatnya. Penelitiannya pun juga bertujuan untuk mengetahui karakter demokratis si anak melalui permainan tradisional dan disiplinnya dalam permainan tersebut, salah satu contohnya dengan permainan tradisional *petak umpet* dan *lompat tali*.

Berdasarkan penelitian dari Wardatun Nafisah, dilihat dari persamaannya dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu bagaimana permainan tradisional lambat laun tergantikan oleh permainan yang lebih *modern*, dan juga dalam penelitiannya terdapat jenis permainan yang sama dengan yang penulis lakukan yaitu permainan *Petak Umpet* yang dalam bahasa Minang di sebut *Kaja Mandok* atau *Sipak Tekong*. Sedangkan perbedaannya yaitu Wardatun Nafisah melihat bagaimana karakter demokratis anak terhadap permainan tradisional, sedangkan penulis hanya melihat bagaimana pandangan anak terhadap permainan tradisional tersebut.

Jurnal oleh Anggita, Mukarromah, Ali (2018) tentang Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. Didalam jurnal nya menjelaskan bahwa banyak sekali permainan tradisional yang masih eksis di Kabupaten Semarang. Dari jurnal nya mereka ingin mengetahui keberadaan maupun jumlah dalam permainan tradisional yang ada di Kabupaten Semarang tersebut. Diantara permainan tradisional yang masih tetap eksis di Kabupeten Semarang tersebut diantaranya *Sunda Munda*, *Ular Nagas*, *Engrang*, *Bola Bakar*, *Bakiak*, *Bantengan*, *Rok Dodok* dll. Terputusnya pewarisan suatu budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya juga menghambat dalam berkembangnya suatu permainan tradisional tersebut dikalangan anak-anak sekarang. Sosialisasi secara rutin tentang

permainan tradisional juga sebaiknya dilakukan secara rutin agar permainan tradisional tetap eksis dikalangan anak-anak sampai generasi berikutnya yang akan datang.

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan Anggita, Mukarromah, dan Ali yaitu sama-sama ingin mengetahui keberadaan dari permainan tradisional tersebut. Perbedaannya yaitu penelitian di atas terfokus bagaimana cara sosialisasi yang baik agar permainan tradisional dapat dikenal kembali oleh masyarakat, sedangkan penulis hanya melihat upaya pelestarian masyarakat terhadap permainan tradisional.

Itu beberapa penelitian yang pernah dilakukan yang dapat dijadikan referensi dalam penelitian penulis ini, seperti diketahui jika penelitian dengan judul *Eksistensi Permainan Anak Tradisional di Era Modern* ini belum pernah diteliti karena objek dan fokus kajian penelitiannya berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti diatas, karena penelitian akan di fokuskan pada permainan yang masih tetap eksis sampai sekarang pada masyarakat Nagari Lubuk Basung tersebut.

## **F. Kerangka Pemikiran**

Sebagai anggota masyarakat, manusia memiliki kebudayaan yang menjadi miliknya yang didapat melalui proses belajar. Menurut James Danandjaja ( 1987), permainan tradisional merupakan bentuk permainan anak-anak yang penyebarannya dilakukan melalui lisan oleh masyarakat atau anggota koletif tertentu, berbentuk tradisional dan bervariasi, serta merupakan warisan turun temurun. Ciri dari permainan tradisional yaitu memiliki usia yang tua, asal usul

yang tidak diketahui, tidak jelas siapa penciptanya, serta asal muasalanya darimana. Permainan tradisional biasanya menyebar melalui mulut ke mulut dan terkadang bisa berubah nama maupun bentuk meskipun dasar-dasarnya sama. Jika dilihat dari katanya, permainan tradisional merupakan kegiatan dari pewarisan generasi dahulu dengan tujuan untuk kegembiraan.

Menurut Bronislaw Malinowski dalam Ihromi (2006:59) di dalam bukunya yang berjudul "*The Group and The Individual in Functional Analysis*" serta di dalamnya mengemukakan sebuah orientasi teori yang dinamakan fungsionalisme yang berasumsi semua unsur kebudayaan bermanfaat bagi suatu masyarakat dimana masyarakat itu terdapat. Dapat disimpulkan bahwa teori fungsionalisme terhadap kebudayaan mempertahankan setiap pola kelakuan yang sudah menjadi suatu kebiasaan, sikap maupun kepercayaan yang merupakan dari kebudayaan dalam masyarakat untuk memenuhi beberapa fungsi dasar dalam kebudayaan yang bersangkutan.

Masyarakat merupakan suatu satuan kehidupan sosial manusia yang menempati suatu ruang dan wilayah tertentu. Keteraturan dalam kehidupan masyarakat tersebut dimungkinkan oleh adanya seperangkat pranata-pranata sosial yang telah menjadi tradisi dan telah menjadi pola budaya yang dimiliki bersama. Pranata-pranata utama dalam setiap kebudayaan berhubungan satu sama lainnya. Tiap pranata sangat penting bagi berfungsinya secara normal kebudayaan dimana pranata itu berada, dan sebaliknya memerlukan yang lainnya untuk melanjutkan eksistensinya.

Eksistensi, terdiri dari kata *eks* (keluar) dan *sistensi*, juga dari turunan kata kerja *sisto* (menempatkan;berdiri) . Kata eksistensi diartikan bahwa manusia berdiri sebagai diri sendiri dengan keluar dari dirinya. Manusia sadar bahwa dirinya ada (Hadiwijono,2005:148). Menurut Loren Bagus (1996:183), eksistensi berasal dari kata *existence* yang berasal dari Bahasa Latin *existere* yang berarti muncul, timbul, ada atau memiliki keberadaan aktual. *Existere* berasal dari kata *ex* (keluar) dan *sistere* (tampil). Kamus Bahasa Indonesia mendefinisikan eksistensi sama dengan keberadaan (Pusat Bahasa, 2008). Eksistensi berkaitan erat dengan keberadaan fisik maupun fungsi yang melekat didalamnya.

Eksistensi juga dikenal dengan istilah keberadaan. Konsep dari suatu eksistensi menurut Dagun (dalam Kartika,2012:15) dalam suatu kehidupan sosial manusia yang terpenting adalah keadaan dirinya sendiri atau eksistensi dirinya sendiri. Eksistensi juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang menganggap keberadaan manusia itu tidaklah statis, yang maksudnya disini adalah manusia senantiasa bergerak dari kemungkinan ke kenyataan. Dan proses ini berubah bila kini menjadi sesuatu yang mungkin maka besok akan berubah menjadi kenyataan karena manusia mempunyai kebebasan untuk bergerak. Bereksistensi juga diartikan pelakunya mampu dan berani mengambil suatu keputusan yang menentukan hidupnya. Konsekuensinya sendiri yaitu jika dia tidak bisa mengambil keputusan dan tidak berani berbuat maka dia tidak bereksistensi dalam arti yang sebenarnya.

Menurut Maecel, eksistensi manusia adalah manusia itu bergerak diantara dua kutub, yaitu “berada” dan “tidak berada”. Pikirannya berawal dari berada,



dimana manusia itu merasa heran maupun kagum atas keberadaan dirinya yang nyata, yang terdiri dari tubuh dan manusia. Antara tubuh dan manusia itu satu kesatuan yang saling membutuhkan dan tidak dapat dipisahkan sebagaimana dikatakannya, antara manusia dan tubuh itu tidak dapat dipisahkan satu sama lain, dengan bergabungnya manusia dengan tubuh maka muncullah “saya” yang bersifat “otonomi” tertutup bagi orang lain (dalam Hudori,2017:6).

Modernisasi yaitu proses pembangunan kesempatan yang telah diberikan oleh suatu perubahan demi sebuah kemajuan. Widjojo Nitisastro yang merupakan seorang ahli strategi pembangunan Indonesia dimasa orde baru mengatakan bahwa modernisasi merangkum suatu transformasi total dari kehidupan bersama yang pramodern atau tradisional dalam arti teknologi maupun organisasi sosial ke arah pola politis maupun ekonomis (dalam Basrowi, 2015 : 173).

Menurut Soerjono Soekanto, modernisasi sendiri suatu bentuk perubahan sosial yang terarah (*directed change*) yang berdasarkan suatu perencanaan yang disebut *Social Planning*. Modernisasi sebagai “...suatu proses yang menggambarkan institusi-institusi yang lahir secara historis, diselaraskan dengan fungsi-fungsinya yang berubah cepat merefleksikan penambahan pengetahuan orang yang belum pernah terjadi sebelumnya, memungkinkan orang mengontrol lingkungannya disertai revolusi ilmu pengetahuan ( dalam Manan, 1989: 56).

Modernisasi erat hubungannya dengan suatu perkembangan ke arah kemajuan. Manusia akan terus membuat inovasi yang bertujuan untuk mempermudah kehidupannya, dan hal tersebut pun berdampak kepada perubahan pola pikir masyarakat itu sendiri. Seperti halnya dengan maksudnya teknologi

yang sangat pesat berkembang dengan mengubah pola pikir masyarakat yang awalnya irasional kepada yang rasional. Cepat atau lambat pun masyarakat akan berubah baik itu berubah ke arah kemajuan atau malah berupa kemunduran (dalam Rosana,2015:76).

Kebudayaan dan juga manusia melalui perubahan yang sesuai dengan tahapan dari sederhana ke kompleks, Herbert Spencer dalam *unlinear theories of evolution* (dalam Ritzer,2003:50). Salah satu perubahan yang cukup menonjol yaitu permainan tradisional yang sudah mulai memudar dikalangan masyarakat. Dan pada kenyataannya sekarang, permainan tradisional tidak lagi sebagai permainan sehari-hari. Anak-anak sekarang lebih tertarik kepada permainan yang lebih modern dan canggih, hal inilah yang menjadikan kurangnya eksistensi permainan tradisional di era modern seperti sekarang ini.

Permainan tradisional di dalam ilmu Antropologi termasuk kedalam kajian dari *Folklore*. Folklore yaitu kebudayaan yang bersifat kolektif, diwariskan secara turun temurun dan bersifat tradisional dalam versi yang berbeda-beda,berbentuk lisan maupun dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) (dalam Danandjaja, 2007:2).

Menurut Danandjaja (2007), Ciri-ciri dari folklore yaitu (1) bersifat tradisional dan sudah diwariskan secara turun temurun, (2) bersifat anonim atau tidak ada identitas ,(3) pewarisan maupun penyebarannya biasanya dilakukan secara lisan, (4) bentuk yang berbeda-beda, karena penyebarannya hanya dilakukan dari mulut ke mulut, (5) mempunyai pola atau rumus, (6) bersifat pralogis atau mustahil diartikan memiliki logika sendiri yang tidak sesuai dengan

logika umum, (7) mempunyai kegunaan maupun fungsi bagi masyarakat pendukungnya, (8) bersifat polos dan lugu, biasanya dilakukan dengan cara yang spontan dan seringkali terlihat kasar, (9) dimiliki secara bersama dan kolektif oleh anggota masyarakat.

Ahli Folklor Amerika Serikat Jan Harold Brunvand (dalam Danandjaja, 1984: 21-22), folklore dapat digolongkan menjadi 3 bagian, diantaranya :

(1) folklore lisan adalah folklore yang bentuknya murni dilakukan secara lisan, contohnya nyanyian rakyat, bahasa rakyat, puisi rakyat, ungkapan tradisional dan cerita rakyat.

(2) folklore sebagian lisan adalah folklore yang didalamnya terdapat campuran lisan dan non lisan, contohnya permainan rakyat, pesta rakyat, upacara, tari rakyat, adat istiadat, dan teater rakyat.

(3) folklore bukan lisan yaitu folklore yang bentuknya bukan lisan, contohnya makanan dan minuman rakyat, obat-obatan tradisional, arsitektur rakyat, dan kerajinan tangan rakyat.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode deskriptif didalam penelitian kualitatif bertujuan untuk mencari sebuah teori, dimana ciri utamanya yang ada pada penelitian ialah dimana peneliti langsung turun ke lapangan, untuk mengamati fenomena, mencatat, tidak memanipulasi, dan berfokus pada observasi yang bersifat alamiah (Stambol A. Mappasere dan Naila Suyuti, 2019:35).

Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif tipe studi kasus, dimana hasilnya nanti adalah penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian studi kasus yaitu pendekatan kualitatif dimana penulis mengeksplorasi kehidupan nyata, sistem terbatas (berbagai kasus) atau sistem terbatas kontemporer, melalui pengumpulan data yang mendalam dan detail serta melibatkan berbagai sumber informasi atau sumber informasi majemuk (misalnya saja bahan audiovisual, wawancara, pengamatan, dan dokumen berbagai laporan), dan melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus. Satuan analisis dalam studi kasus bisa berupa majemuk atau kasus tunggal (Creswell, 2015 : 135-136).

Metode penelitian kualitatif sangat cocok untuk penelitian ini karena penulis ingin mendeskripsikan bagaimana faktor-faktor permainan tradisional masih tetap eksis di Nagari Lubuk Basung, karena untuk mendapatkan data tentang interaksi, tentunya tidak dapat dijelaskan dengan data yang bersifat kuantitatif, karena penulis ingin menggunakan data bersifat deskriptif untuk menjelaskan interaksi sosial seperti apa dan bagaimana yang akan dilakukan.

## **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam. Kabupaten Agam merupakan daerah di Sumatera Barat yang belum masuk ke dalam daftar Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah, akan tetapi masih dikoordinasikan melalui rapat oleh Dinas Kebudayaan Daerah. Lubuk Basung merupakan salah satu Nagari sekaligus jadi nama Kecamatan Lubuk Basung di Kabupaten Agam.

Adapun alasan memilih lokasi penelitian berdasarkan pengamatan penulis terhadap masyarakat terkhusus anak-anak setempat dimana mereka masih memainkan permainan tradisional diantaranya *Permainan Singkong, Lompat Tali (Kajai), Petak Umpet (Kaja Mandok; Sipak Tekong, Lhore (Dore), Layang-layang, Meriam Bambu (Badia Batuang), Congklak (Congkak) dan Kelereng*, setiap harinya dengan berbagai versi dan beragam gaya permainan nya sendiri. Tidak hanya terfokus kepada satu versi saja, tetapi mereka terkadang menggunakan lebih dari dua versi permainan agar permainan lebih terlihat menarik.

### **3. Informan Penelitian**

Informan merupakan subjek dalam mengumpulkan data- data yang diperlukan. Informan yaitu subjek penelitian yang memberi informasi terkait permasalahan atau fenomena yang akan diangkat dalam penelitian. Informan sendiri terdiri dari dua tipe yakni informan kunci dan informan biasa. Informan kunci sendiri adalah orang-orang yang dapat memberikan informasi berupa data yang dibutuhkan di dalam sebuah penelitian. Sedangkan informan biasa adalah informan yang ditentukan atas dasar pertimbangan memiliki pengetahuan serta berhubungan baik dengan informan kunci secara formal maupun informal.

Dalam penelitian ini, pemilihan informan penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling* (sampling bertujuan). *Purposive sampling* adalah teknik dimana pemilihan infoman dipilih secara sengaja yang maksudnya penulis memilih informan sebelum melakukan penelitian sesuai dengan kriteria yang ditentukan.

Unit analisis dalam penelitian ini ialah anak-anak di Nagari Lubuk Basung dengan kriteria pemilihan informan kunci dan juga informan biasa. 1.) yang menjadi informan kunci di dalam penelitian ini ialah anak-anak yang memainkan permainan tradisional di Nagari Lubuk Basung dan anak-anak yang tidak memainkan permainan tradisional 2.) informan biasa dimana mampu untuk melengkapi data terkait dengan permainan tradisional yang ada di Nagari Lubuk Basung, informan biasa dalam penelitian ini yang tahu tentang permainan tradisional yaitu salah seorang pemuda Karang Taruna Nagari Lubuk Basung. Daftar nama-nama informan dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Informan Penelitian**

| No | Nama          | Umur     | Jenis kelamin | Pekerjaan                  | Keterangan     |
|----|---------------|----------|---------------|----------------------------|----------------|
| 1. | M. Fahmi      | 12 tahun | Laki-laki     | Siswa SDN 10 Sangkir       | Informan kunci |
| 2. | Fuji Fernanda | 9 tahun  | Laki-laki     | Siswa SDN 15 Parit Panjang | Informan kunci |
| 3. | Nur Salsabila | 12 tahun | Perempuan     | Siswi SDN 63 Surabaya      | Informan kunci |
| 4. | Alfian        | 13 tahun | Laki-laki     | Siswa SMP N 3 Lubuk Basung | Informan kunci |
| 5. | Naufal Azizi  | 13 tahun | Laki-laki     | Siswa SMPN 3 Lubuk Basung  | Informan kunci |
| 6. | Haqiqi        | 10 tahun | Laki-laki     | Siswa SDN 36 Balai Ahad    | Informan kunci |
| 7. | Oki Andrianus | 25 tahun | Laki-laki     | Ketua Pemuda Karang Taruna | Informan biasa |



Pemilihan 7 orang informan ini, dimana terdapat enam informan kunci dan satu informan biasa, karena informasi yang didapatkan telah mencakup kepada variasi jawaban dari masing-masing informan. Penambahan informan biasa juga sebagai pendukung data yang didapat dari informan kunci.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yakni bagaimana cara penulis untuk menerima, mengambil, mengolah, serta mendapatkan data selama berada di lokasi penelitian. Penelitian membantu penulis dalam mendeskripsikan, menganalisis serta melihat masih adakah permainan tradisional di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam. Oleh karena itu, disini penulis melakukan dua teknik pengumpulan data, yang pertama yaitu pengumpulan data secara primer dan kedua yaitu pengumpulan data secara sekunder.

Data primer yakni data yang diperoleh penulis secara langsung yang didapatkan selama berada di lokasi penelitian, dengan membutuhkan pengelolaan data melalui observasi serta wawancara kepada informan. Sedangkan data sekunder berupa data yang didapatkan secara tidak langsung, contohnya saja berupa jurnal, skripsi, buku-buku, atau media lain yang berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian.

##### **a) Observasi Partisipasi**

Observasi atau pengamatan adalah suatu aktivitas yang sistematis terhadap gejala yang bersifat fisik maupun mental. Partisipasi yang dilakukan penulis didalam melakukan observasi dilakukan pada berbagai macam kondisi, seperti halnya yang dilakukan oleh Nasution (1992:61), dia menyatakan bahwa terdapat

suatu tingkatan didalam melakukan observasi, diantaranya yaitu partisipasi aktif, partisipasi penuh dan yang terakhir partisipasi nihil didalam melakukan penelitian. Observasi memiliki arti yaitu pengamatan, sedangkan partisipatif adalah terlibat langsung sehingga dapat didefinisikan secara sederhana. Observasi partisipatif yaitu pengamatan yang dilakukan oleh penulis langsung terjun ke lapangan dengan berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan dengan cara menyaksikan partisipan, lingkungan fisik, percakapan, interaksi, aktivitas serta pelaku dari peneliti sendiri di dalam penelitian (Creswell, 2014:231).

Observasi partisipatif bertujuan agar penulis mampu memahami berbagai persoalan yang akan terjadi nantinya di lapangan. Tidak dapat dielakkan jika nantinya selama dilapangan informan dalam penelitian kita memberikan data yang tidak benar atau bisa dikatakan informan bisa saja berbohong terhadap apa yang akan di berikannya. Penulis dapat mengetahui mana informan yang jujur dan mana informan yang berbohong melalui observasi partisipasi tersebut.

Adapun langkah yang ingin penulis lakukan ketika melakukan observasi partisipatif adalah yang *pertama*, penulis sudah memilih lokasi penelitian yaitu di Nagari Lubuk Basung, Kabupaten Agam. *Kedua*, penulis akan memilih beberapa orang yang diamati salah satunya adalah anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional tersebut. Penulis pun ikut dalam kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk permainan tradisional, dan penulis juga akan merekam dan mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan dalam permainan tradisional tersebut.

## **b) Wawancara**

Setelah melakukan suatu pengamatan, si penulis selanjutnya menggunakan teknik wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan keterangan yang berkaitan dengan fokus penulis. Sebagai suatu teknik penelitian lapangan, wawancara pada umumnya digunakan untuk menggali keterangan mengenai cara berlaku yang telah menjadi kebiasaan, hal-hal yang dipercayai dan nilai-nilai yang dianut.

Wawancara merupakan satu-satunya teknik yang dapat digunakan untuk memperoleh keterangan tentang kejadian yang oleh Ahli Antropologi tak dapat diamati secara langsung, baik karena itu terjadinya dimasa lampau ataupun karena dia tidak diperbolehkan untuk hadir ditempat kejadian tersebut (Ihromi, 1999 51). Untuk mendapatkan data, penulis juga menggunakan teknik wawancara mendalam dengan informan.

Penelitian dengan teknik wawancara tidak terikat dengan waktu, sehingga dapat menyesuaikan dengan kondisi dan serta situasi dari informan. Dalam melakukan wawancara, penulis melakukan *tape recorder* yang bertujuan memudahkan penulis untuk menangkap data-data yang diberikan oleh informan selama berada di lokasi penelitian.

Wawancara mendalam yaitu aktivitas temu muka yang dilakukan secara berulang oleh penulis dengan subjek yang akan diteliti yang digunakan untuk memahami subjek yang akan diteliti mengenai hidupnya, situasi sosialnya serta pengalamannya yang dimana hal tersebut diungkapkan dan diucapkan dengan menggunakan bahasa sendiri (Taylor & Bogdan,1984). Wawancara mendalam

dilakukan kepada 4 orang informan di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam.

### **c) Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan sebagai alat pendukung maupun penguat di dalam permasalahan maupun judul dalam penelitian, baik di dalamnya berupa foto, video, *tape recorder*, ataupun berkas-berkas yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam.

Keberhasilan suatu penelitian yang bersifat kualitatif sangat bergantung kepada kelengkapan data berupa catatan lapangan (*field note*) yang disusun penulis selama melakukan penelitian (Bogdan & Biklen, 1990: 73-74). Dalam melakukan penelitian, penulis melengkapi diri dengan *tape recorder*, buku catatan serta alat penunjang kamera. Peralatan tersebut digunakan untuk merekam dan mencatat data selama dilapangan yang bersifat verbal maupun non verbal selengkap mungkin, dengan hal ini penggunaannya haruslah hati-hati untuk kenyamanan informan dan tidak membuat informan terganggu.

### **d) Studi Kepustakaan**

Studi kepustakaan yaitu kegiatan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan masalah dan topik yang menjadi objek dari penelitian informasi tersebut didapat melalui karya ilmiah, buku-buku, disertasi, tesis, koran, jurnal, artikel-artikel, situs internet, maupun data-data statistik.

Studi kepustakaan berkaitan dengan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan hal yang lain, nilai dan budaya yang lain

yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu penelitian tidak terlepas dari literatur-literatur yang ilmiah (Sugiyono 2012:291).

### **5. Analisis Data**

Analisis data adalah tahap penentu sebuah laporan penelitian yang telah tersusun secara sistematis dan dapat dipahami. Menurut Lexy J. Moleong (1996:102) mengatakan bahwa analisis data yaitu proses mengurutkan serta mengkoordinasikan data ke dalam bentuk pola, satuan dan kategori yang mendasar sehingga ditemukan tema dan merumuskan hipotesis kerja sesuai dengan data.

Analisis data mempunyai kedudukan yang sangat tinggi di dalam penelitian. Analisis data diperoleh dari penelitian lapangan yang telah dirangkum serta disusun dan akhirnya diuraikan yang sesuai dengan permasalahan penelitian yang diteliti dalam bentuk tulisan yang jelas serta sistematis. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tahapan wawancara, observasi, studi dokumentasi serta studi literatur.

### **6. Proses Jalannya Penelitian**

Proses jalannya penelitian ini melalui beberapa tahapan. Yang pertama yaitu dimulai dengan tahap pra penelitian, selanjutnya tahap penelitian dan terakhir yaitu tahapan pasca penelitian. Dimulainya tahap pra penelitian dimana penulis mulai mencari informasi-informasi terkait dengan permasalahan penelitian, dengan merujuk pada sumber-sumber kajian literatur dan juga sumber dari internet. Kemudian penulis mulai membuat serta menyusun berupa proposal kerangka penelitian dan juga melalui tahapan-tahapan bimbingan dengan dua

dosen pembimbing dalam pembuatan proposal. Setelah proposal selesai dan telah mendapat persetujuan dari kedua dosen pembimbing untuk lanjut ke tahap selanjutnya, akhirnya pada tanggal 5 Maret 2021 dilaksanakan Seminar Proposal secara daring karena masa pandemi yang tidak memungkinkan untuk tatap muka.

Setelah Seminar Proposal berakhir dan dinyatakan lulus oleh dosen penguji, penulis akhirnya melakukan revisi proposal karena terdapat saran dan masukan dari dosen penguji. Pada tanggal 14 Juni 2021, dosen pembimbing menyetujui untuk dilakukannya penelitian ke lapangan oleh penulis. Pada tanggal 15 Juni 2021, penulis mengurus segala keperluan untuk bisa turun kelapangan untuk surat izin ke Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, akan tetapi pada saat itu terjadi WFH (*Work From Home*) akhirnya pengurusan surat-surat hanya dilakukan via WA (*WhatsAPP*).

Pada tanggal 2 Juli 2021, penulis mengurus surat izin penelitian ke Kantor Wali Nagari yang ada di Lubuk Basung dan sesuai dengan lokasi penelitian. Dan keesokan harinya penulis langsung turun ke lapangan untuk mencari informan dalam penelitian. Dibutuhkan waktu yang lama dan juga kendala ketika menemui informan penelitian, kendalanya banyak informan yang takut-takut ketika ditanya dan juga keterbatasan karena masa pandemi yang membuat informan enggan untuk ditanya lebih dekat dengan penulis.

Proses wawancara terhadap informan dilakukan dengan cara bertahap dari mulai pertanyaan yang terbilang sederhana, seperti menanyakan nama, hobi, kegiatan sehari-hari dan sampai kepada pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Karena umumnya informan adalah anak-anak, maka



juga dibutuhkan pendekatan terlebih dahulu dengan anak-anak sebelum akhirnya sampai kepada tahapan wawancara, dan juga pada salah satu informan, penulis juga ikut bermain permainan tradisional bersama dengan informan penelitian.

Setelah rasanya data yang didapat dirasa cukup, penulis akhirnya mulai melanjutkan tahapan pengolahan data yang didapatkan. Pada tahapan pasca penelitian ini, penulis membuat laporan penelitian berdasarkan hasil yang didapatkan melalui wawancara ataupun melalui observasi yang dilakukan selama melakukan penelitian terhadap informan.

