

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu bangsa yang memiliki keberagaman kebudayaan. Hal ini terlihat dengan banyaknya suku bangsa yang ada dan memiliki kebudayaan yang berbeda pula. Setiap masyarakat memiliki banyak tradisi yang diwariskan secara kontinyu. Tradisi dapat berwujud sebagai bentuk upacara tradisional hingga permainan rakyat tradisinal. Menurut Koentjaraningrat dalam kehidupan manusia terdapat tujuh unsur kebudayaan yaitu religi, bahasa, mata pencaharian, organisasi sosial dan kekerabatan, teknologi dan peralatan, pengetahuan serta kesenian (Koentjaraningrat, 1986:217).

Kebudayaan akan terus eksis dan berkembang secara turun temurun dengan cara diwariskan dari generasi ke generasi. Adanya proses komunikasi dan sosialisasi budaya berperan penting dalam proses transformasi budaya ini. Dalam masyarakat Minangkabau terdapat permainan anak nagari yang merupakan wujud kebudayaan yang menjadikan nilai-nilai luhur budaya dapat diteruskan ke generasi berikutnya.

Minangkabau atau biasa disebut Minang merupakan salah satu etnik yang ada di Indonesia. Orang Minang biasa disebut juga dengan orang Padang karena merujuk kepada Padang sebagai ibukota provinsi Sumatera

Barat. Secara adat letak geografis etnik Minangkabau dapat dibagi menjadi 3 yaitu daerah darek (luhak), daerah rantau, dan pasisia (pesisir).

#### 1. Daerah Darek(luhak)

Daerah Darek dianggap sebagai sumber dan pusat adat Minangkabau, dan terletak di dataran tinggi. Wilayah darek terbagi lagi atas tiga wilayah yaitu Luhak Tanah Datar, Luhak Agam, Luhak Limo Puluh Koto. Yang dikatakan luhak tanah datar adalah daerah kabupaten tanah datar sekarang, sebagian sawahlunto, sijunjuang, dan solok. Yan disebut luhak agam terdiri atas ampek angkek, Lawang nan tigo balai, dan nagari sakaliliang Danau Maninjau. Sedangkan luhak limo puluh koto adalah daerah yang terletak disepanjang batang sinamar, daerah sekitar gunung sago bagian utara dan barat, seiliran batang Lampasi dan Batang Agam, bahkan sampai ke sipisau pisau anyuik ( Pekanbaru sekarang).

#### 2. Daerah Rantau

Daerah ini merupakan tempat merantau bagi orang-orang dahulu. Dari Luhak Nan Tigo mereka pergi ke daerah lain dan membuat negeri baru disana. Disana mereka tetap memakai adat seperti adat daerah yang mereka tinggalkan. Hubungan mereka tidak putus dengan negeri asal mereka di luhak nan tigo. Umumnya daerah ini erada disepanjang aliran sungai dan bermuara ke timur, ke selat Malaka, bahkan termasuk Rantau Nan Sembilan (negeri sembilan di Malaysia). Daerah rantau Minangkabau dikenal juga dengan rantau nan tujuh jurai, yaitu rantau kampar,

kuantan, XII Koto, cati nan tigo, negeri sembilan, tiku pariaman, dan pasaman. Daerah tiku pariaman dan pasaman dikenal juga dengan daerah pasisie.

### 3. Daerah Pasisie

Daerah ini meliputi daerah sepanjang pantai sebelah barat pulau Sumatera yang memanjang dari barat laut ke tenggara. Dalam tambo disebutkan daerah pasisie yaitu daerah nana nagari nagarnya talatak sabalah matohari ka tabanam, nan memanjang dari utara ka selatan. Jadi daerah ini mulai dari perbatasan daerah minangkabaudengan daerah bengkulu sekarang yaitu muko muko sampai ke perbatasan minangkabau dengan daerah tapanuli bagian selatan.

Minangkabau merupakan salah satu etnis yang menganut sistem matrilineal. Dimana garis keturunan ditarik dari garis keturunan ibu. Dimana suku anak diturunkan dari suku ibunya, jika disuatu keluarga tidak terdapat anak perempuan maka dapat dikatakan bahwa suku tersebut telah punah. Sistem perkawinan di masyarakat minang kabau menganut sistem eksogami, dimana tiap orang diharuskan menikah dengan orang diluar sukunya, jika terjadi pernikahan dengan orang yang berasal dari suku yang sama (incest) maka pasangan tersebut akan mendapatkan sanksi adat yakni dikucilkan masyarakat dalam pergaulan atau dikenal dengan istilah dibuang sapanjang adat. Masyarakat Minangkabau semuanya beragama islam karena tertuang jelas dalam pepatah “adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah”. Dimana arti dari adat basandi syarak berarti semua peraturan adat berpedoman kepada ajaran agama, syarak basandi kitabullah

berarti agama yang dimaksud berpedoman kepada kitab Al-Qur'an. Maka bisa dipastikan seluruh masyarakat minangkabau beragama islam,jika ada yang keluar dari agama islam maka secara otomatis mereka tidak lagi dianggap sebagai orang minang itu sendiri.

Masyarakat Minangkabau yang menganut sistem matrilineal juga terkenal dengan budaya merantau, budaya merantau ini tidak lain tercipta karena laki laki diminangkabau tidak memiliki harta dari kaum, laki laki hanya memiliki hak mengolah, sedangkan hak pemilik harta kaum yakni kaum perempuan. Laki laki hanya berfungsi sebagai pemimpin dikaumnya. Dan pepatah minang juga mengatakan “karatau madang dihulu babuah bungo balun, marantau bujang dahulu dirumah paguno balun “. Dimana artinya suruhan kepada pemuda untuk pergi merantau baik untuk pendidikan maupun untuk mencari pekerjaan. Dengan merantau diharapkan pemuda tersebut mendapatkan ilmu ataupun pengetahuan yang tidak didapatkan dikampung halamannya dan juga dapat membentuk karakter agar lebih mandiri. Dalam suatu kebudayaan ada salah satu unsur yang dikenal dengan folklore. Folklore adalah salah satu bentuk kebudayaan yang bersifat kolektif karena pada umumnya tersebar dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

*Folklore* berasal dari dua kata yaitu *folk* dan *lore*. Kata *folk* berarti sekelompok orang yang memiliki ciri pengenal fisik, sosial dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok sosial lainnya. Ciri pengenal tersebut antaralain; warna kulit, bentuk rambut,mata pencaharian, dsb. Kata *lore* merupakan

tradisi dari *folk* yaitu sebagian kebudayaan yang diwariskan secara lisan atau melalui salah satu contoh yang disertai isyarat atau alat bantu pengingat.

Dalam suatu kebudayaan ada salah satu unsur yang dikenal dengan folklore. **Folklore** terbagi menjadi 3 bagian yaitu yang pertama **folklore lisan** yaitu folklore yang berbentuk lisan. Yang termasuk kedalam **folklore lisan** antarlain : (a) Bahasa rakyat (*folk speech*) seperti logat, julukan, pangkat tradisional, dan title kebangsawanan. (b) Ungkapan tradisional seperti peribahasa, pepatah, dan pameo. (c) Pertanyaan tradisional seperti teka teki. (d) puisi rakyat seperti pantun, gurindam, dan syair. (e) Cerita prosa rakyat seperti mite, legenda, dan dongeng. (f) Nyanyian rakyat dan music rakyat. Kedua **folklore sebagian lisan** yaitu folklore dalam bentuk campuran lisan dan bukan lisan. Yang termasuk **folklore sebagian lisan** antara lain kepercayaan rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, adat istiadat, upacara, pesta rakyat dan lain lain. Ketiga **folklore bukan lisan** yaitu folklore yang berbentuk bukan lisan , meskipun cara pembuatannya diajarkan secara lisan. **Folklore bukan lisan** terbagi menjadi dua golongan yaitu yang material dan bukan material. Bentuk folklore yang material antara lain arsitektur rakyat (bentuk rumah asli daerah, bentuk lumbung padi, dan sebagainya), kerajinan tangan rakyat, pakaian dan perhiasan tubuh adat, makanan dan minuman rakyat, obat obatan tradisional. Dan yang termasuk bukan material antara lain gerak isyarat tradisional (gesture), bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat.

Menurut Wiliam R.Borton melalui Danandjaja (2003:19) fungsi **folklore** ada empat yaitu pertama sebagai sistem proyeksi,yaitu sebagai cerminanan angan angan suatu kolektif. Kedua sebagai alat pengesahan pranata pranata dan lembaga

lembaga kebudayaan. Ketiga sebagai alat pendidik anak. Keempat sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma norma masyarakat selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

*Silek* merupakan salah satu permainan rakyat yang tergolong folklore sebagian lisan. *Silek* merupakan seni beladiri minangkabau yang umumnya dipelajari dan diturunkan dari generasi ke generasi. Pada dahulunya lelaki minangkabau akrab dengan surau, ini dikarenakan mereka tidak dibuatkannya kamar dirumah oleh orang tua, keseharian mereka biasanya disurau. Disurau inilah tempat dimana mereka ditempa dengan ilmu agama. Disamping belajar ilmu agama mereka juga diajarkan tentang kehidupan sehari hari dan juga mereka diajarkan ilmu bela diri “silek”. Tujuan dari tidak dibuatkannya kamar untuk anak laki laki di minangkabau tidak lain adalah untuk anak laki laki itu sendiri. Diharapkan dengan kondisi yang seperti itu dapat membuat mereka bersikap mandiri, karena para laki laki di minangkabau tidak mendapatkan harta pusaka kaum, karena harta kaum hanya untuk kaum perempuan.

Biasanya pada waktu siang hari anak laki laki mendapatkan pelajaran ilmu pengetahuan umum tentang kehidupan sehari hari, selesai shalat magrib biasanya mereka akan belajar mengaji disurau. Biasanya selesai shalat isya mereka akan diajarkan silat disurau oleh guru ngaji mereka. *Silek* tidak hanya diajarkan disurau akan tetapi ada juga perguruan silat atau yang biasa disebut sasaran silat. Diharapkan dengan diajarkannya silat kepada pemuda agar mereka dapat menjaga dan melindungi keluarga, suku, dan nagari mereka dari gangguan orang lain.

Pada saat sekarang ini bisa dikatakan tidak banyak lagi pemuda pemudi yang menekuni silat itu sendiri. Semua itu terjadi tidak lain akibat dari pengaruh globalisasi dan modernisasi yang seakan tak terbendung. Modernisasi banyak menyebabkan perubahan dan pergeseran nilai-nilai sosial maupun nilai budaya yang ada pada suatu masyarakat. Tidak terlepas masyarakat Minangkabau itu sendiri juga mengalami pergeseran nilai-nilai sosial dan nilai-nilai budaya akibat dari modernisasi dan globalisasi tersebut. Sebagai salah satu contoh yaitu produk budaya dalam bentuk permainan, biasanya dahulu anak laki-laki suka bermain pistol-pistolaan yang terbuat dari kayu ataupun yang terbuat dari pelepah pisang. Sedangkan anak perempuan suka bermain boneka yang terbuat dari kayu, namun semenjak adanya globalisasi anak-anak sekarang lebih suka memainkan permainan yang instan bisa berupa pistol-pistolaan buatan pabrik, bahkan pada saat sekarang ini dimana di era digital anak-anak lebih suka bermain game maupun itu game online ataupun tidak.

## B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang menggambarkan bahwa silat tradisional merupakan bagian dari suatu kebudayaan bangsa yang diwariskan oleh generasi sebelumnya mestinya perlu untuk tetap dijaga dan dilestaiakan oleh generasi muda dengan cara mempelajari dan mendalami silat itu sendiri.

*Silek* adalah salah satu bentuk permainan tradisional yang merupakan salah satu jenis kebudayaan yang berwujud **folklore sebagian lisan** sudah seharusnya

keberadaannya mendapat perhatian dari generasi muda karena peran dan keikutsertaan generasi mudalah yang menentukan keeksistensian permainan tradisional (anak nagari) tersebut di era yang serba modern.

*Silek* merupakan kebudayaan yang berbentuk **folklore sebagian lisan**, jika tidak diperhatikan keeksistensiannya oleh generasi muda saat ini, bisa saja dalam kurun waktu beberapa tahun yang akan datang silek mungkin hanya akan tinggal nama dan generasi penerus selanjutnya mungkin tidak ada lagi yang mengenal silek itu sendiri sebagai permainan anak nagari di ranah Minangkabau.

Di Minangkabau banyak terdapat aliran-aliran silek Minang, antara lain Silek Tuo, Sitaralak, Silek Kumango berasal dari Kumango, Silek Lintau yang berasal dari Lintau dan banyak aliran *silek* lainnya.

Pada saat sekarang ini tidak banyak dari generasi muda yang mengenal *silek* Lintau itu sendiri, bahkan bisa dikatakan bahwa *silek* Lintau itu sendiri lebih dikenal oleh masyarakat luar negeri seperti Malaysia dan Singapura. Mengingat silek salah satu permainan anak nagari yang merupakan salah satu bagian dari khasanah budaya yang ada di Minangkabau yang mengandung aspek nilai social budaya karena merupakan salah satu warisan masa lampau dan dianggap sebagai peninggalan kebudayaan yang tidak bisa ditinggalkan begitu saja oleh masyarakatnya.

Diera modernisasi saat sekarang ini masih ada dijumpai sebahagian generasi muda yang mempelajari dan menekuni silat sebagai permainan tradisional, terkhusus kepada generasi muda Nagari Tanjung Bonai yang masih memiliki



keinginan untuk melestarikan *silek* Lintau inilah yang menarik bagi peneliti untuk dikaji lebih dalam. Setiap generasi muda yang mempelajari *silek* Lintau pastinya memiliki alasan dan tujuan yang berbeda satu dengan yang lainnya, sehingga mereka memilih mempelajari *silek* Lintau, *silek* Lintau itu sendiri merupakan suatu bagian dari sebuah kebudayaan memiliki fungsi luhur yang mengikatnya.

Berdasarkan uraian diatas maka pertanyaan penelitian yang akan dikaji dalam penelitian adalah:

- a) Bagaimana *silek* Lintau sebagai permainan anak nagari diajarkan?
- b) Bagaimana fungsi *silek* Lintau terhadap pranata-pranata sosial yang ada?

### **C. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan yang ingin didapat dari penelitian diantara lain adalah:

1. Mendeskripsikan *silek* Lintau sebagai permainan anak nagari, diperkenalkan dan diajarkan kepada masyarakatnya khususnya pada generasi muda.
2. Menguraikan fungsi dari *silek* Lintau sebagai permainan anak nagari tersebut, sehingga terlihat jelas fungsi sosial dan budayanya.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tentang kajian folklore: *silek* Lintau sebagai permainan anak nagari di kabupaten Tanah Datar ini diharapkan dapat memberikan beberapa mamfaat baik bersifat praktis maupun mamfaat terkait dengan ilmu antropologi, yang diantaranya:

i. Manfaat Praktis

Memberikan gambaran dan pengetahuan (berupa dokumentasi) kepada masyarakat luas tentang *silek* Lintau sebagai salah satu jenis permainan anak nagari pada masyarakat Tanah Datar khususnya dan Minangkabau umumnya.

ii. Manfaat terkait Ilmu antropologi

Permainan tradisional merupakan bagian penting dalam sebuah kajian folklore oleh sebab itu penelitian ini dilaksanakan dengan maksud agar memberikan manfaat untuk menjelaskan bagaimana sebuah kebudayaan masih dapat bertahan atau berubah melalui kajian khusus Silek Lintau di Tanah Datar.

## E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan kajian atau acuan awal suatu tahap penelitian sebelum melangkah ke penulisan. Hal ini berkaitan erat dengan pertanggung jawaban, keabsahan masalah penelitian. Masalah penelitian yang dikaji sebaiknya mempunyai ketentuan dalam hal pertanggungjawaban kebaruan suatu masalah. Masalah kebaruan objek penelitian harus dapat dipertanggung jawabkan dengan

pembuktian karya ilmiah ataupun penelitian ilmiah sebelumnya. Hasil tinjauan pustaka sampai sejauh ini antara lain sebagai berikut;

Skripsi Firdaus Ilyas tahun 1992 dengan judul silat tradisional aliran pauh dan perkembangannya. Dimana penelitiannya bertujuan untuk mendeskripsikan tentang silat tradisional pauh dan perkembangannya. ia menguraikan bagaimana sejarah silat pauh itu sendiri, bagaimana proses berguru dan menjelaskan tentang langkah ataupun jurus dari silat pauh itu sendiri.

Skripsi Panca Okta Sakti tahun 2016 dengan judul Pencak Silat Dan Anak Muda Perkotaan. Dimana dalam penelitiannya mengkaji tentang antusias anak muda di perkotaan dalam mengikuti seni beladiri tradisional di tengah perkembangan Ilmu bela diri yang bersifat modern di Perguruan Seni Dan Budaya Keratuan Lampung

Artikel Yulis Wandu dan Malin Marajo yang dimuat di HarianHaluan.com dengan judul Basilek mencari Tuhan Mamancak mencari Kawan. Dimana dalam artikel tersebut diuraikan bahwa dahulu sasaran silat identik dengan surau, biasanya selepas magrib pemuda minang mengaji ilmu agama dan pada jelang tengah malam mereka turun kesasaran yang ada di halaman surau untuk belajar seni bela diri silek.

Ferry Lesmana dalam buku silat Kumango-Belubus tahun 2013 menguraikan sejarah silat Kumango, bagaimana proses berguru dan persyaratan mempelajari silat Kumango tersebut. Ia juga mendeskripsikan gerakan gerakan yang ada dalam silat kumango itu sendiri.

Dari tinjauan pustaka diatas penulis dapat menemukan sedikit kesamaan dengan penelitian yang dilakukan dan sedikit informasi atau data yang digunakan sebagai acuan atau sumber bacaan.

## **F. Kerangka Konseptual**

Permainan rakyat atau permainan anak nagari merupakan sebagian kecil dari sekian banyak unsur budaya yang ada disetiap daerah, khususnya Minangkabau. Permainan anak nagari ini tumbuh dan berkembang ditengah masyarakat yang dilatarbelakangi oleh tradisi adat dan budaya dimana permainan anak nagari ini mengandung nilai nilai etika dan estetika dalam pembentukan kepribadian individu yang melakukan permainan anak nagari tersebut.

Pada tempo dulu permainan anak nagari bukan hanya sebagai media hiburan dan pengisi waktu senggang belaka akan tetapi juga sebagai media pendidikan, dimana setiap individu didik untuk memiliki sikap terampil dan berpengetahuan dibidang kebudayaan tradisional. Dan juga sebagai perwujudan akan berbagai pranata pranata sosial yang ada dalam masyarakat pendukungnya.

Menurut Hatta dalam Djoemali (1985:14) mendefinisikan pencak pada umumnya adalah permainan dan silat adalah kepandaian menjaga diri dari serangan yang tak dapat ditentukan , sigap dan tangkas adalah dasarnya, setiap gerak gerak

lawan diperhatikan agar mudah menyambut serangan dari lawan. Menurut A.A Navis pencak silat sebagai suatu permainan rakyat yang mempunyai dua peranan yaitu sebagai permainan yang dinamakan pencak dan sebagai seni bela diri yang dinamakan dengan silat. Pada dasarnya silat merupakan seni beladiri yang lebih mengutamakan pertahanan, dan pertahanan ini ialah tangkap dan elak (Navis,1986:265).

Menurut *tuo silek* (guru besar silat) pencak silat berasal dari *mancak* dan *silek*. *Mancak* atau disebut juga *bungo silek* (bunga silat) adalah berupa gerakan gerakan silat yang dipamerkan didalam acara adat atau acara acara seremonial lainnya, gerakan gerakan untuk *mancak* diupayakan seindah dan sebagus mungkin karena untuk pertunjukan. Sedangkan *Silek* itu sendiri bukanlah tarian tarian itu lagi, melainkan suatu seni pertempuran yang digunakan untuk mempertahankan diri dari serangan musuh, sehingga gerakan gerakannya sesedikit mungkin, cepat, tepat, dan melumpuhkan lawan.

Permainan anak nagari terkhusus silat memiliki fungsi dalam setiap gerakan dan tata cara pelaksanaannya, untuk menjabarkan objek penelitian dengan landasan teori penulis menggunakan teori fungsionalisme. Dimana teori fungsionalisme merupakan teori yang digunakan untuk menganalisis bagaimana susunan social didukung oleh fungsi pranata pranata seperti politik, agama, keluarga, social, adat.

Bagi Malinowski (ihromi,1996) mengajukan sebuah teori yang dinamakan fungsionalisme yang beranggapan bahwa, "semua unsur kebudayaan bermamfaat bagi masyarakat dimana unsur itu terdapat". Dapat disimpulkan pandangan

fungsionalisme terhadap kebudayaan mempertahankan bahwa setiap pola kelakuan yang sudah menjadi kebiasaan, setiap kepercayaan dan sikap yang merupakan bagian dari kebudayaan dalam suatu masyarakat, memenuhi beberapa fungsi dasar dalam kebudayaan yang bersangkutan.

Permainan rakyat memiliki fungsi sebagai sarana rekreasi/hiburan, olah raga, mengembangkan daya berfikir terutama bagi masyarakat yang bertempat tinggal di daerah pedalaman yang jauh dari keramaian. Inti dari permainan rakyat adalah untuk menciptakan manusia yang bertanggung jawab dimasa depan (Danandjaya, 1994:181).

Pada saat sekarang permainan anak nagari berada di era modernisasi, seperti yang dikatakan Soekanto (2007) modernisasi adalah suatu bentuk dari perubahan social yang terarah yang didasarkan pada suatu perencanaan yang biasa dinamakan social planning. Permainan anak nagari ini juga ikut terkena dampak dari modernisasi tersebut, sangat jarang bisa ditemui permainan anak nagari tersebut pada masyarakat Minangkabau baik dalam bentuk pertunjukan permainan atau untuk mengisi waktu senggang.

Masyarakat Tanah Datar masih melestarikan permainan anak nagari, meskipun hanya sebahagian saja. Hal ini dikarenakan masyarakatnya masih melestarikan cerita tentang apa dan bagaimana bentuk permainan anak nagari yang mereka miliki dari generasi ke kenerasi. Seperti yang diungkapkan Danandjaya (1994:171) folklore adalah bagian dari kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan turun temurun diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional

dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu pengingat.

Dari pandangan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan anak nagari Minangkabau di era globalisasi ini masih bisa bertahan,meskipun meskipun jarang ditemui dalam kehidupan sehari hari masyarakatnya dalam mengisi waktu luang ataupun dalam bentuk acara pertunjukan. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti ingin mencari tahu bagaimana dan seperti apa *silek* lintau diajarkan sebagai permainan anak nagari dan dikembangkan oleh masyarakatnya.

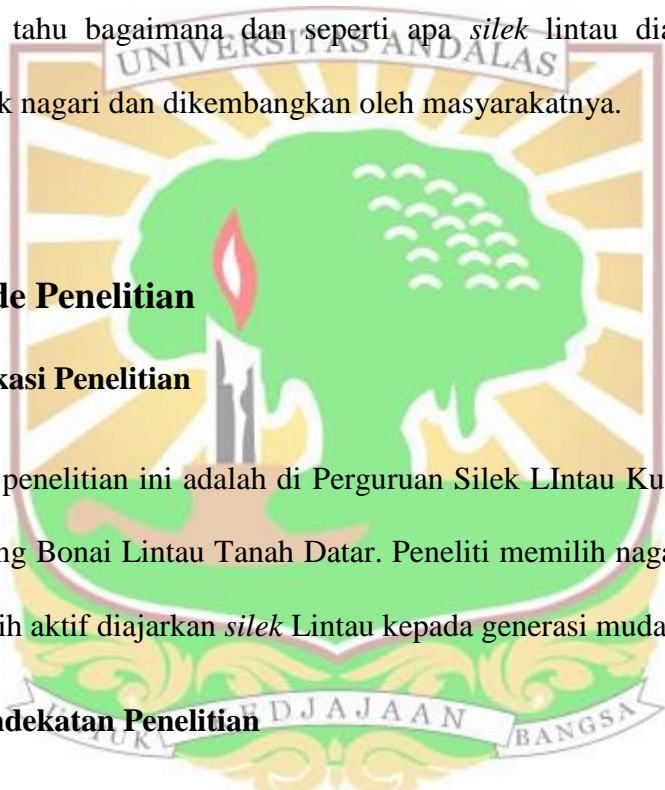
## **G. Metode Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah di Perguruan Silek Lintau Kuciang Bagaluik, Nagari Tanjung Bonai Lintau Tanah Datar. Peneliti memilih nagari ini karena di Nagari ini masih aktif diajarkan *silek* Lintau kepada generasi muda.

### **2. Pendekatan Penelitian**

Penelitian akan dilakukan dengan menggunakan metode etnografi yang bersifat deskriptif. Metode etnografi pada dasarnya bertujuan untuk menguraikan budaya tertentu secara holistic (kebudayaan secara menyeluruh), yaitu aspek budaya baik spiritual maupun material. Dari sini akan terlihat pandangan hidup dari sudut pandang penduduk setempat. Hal ini cukup bisa dipahami,karena melalui etnografi akan mengangkat keberadaan dari fenomena budaya, dengan demikian



akan ditemukan makna tindakan nilai budaya suatu komunitas yang diekspresikan melalui apa saja (Spradley,1997).

Tujuan akhir yang ingin didapat dari metode etnografi yang bersifat deskriptif adalah untuk memahami dan mengungkapkan secara cermat berbagai gejala yang terkait dengan masalah penelitian dan tujuan dengan cara mendeskripsikan secara terperinci apa saja data yang diperoleh dilapangan.

### 3. Teknik Pemilihan Informan

Menurut Moloeng (1998:90) informan adalah orang yang mau memberikan informasi untuk dapat dimanfaatkan informasinya tentang situasi dan latar penelitian, maksudnya orang yang memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam tentang latar penelitian. Mereka diikutsertakan secara sukarela sehingga dapat memberikan pandangan dari dalam terhadap nilai nilai , proses dan kebudayaan yang menjadi latar penelitian setempat.

Pemilihan informan secara purposive sampling, maksudnya informan yang dituju nantinya dipilih atau ditentukan berdasarkan kesengajaan dan kriteria tersendiri dengan tetap mengacu pada tujuan penelitian. pemilihan informan dibagi menjadi dua yaitu informan kunci dan informan biasa.

Menurut Koentjaraningrat (1994:130) informan kunci adalah orang orang yang memberikan informasi mengenai bebeapa hal yang berhubungan dengan penelitian. informan kunci ditetapkan berdasarakan pengetahuan yang luas yang dimiliki sehingga benar benar memiliki jawaban dari permasalahan yang ada dan mempunyai kemampuan untuk mengintroduksi tentang unsur kebudayaan yang



ingin kita ketahui. Adapun yang menjadi informan kunci yaitu guru silek Lintau di Perguruan Silek Lintau Kuciang Bagaluik, yaitu bapak Mas dan beberapa murid atau anak sasian di perguruan silek tersebut.

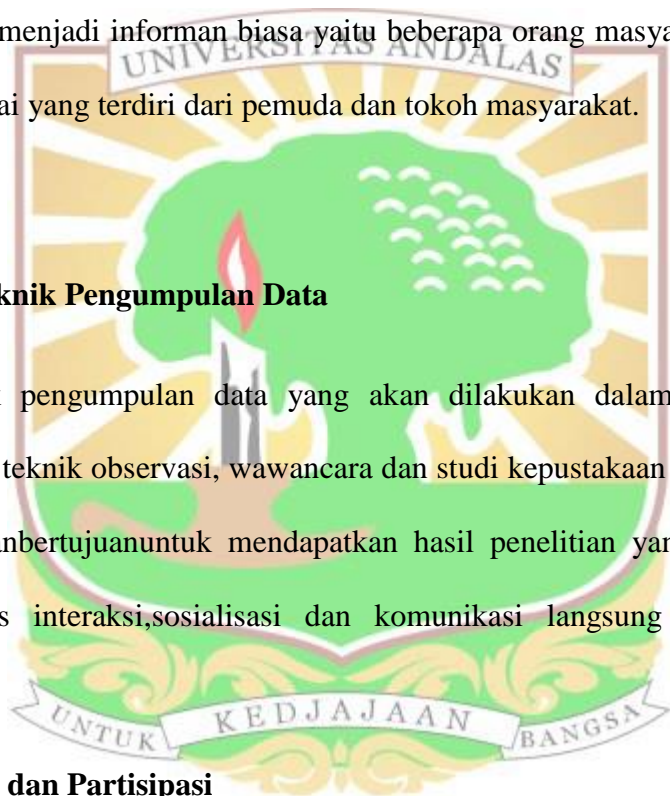
Informan biasa adalah individu dalam masyarakat yang memiliki pengetahuan tentang yang akan diteliti. informasi yang didapat bisa dijadikan pembanding dan pelengkap dari informan kunci sesuai kebutuhan penelitian. Adapun yang menjadi informan biasa yaitu beberapa orang masyarakat di Nagari Tanjung Bonai yang terdiri dari pemuda dan tokoh masyarakat.

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

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan studi kepustakaan . Tahapan yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik dengan adanya proses interaksi, sosialisasi dan komunikasi langsung dengan objek penelitian.

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

Observasi atau pengamatan atau pengindraan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, dan perilaku (Soehartono,1995:68). Menurut Nasir (1988:72) data yang diperoleh dari pengamatan terlibat ini akan sangat membantu dalam menggambarkan dan mengungkapkan makna dengan realita kepribadian yang muncul dalam kehidupan atau sebaliknya.



Observasi dilakukan dengan cara peneliti melihat, mendengar mencatat perilaku dan kejadian yang berhubungan dengan pelaksanaan dan keberagaman permainan anak nagari yang ada di Tanah Datar sehingga kebenaran dapat dipertahankan.

Observasi dan partisipasi bertujuan untuk mengamati praktek silek lintau yang ada pada masyarakat nagari tanjuang bonai sesuai dengan kebutuhan penelitian, dan juga untuk melihat secara langsung realitas yang ada dilapangan atau lokasi penelitian.

#### **b) Wawancara**

Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mencari tahu dan mendapatkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada informan yang berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian. Wawancara yang digunakan yaitu wawancara mendalam yang bersifat terbuka dan wawancara informal. Wawancara mendalam adalah suatu bentuk Wawancara dimana informan penelitian mengetahui bahwa mereka sedang diwawancarai untuk maksud dan tujuan penelitian. Wawancara informal adalah bentuk wawancara yang dilakukan dengan suasana alami (mengalir dan berjalan begitu saja) dalam waktu yang tidak ditentukan (Moelong, 1998:110).

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada informan nantinya merupakan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan terlebih dahulu secara terstruktur dan

terperinci, agar maksud dan tujuan dari penelitian ini dapat dihasilkan dengan baik. Adapun data yang ingin didapatkan dari wawancara antara lain tentang pengetahuan masyarakat Tanah Datar itu sendiri terhadap permainan anak nagari, untuk mengetahui apasaja fungsi permainan anak nagari tersebut dalam kehidupan masyarakat, untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam setiap jenis permainan anak nagari tersebut, hingga mencari tahu apa yang menjadi penyebab hilangnya sebahagian permainan anak nagari di Tanah Datar Khususnya dan di Minangkabau umumnya.

### c) **Studi Kepustakaan**

Penelitian ini nantinya juga membutuhkan data yang berbentuk sekunder untuk mendukung keabsahan data yang didapat dilapangan nantinya. Data sekunder yang dimaksud yaitu data yang diperoleh dari hasil studi kepustakaan dalm bentuk dokumen, artikel, laporan penelitian terdahulu dan sumber bacaan lainnya.

## **5. Analisis Data**

Analalisi data adalah suatu proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan saruan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesa kerja yang disarankan oleh data (Mantra, 2004:131). Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara

sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan dan bahan lain yang didapatkan dari studi kepustakaan sehingga dapat dengan mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dikelompokkan berdasar kriteria masing masing yaitu dari informan kunci dan informan biasa, setelah dikelompokkan baru diolah dan dikembangkan sesuai dengan kaidah kaidah penelitian dan disajikan dalam bentuk tulisan dari hasil penelitian yang telah terlaksana dan bersifat ilmiah, tidak lupa pula dalam mengolah data peneliti melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditunjuk dalam penelitian ini.

