

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perbedaan yang ada pada masyarakat di setiap suku bangsa di Indonesia tidak hanya terwujud sebagai perbedaan antara satu suku bangsa dengan suku bangsa lainnya, tetapi juga terwujud dalam perbedaan yang ada dalam masyarakat-masyarakat yang tergolong dalam satu suku bangsa itu sendiri (Suparlan, 2004:113). Keberagaman suku bangsa pada masyarakat Indonesia tersebut dapat dilihat melalui perbedaan-perbedaan secara vertikal maupun secara horizontal. Misalnya, secara vertikal perbedaan antar suku bangsa dapat dilihat dalam perkembangan teknologi dan ekonomi dari masyarakat suku bangsa tersebut. Sedangkan secara horizontal perbedaan antar suku bangsa itu dapat dilihat melalui perbedaan berbagai unsur kebudayaan seperti agama, bahasa, kepercayaan, dan lain sebagainya yang dimiliki oleh masing-masing masyarakat di setiap suku bangsa.

Kluckhohn dalam bukunya yang berjudul *Universal Categories of Culture* membagi sistem kebudayaan menjadi tujuh unsur kebudayaan universal, maksudnya adalah kebudayaan itu dapat ditemukan di dalam kebudayaan semua suku bangsa yang tersebar di seluruh dunia walaupun perwujudannya tidak persis sama. Ketujuh unsur kebudayaan itu adalah: sistem religi, sistem bahasa, sistem ekonomi/mata pencarian hidup, sistem organisasi sosial dan kekerabatan, sistem pengetahuan, sistem teknologi

dan peralatan hidup, serta kesenian (Koentjaraningrat, 1986:21). Ketujuh unsur kebudayaan tersebut saling terkait satu sama lain tidak dapat dipisahkan, contohnya kesenian dengan ilmu pengetahuan karena seni itu merupakan suatu bentuk ungkapan ekspresi diri dan jiwa, yang dilatarbelakangi atau didasari atas pemahaman atau sistem pengetahuan lokal dari individu atau masyarakat mengenai apa yang ada di sekitarnya baik itu dari alam ataupun dari sosialnya.

Adapula kesenian yang dimiliki oleh masyarakatnya yang terbentuk dari adat istiadat, kebiasaan, ilmu pengetahuan dan dipengaruhi oleh unsur alam tempat berkembang dan tumbuhnya kesenian itu. Kesenian juga dapat dijadikan sebagai ciri khas dari suatu daerah, seperti kesenian *tari saman* yang merupakan ciri khas kesenian Aceh atau *tari piring* yang mencirikan kekhasan kesenian dari Minangkabau. Ciri-ciri tersebut mempunyai ketentuan dari tiap-tiap daerah sesuai dengan kebiasaan serta adat istiadat masyarakatnya yang biasanya mereka sebut dengan kesenian rakyat/tradisional.

Kesenian rakyat tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Umumnya kesenian ini ditampilkan pada saat-saat acara tertentu seperti; musim panen, upacara perkawinan atau upacara yang ada kaitannya dengan upacara keagamaan dan ditampilkan pada waktu acara-acara tertentu yang dapat mengundang para wisatawan untuk datang ke daerah dimana pertunjukan kesenian ini berlangsung. Dikutip dari Depdikbud RI (1996:30) menyebutkan keberagaman kebudayaan dapat dilihat dari kesenian rakyat daerahnya juga merupakan karya seni yang bisa dimasukkan sebagai kebudayaan

nasional seperti; seni tari, seni suara, seni musik, seni batik, seni sastra, seni drama, seni bela diri dan sebagainya.

Adapun keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia selain dari kesenian rakyat yang menjadi warisan sejarah nusantara adalah permainan rakyat. Permainan-permainan rakyat yang dimiliki Indonesia relatif berbeda-beda tiap daerah, tergantung bagaimana kondisi dan letak geografis suatu daerah atau wilayah tersebut. Permainan rakyat telah jarang ditemui pada saat ini, dikarenakan kemajuan zaman yang semakin hari semakin modern sehingga permainan rakyat sudah kalah “pamor” dibandingkan dengan permainan-permainan modern. Permainan rakyat kini hampir punah bahkan sangat sulit kita temui.

Realitas yang memprihatinkan saat ini bahwa permainan rakyat anak *nagari* sudah mengalami penggerusan eksistensi oleh semakin maraknya permainan-permainan modern yang sejatinya tidak berakar dari identitas budaya lokal yang selama ini menjadi warisan dari nenek moyang atau leluhur bangsa Indonesia. Contohnya anak-anak saat sekarang lebih senang memainkan *gadget* pintarnya ketimbang memainkan *cak bur*¹ yang dimainkan secara bersama-sama. Mirisnya lagi ketika banyak dijumpai sekarang anak-anak lebih senang menghabiskan waktu luangnya untuk memainkan *game online* di warung internet (warnet) ketimbang bermain

¹ Permainan rakyat dikenal dengan nama galah panjang permainan ini biasa dimainkann olek anak-anak *nagari* di daerah Sumatera Barat dan Riau.

bersama bertatapmuka langsung dengan teman sebayanya yang memang sudah sangat jarang sekali untuk dijumpai.

Permainan rakyat Minangkabau yang semakin jarang ditemui ini sebagai kesenian rakyat bersifat terbuka, yang diciptakan oleh rakyat dan untuk rakyat, maksudnya sesuai dengan sistem masyarakatnya yang demokratis yang mendukung ide dan gagasan kebersamaan antar manusia. Oleh sebab itu sifatnya yang terbuka sebagai milik umum, maka permainan rakyat mudah pula berubah akibat persentuhannya dengan kebudayaan luar. Pengertian berubah bisa diartikan sebagai berkembang, atau memperbanyak. Navis (1984:263) mengatakan persentuhan permainan rakyat dengan kebudayaan luar ialah akibat peranannya dalam sejarah sebagai suku bangsa yang menerima hubungan dengan pihak luar dan juga karena kebiasaan mereka yang pergi merantau bagi masyarakat suku Minangkabau.

Salah satu permainan rakyat yang terkenal dan dimiliki oleh masyarakat Minangkabau adalah *silek* (silat), juga merupakan seni beladiri yang diwariskan oleh nenek moyang secara turun temurun dari generasi ke generasi. Menurut Navis (1984:264), masyarakat Minangkabau yang suka merantau dari semenjak dahulunya. Untuk itu tentu mereka harus memiliki bekal yang cukup untuk menjaga diri dari hal-hal terburuk selama di perjalanan maupun di rantau, misalnya diserang atau dirampok orang. Di samping sebagai bekal untuk merantau, *silek* juga penting untuk pertahanan *nagari* terhadap ancaman dari luar.

Silek merupakan ciri sosial dan kebudayaan bagi masyarakat Minangkabau yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi melalui gerakan-gerakan yang bermakna, sehingga masyarakat dapat membedakan *silek* Minangkabau dengan *silek* di daerah lain yang ada di Indonesia. Dalam ilmu antropologi, dikenal dengan adanya ilmu *folklore*. Danandjaja (1994:1-2) menyebutkan *Folklore* terdiri dari dua kata, yaitu *folk* dan *lore*. *Folk* berarti kolektif atau sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Ciri-ciri pengenal itu antara lain: warna kulit yang sama, bahasa yang sama, dan agama yang sama. Sedangkan *lore* berarti adat atau tradisi yang diwariskan turun temurun secara lisan dan melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. Begitupun yang terdapat pada silat (*silek*) menjadi suatu tradisi juga merupakan suatu ciri khas bagi masyarakat Minangkabau.

Folklore dibagi menjadi 3 bagian yaitu; *folklore* lisan, *folklore* sebagian lisan, dan *folklore* bukan lisan. Kesenian dan permainan rakyat dapat digolongkan ke dalam *folklore* sebagian lisan dalam artian jenis *folklore* yang bentuknya merupakan campuran lisan dan unsur bukan lisan, sedangkan kesenian/seni verbal berupa nyanyian rakyat atau seni musik, cerita, bahasa rakyat, ungkapan tradisional (peribahasa, pepatah, pameo) merupakan *folklore* lisan, dan kesenian berupa seni tari dan teater merupakan *folklore* bukan lisan (Danandjaja, 1994:22-23).

Merujuk pada definisi *folklore* di atas, maka *silek* sebagai seni dan permainan rakyat digolongkan ke dalam *folklore* sebagian lisan. Sebagai permainan silat itu

dinamakan pencak dan sebagai seni bela diri dinamakan silat. Jadi pencak silat memiliki sifat sebagai permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Pesilat disebut *pandeka* (pendekar), sedangkan pemain pencak disebut anak *silek* (anak silat) karena yang memainkannya atau mempelajarinya adalah anak-anak dan remaja (Navis, 1984:265). Namun, di saat-saat tertentu ada juga yang memainkannya orang dewasa karena tidak semua gerakan *silek* boleh dimainkan oleh anak-anak.

Dalam perkembangannya *silek* di Minangkabau mempunyai beberapa aliran, ini dikarenakan wilayah dan masyarakat Minangkabau memiliki wewenang untuk mengembangkan kebudayaan sesuai dengan cara dan kondisi daerah atau wilayah masing - masing. Hal ini juga yang kemudian menjadikan kebudayaan di Minangkabau menjadi sangat beragam termasuk *Silek. Lahia Silek Mancari Kawan, Bathin Silek Mancari Tuhan* yang awal mulanya lahir dari filosofi salah satu aliran *silek* di Minangkabau yang kemudian menjadi filosofi *silek* secara umum di Minangkabau saat ini².

Sejarah kelahiran dan silsilah perkembangan *silek* relatif sulit dilacak, karena penciptaannya bersifat *anonymous* (tidak diketahui) dan kolektif. Itu sebabnya,

² Dirujuk dari tulisan Asro Sikumbang Minangkabau. (2017). *Silek Tradisi Minangkabau Dalam Perkembangan dan Perubahan Zaman* diterbitkan dalam www.goodnewsfromindonesia.id/ diakses tanggal 19 Desember 2018. Diakses tanggal 30 September 2018.

penamaan aliran *Silek* di Minangkabau didasarkan kepada sumber inspirasi dan pola gerakan serta nama *nagari* asal pengembang atau pengembangan awalnya (Hasanuddin et.al, 2015:9). Berdasarkan ciri tersebut maka dalam tradisi *silek* Minangkabau dikenal adanya *Silek Usali* atau *Silek Tuo* (penamaan berdasarkan ketuaan/keawalan), *Silek Harimau*, *Silek Kuciang*, *Silek Buayo*, *Silek Alang Babega* (penamaan berdasarkan sumber inspirasi dan pola gerakan), *Silek Kumango*, *Silek Lintau*, *Silek Paninjauan*, *Silek Pauah* (penamaan berdasarkan nama *nagari* asal pengembang/ pengembangan). Pada saat ini penamaan-penamaan aliran *silek* banyak ditemui, sehingga gerakan-gerakan *silek* sudah dikembangkan, diperbarui dan tidak murni lagi.

Berangkat dari hal tersebut, Di Kota Padang Panjang muncul sebuah kesenian baru yang juga merupakan permainan anak *nagari* yang telah diadaptasi dari ilmu *silek* Minangkabau yaitu *silek lanyah*. *Silek lanyah* bukan sebuah aliran *silek* yang ada di Minangkabau, namun nama *silek lanyah* digagas dan diciptakan oleh beberapa orang budayawan dari Sumatera Barat pada tahun 2015. *Silek lanyah*, merupakan permainan anak *nagari* yang dicipta ulang dari seni bela diri *Silek* Minangkabau dimana *silek* tersebut dimainkan di dalam kubangan lumpur yang ada di sawah.

Silek lanyah ini bukanlah suatu aliran *silek* ada di Minangkabau seperti halnya aliran *Silek Kumango*, *Silek Harimau*, tetapi diberi nama *silek lanyah* karena tempat atau arena permainannya di sawah yang berlumpur (*lanyah*). Untuk itu apapun aliran *silek* yang ada di Minangkabau bisa dimainkan pada *silek lanyah* ini. Kehadiran *silek lanyah* dapat dikatakan sebagai sebuah usaha untuk menghidupkan kembali budaya

silek Minangkabau agar terus berkembang dan dapat dikenal oleh masyarakat pada saat sekarang, terkhusus untuk anak *nagari* yang minim pengetahuan tentang *silek* sehingga dapat diupayakan melalui *silek lanyah* ini. Hal inilah yang akan penulis deskripsikan mengenai apa itu *silek lanyah* dan bagaimana awal kemunculannya sebagai permainan rakyat anak *nagari* yang merupakan pengembangan dari budaya *silek* Minangkabau yang ada di Kota Padang Panjang, Sumatera Barat.

Selain itu, ketertarikan penulis meneliti tentang *silek lanyah* ini adalah karena pertama, pada *silek* ini para anak *silek* tidak memainkannya di lantai yang keras, tetapi di dalam kubangan lumpur sawah, *silek lanyah* ini juga merupakan adopsi dan adaptasi dari *silek* Minangkabau yang dilakukan di areal persawahan. Kedua, karena *silek lanyah* ini merupakan *silek* khas Minangkabau yang berasal dari Kota Padang Panjang yang sudah banyak memikat hati orang yang sedang berkunjung ke Kota Padang Panjang yang berasal dari luar kota bahkan luar negeri, dan mereka juga ikut memainkan *silek lanyah* ini³, sehingga menyebabkan daya tarik tersendiri bagi penulis untuk mengetahui apasaja fungsi *silek lanyah* pada masyarakat dan pemerintah Kota Padang Panjang, sehingga menjadi dikenal oleh *anak nagari* atau pemuda-pemudi dan masyarakat di Kota Padang Panjang.

³ *Silek lanyah* dapat menarik wisatawan dan ikut memainkannya, dapat dilihat di majalah tempo (2017) yang diterbitkan di www.travel.tempo.com/sileklanyahmenarikwisatawan diakses pada tanggal 1 april 2018 pukul 17.06

B. PERUMUSAN MASALAH

Pada awalnya, Minangkabau sangat banyak memiliki peninggalan budaya dari nenek moyang terdulu, contohnya seperti permainan *silek* yang mulai kurang diminati lagi saat ini. Ini dikarenakan budaya tersebut telah mulai memudar dari sosialisasi masyarakat, sehingga rasa cinta terhadap budaya semakin berkurang. Maka dari itu perlu dilakukan pengembangan budaya, seperti permainan *silek* di Minangkabau melalui *silek lanyah* yang ada di Kota Padang Panjang, Sumatera Barat. Beruntung pada saat ini dapat dijumpai sebagian kecil dari generasi muda suatu kelompok masyarakat yang masih melestarikan permainan rakyat *anak nagari* di daerahnya, seperti *silek lanyah* yang ada di Kota Padang Panjang.

Kebudayaan Minangkabau yang berbentuk permainan *anak nagari* ini jika tidak diperhatikan keberlanjutannya oleh generasi muda saat sekarang ini, bisa saja pada masa yang akan datang generasi-generasi penerus Minangkabau sudah tidak tahu lagi dan tidak mengenal lagi apa itu dan bagaimana jenis dari permainan rakyat yang mereka miliki sebagai generasi yang berbudaya.

Berkembangnya zaman pada era modernisasi ini memacu peradaban budaya yang semakin hari semakin berubah. Tidak hanya perkembangan dari seni budaya tetapi juga berkembangnya teknologi yang semakin bertambah maju. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tetapi juga pada pola permainan anak khususnya pada *anak nagari*. Proses dan cara bermainnya dari hari ke hari mengalami perkembangan, dari yang hanya mengandalkan benda yang ada di sekitar tempat

tinggal sampai benda yang harus mengeluarkan uang yang tidak sedikit. Pada zaman sekarang *anak nagari* jarang mengenal permainan rakyat (*silek*) bahkan tidak ada yang mengenalnya lagi.

Banyak cara dan upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan permainan rakyat yang telah diciptakan oleh nenek moyang terdahulu, seperti menyelenggarakan pertunjukan setiap tahunnya. *Silek* yang mulai saat ini telah jarang sekali disosialisasikan keberadaannya, sehingga *anak nagari* di Minangkabau tidak mempunyai minat untuk memainkannya. Padahal *silek* merupakan warisan nenek moyang yang semestinya dilestarikan terkhususnya oleh *anak nagari*.

Berangkat dari itu, diciptakannya *silek lanyah* di Kota Padang Panjang oleh beberapa orang budayawan *silek* tradisi di Sumatera Barat yang merupakan sebuah permainan rakyat, kesenian, yang juga merupakan tradisi baru di Kota Padang Panjang. Seiring berkembangnya zaman pada saat ini dan dengan berkembangnya teknologi dan komunikasi *silek* ini masih tetap eksis di kalangan *anak nagari* di Kota Padang Panjang. *Silek lanyah* yang merupakan permainan *anak nagari*, juga banyak diminati oleh masyarakat di luar kota, bahkan nasional maupun internasional, maka dengan ini timbulah pertanyaan sebagai berikut:

1. Apa itu *silek lanyah* dan bagaimana sejarah kemunculannya di Kota Padang Panjang?

2. Apa fungsi *silek lanyah* pada masyarakat dan pemerintahan Kota Padang Panjang?

C. TUJUAN PENELITIAN

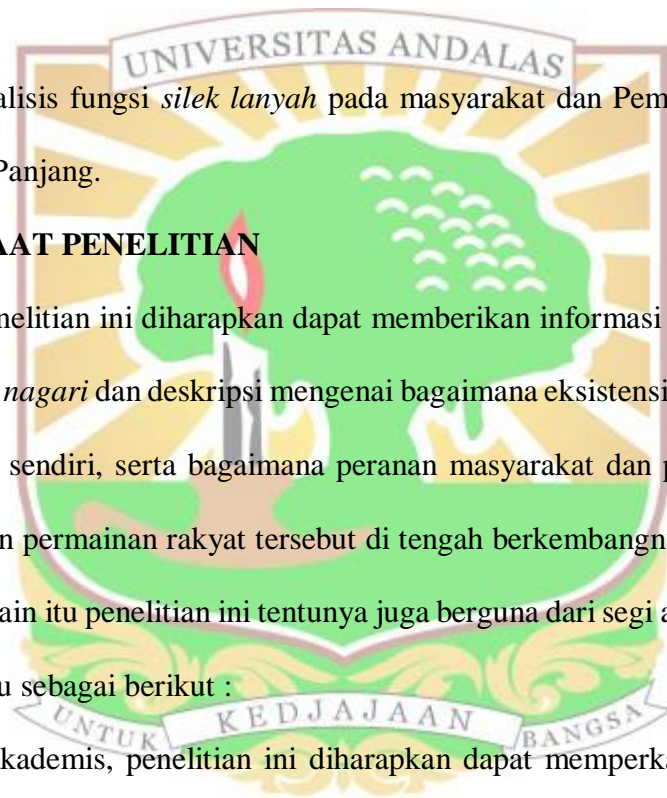
Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan *silek lanyah* dan sejarah kemunculannya di Kota Padang Panjang.
2. Menganalisis fungsi *silek lanyah* pada masyarakat dan Pemerintahan di Kota Padang Panjang.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi deskriptif tentang permainan *anak nagari* dan deskripsi mengenai bagaimana eksistensi permainan rakyat *anak nagari* itu sendiri, serta bagaimana peranan masyarakat dan pemerintah dalam mempertahankan permainan rakyat tersebut di tengah berkembangnya teknologi dan komunikasi. Selain itu penelitian ini tentunya juga berguna dari segi akademis dan juga segi praktis yaitu sebagai berikut :

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan ilmu antropologi budaya saat ini.
2. Secara praktis, sebagai bahan informasi dan referensi bagi para peneliti yang hendak meneliti tentang permainan rakyat *anak nagari*, dan juga diharapkan



dapat bermanfaat sebagai bahan ilmiah yang dapat berguna untuk bahan kajian atau informasi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Banyak peneliti yang telah mengkaji masalah yang terkait dengan silat (*silek*) yang ada di Minangkabau, mulai dari mempertanyakan keberadaannya (eksistensi), fungsi dan pelestarian dari *silek* tersebut. Sebagai bahan perbandingan dan menguatkan penelitian, penulis mencoba mengambil beberapa literatur atau penelitian sebelumnya yang digunakan dan relevan dengan subjek penelitian yang diteliti, yaitu:

Penelitian oleh Irwandi (2017) dalam *Jurnal Analisis Sejarah*, berjudul “Perkembangan Pola Pendidikan Silat Pauh di Perguruan Silat Singo Barantai Tahun 1960-2012”. Dalam penelitiannya menyebutkan aliran *silek Pauh* hasil dari *Nagari Pauh* yang berlokasi di Kota Padang. Aliran silat Pauh ini merupakan kombinasi dari berbagai aliran silat yang ada di Minangkabau. Pada tulisannya Irwandi juga mengatakan tradisi *silek* di Minangkabau semakin lama semakin hilang, walaupun masih banyak perguruan silat yang eksis di zaman sekarang, hanya diminati oleh sebagian kecil generasi muda saja. Prestasi silat disebut hanya semata-mata untuk beladiri saja, tanpa memahami filosofi dan makna yang terkandung dalam silat tersebut. Pada penelitian ini Irwandi melihat silat dari pandangan fungsionalisme dan hermeneutika karena di dalam *silek* terdapat gerak yang paling sederhana sekalipun memiliki makna dan filosofis yang berbeda. Selain menggunakan teori fungsionalisme untuk menjelaskan relasi antara gerakan *silek* dengan pola tubuh pesilat, Irwandi juga

menggunakan teori *hermeneutika* untuk menjelaskan makna dan tafsiran dalam setiap gerakan *silek* mulai dari gerakan yang paling sederhana.

Sama halnya dengan penelitian yang saya lakukan, Irwandi juga melihat tentang keberagaman suatu kebudayaan *silek*. Namun, perbedaannya dengan penelitian saya adalah Irwandi mengkaji dan memahami makna *Silek Pauh* sementara pada penelitian yang saya lakukan tentang kemunculan dan fungsi *Silek Lanyah*.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Isral Saputra (2011) dalam *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* berjudul “*Silek Kumango: Keberadaan, Pewarisan, dan Kearifan Lokal Minangkabau*”. Dalam penelitian tersebut Isral mengatakan, saat ini mudarnya minat dan pengguna pada *silek* Minangkabau. Perkembangan teknologi dianggap menjadi penyebabnya. Melalui penelitian ini Isral menjelaskan tentang keberadaan *silek Kumango* di *Kanagarian Rao-Rao Tanah Datar, Sumatera Barat*. Dengan menggunakan metode dan pendekatan etnografi, juga diperoleh warisan dan kejeniusan lokal dalam *silek* ini. Ada beberapa fungsi dan simbol yang menampilkan konten lokal dalam *silek Kumango* yang dimanifestasikan dalam proses suksesi, kontrol, dan gerak itu sendiri dalam *silek* ini, namun perkembangannya tidak seperti dahulu. Pada waktu dahulu, hampir setiap orang tua mendorong anak dan kemenakannya untuk belajar ilmu beladiri. Sekarang sasaran *silek* kurang mempunyai murid disebabkan kurangnya minat dan perhatian orang tua terhadap anak kemenakannya dalam mempelajari ilmu *silek* (bela diri). Akibatnya jumlah murid di sasaran tersebut yang aktif hanya 5-10 orang. Tempat berlatih anak didik sekarang

kurang memadai karena kondisi tempat berlatih guru *tuo* (guru tua) memprihatinkan sehingga tempat berlatih harus menumpang di halaman tetangga. Untuk mengatasinya guru *silek* mengganti cara mengajar oleh seorang guru *silek* kepada muridnya dilakukan secara berjenjang. Dikatakan demikian, sebab jika seorang murid sasaran yang dianggap mampu melatih ia akan diberi kepercayaan untuk melatih adik-adik yang junior. Hanya saja latihan secara berjenjang hanya terbatas pada latihan-latihan pukulan dan gerakan-gerakan elak, sedangkan makna-makna yang terkandung di dalamnya tetap diberikan oleh guru *tuo*-nya.

Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama meneliti tentang keberadaan *silek* saat ini di Minangkabau, yang mana Isral melakukan penelitiannya tentang *silek Kumango* yang ada di *kanagarian Rao-Rao*, Tanah Datar. Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan adalah Isral melihat keberadaan *silek* tersebut dari gerak, fungsi dan kearifan lokalnya, sedangkan pada penelitian saya melihat eksistensi *silek lanyah* sebagai permainan anak *nagari*.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Mila Mardotillah dan Dian Mochammad Zein (2016) dalam *Jurnal Antropologi*, yang berjudul “Silat: Identitas Budaya, Pendidikan, Seni Bela Diri, dan Pemeliharaan Kesehatan”. Dalam penelitiannya mereka mengatakan, Silat salah satu bentuk identitas seni beladiri Nusantara kebudayaan Indonesia berisi tentang pendidikan yang berkembang dalam masyarakat. Dalam dunia modern, silat bukan hanya sebagai alat seni bela diri tetapi berkembang menjadi sebuah upaya dalam memelihara kesehatan melalui olahraga.

Silat berfungsi juga sebagai sarana pendidikan jasmani dan rohani melalui proses tahapan pendidikan berjenjang secara formal melalui peraturan yang dibuat masing-masing perguruan silat. Identitas merupakan bagian dari kebudayaan dan lingkungan sosial yang dapat bergeser sesuai dinamika kehidupan masyarakat. Identitas berkembang berdasarkan ruang dan waktu setiap generasi dalam dunia kehidupan sehari-hari yang berasal dari pikiran dan tindakan manusia dan berkembang menjadi praktek nyata. Pendidikan jasmani dan rohani yang ditanamkan melalui silat membentuk karakter bangsa yang tangguh, kuat dan berbudi luhur dan berkembang menjadi watak identitas bangsa. Untuk tuntutan dunia modern, peran silat berkembang selain untuk menjaga diri juga menjadi salah satu sarana dalam upaya pemeliharaan kesehatan melalui bidang olahraga sehingga keseimbangan jasmani dan rohani merupakan salah satu jalan dalam meningkatkan produktivitas masyarakat.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Mila Mardotillah dan Dian Mochammad Zein berbeda dengan penelitian yang saya lakukan. Penelitian yang mereka lakukan melihat perubahan fungsi silat pada saat ini, yang mana fungsi itu silat bukan hanya sebagai alat seni bela diri tetapi berkembang menjadi sebuah upaya dalam memelihara kesehatan melalui olahraga. Pada penelitian yang saya lakukan melihat perubahan media yang digunakan pada silat, yang mana media yang digunakan adalah lumpur yang ada di sawah sebagai sasarannya.

Selanjutnya menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Rio Putra Winanda (2013) *Skripsi Antropologi*, berjudul “*Silek Kumango Sebagai Permainan Anak Nagari*

Di Kabupaten Tanah Datar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *Silek Kumango* sebagai permainan anak *Nagari Kumango* yang diperkenalkan pada masyarakat yang dikhususkan pada generasi muda dan menjabarkan fungsi sosial dan budaya yang terkandung di dalamnya. Fungsi-fungsi tersebut terangkum dalam beberapa pranata yaitu: fungsi *silek* pada pranata politik pemerintahan *nagari*, fungsi *silek* pada pranata keluarga, fungsi *silek* pada pranata agama. Winanda juga mengatakan, selain diajarkan ilmu bela diri, generasi muda yang merupakan bagian dari *anak nagari* Kumango ini juga diajarkan cara bersikap baik menurut agama Islam dan Adat Minangkabau. Pengaplikasian kesemuanya itu tidak hanya menjadikan seorang pesilat pandai bersilat saja tetapi juga pandai dalam mengatur tingkah pola kehidupan untuk menegakkan kebenaran dan mencegah kejahatan di dalam maupun di luar lingkungan tempat tinggalnya. Penelitian ini menggunakan metode etnografi yang bersifat deskriptif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yakni sama-sama melihat proses pelestarian *silek* Minangkabau yang mana peneliti meneliti tentang *silek Kumango* di Tanah Datar dan persamaan dengan penelitian yang saya lakukan sama-sama melihat pelestarian *silek* dari permainan rakyat anak *nagari*.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Shafwan Mahmudin dan Trisni Andayani (2017) *Jurnal Seni dan Budaya* meneliti tentang “Eksistensi *Silek Galombang* Pada Upacara Perkawinan Etnis Minangkabau Di Medan”. Dalam penelitiannya mereka menuliskan mengenai Eksistensi *Silek Galombang* pada upacara

perkawinan etnis Minangkabau di kelurahan Kota Matsum II Kecamatan Medan Area. Mereka menuliskan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberadaan, proses pelaksanaan pada upacara perkawinan, dan perubahan yang terjadi serta upaya pelestarian *Silek Galombang*. masih diakui keberadaannya yaitu dengan adanya Grup Seni Budaya Minangkabau Keluarga Bayur. Proses pelaksanaan *Silek Galombang* yaitu gerakan pertunjukan menggunakan *bungo-bungo silek rampak simultan* sebagai ilustrasi untuk memperindah gerakan *Silek Galombang* dan barisan pemain *Silek Galombang* menggunakan pola berbaris satu arah yang dinamakan dengan *Silek Manyongsong*. Perubahan yang terjadi pada *Silek Galombang* saat ini yaitu adanya variasi fungsi kegunaannya yaitu pertunjukannya berperan penting dalam penyambutan kedatangan tamu kehormatan/tokoh adat. Peran dari Tokoh adat Minangkabau di Kelurahan Kota Matsum II sangat penting terhadap upaya pelestarian seni pertunjukan tradisional.

Persaman penelitian saya dengan penelitian di atas, yaitu sama-sama membahas tentang keberadaan dan eksistensi *silek*, namun perbedaannya pada penelitian Mahmudin dan Andayani melihat eksistensi *silek* pada upacara perkawinan, sedangkan pada penelitian yang saya lakukan, melihat eksistensi *silek* pada permainan rakyat *anak nagari*.

F. KERANGKA PEMIKIRAN

Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 2009:144). Kebudayaan sebagai hasil budi dan daya manusia

pada hakekatnya memberi ciri nyata untuk mengangkat derajat manusia sebagai makhluk Tuhan yang tertinggi di antara makhluk-makhluk Tuhan lainnya. Dari kebudayaan inilah kita dapat mengetahui tingkat-tingkat peradaban manusia sebagai pendukung kebudayaan itu. Tentu kita sadari bahwa kesempurnaan kebudayaan dan peradaban itu sangat relatif, karena banyak ditentukan oleh kesanggupan akal manusia untuk menghadapi tantangan lingkungan atau alam sekitar tempat tinggal dan hidup manusia.

Permainan rakyat di Minangkabau juga merupakan kebudayaan dikenal dengan istilah permainan *anak nagari* yang merupakan sebagian kecil dari sekian banyak unsur budaya yang ada pada setiap daerah, terkhusus Minangkabau. Permainan *anak nagari* ini tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat berlatar belakang tradisi adat dan budaya. Di dalamnya terkandung nilai-nilai etika dan estetika dalam pembentukan kepribadian setiap individu yang menjadi pelaksana permainan *anak nagari* itu (Winanda 2013:11).

Saat sekarang ini permainan *anak nagari* di Minangkabau khususnya berada di tengah era modernisasi baik langsung maupun tidak langsung, sudah jarang ditemukan lagi. Permainan *anak nagari* yang merupakan bagian dari sebuah tradisi dan kesenian dalam budaya Minangkabau ikut terkena imbas dari majunya zaman. Sangat jarang dijumpai pada masyarakat Minangkabau sekarang ini pertunjukan permainan *anak nagari*, bahkan untuk waktu senggang sekalipun.

Silat atau masyarakat luas mengenalnya dengan istilah pencak silat dan dalam keseharian masyarakat Minangkabau disebut dengan *silek*. Pencak pada umumnya

adalah permainan dan silat adalah kepandaian menjaga diri dari serangan musuh yang tak dapat ditakhlukkan, sigap dan tangkas adalah dasarnya (Djoemali 1985:14). Pelestarian adalah upaya atau proses untuk membuat sesuatu tetap selama-lamanya tidak berubah. Juga dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mempertahankan sesuatu supaya tetap sebagaimana adanya (KBBI 2001:576). Berdasarkan definisi pelestarian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia di atas, maka saya mendefinisikan yang dimaksud dengan pelestarian budaya (atau pun budaya lokal) adalah upaya untuk mempertahankan supaya budaya tetap sebagaimana adanya.

Mengenai pelestarian budaya lokal, Ranjabar mengemukakan bahwa pelestarian norma lama bangsa (budaya lokal) adalah mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang (2006:114). Maka dengan kondisi yang seperti itu budaya *silek* Minangkabau dapat dilestarikan melalui *silek lanyah* yang ada di Kota Padang Panjang agar tetap bertahan keberadaannya pada masyarakat.

Setiap bentuk permainan *anak nagari* yang dikenal dalam masyarakat Minangkabau memiliki fungsinya masing-masing. Pada *silek lanyah* ini karena pertunjukannya di dalam kubangan lumpur yang ada di sawah, memiliki fungsi pada masyarakat, terutama untuk petani yang akan menanam kembali setelah panen, untuk anak silat yang belajar seni bela diri untuk ketahanan hidup dan bagi pemerintah untuk kearifan lokal dan ekonomi daerah tersebut untuk menyambut wisatawan yang sedang berwisata, dan banyak lagi lainnya. Untuk itu pada kasus ini penulis menggunakan

Teori Fungsionalisme dalam upaya menjabarkan objek penelitian dengan landasan teorinya. Dimana teori fungsionalisme adalah teori yang dipergunakan dalam ilmu sosial, yang menekankan saling ketergantungan antara pranata-pranata sosial dan budaya maupun kebiasaan-kebiasaan pada masyarakat. Konsep pranata sosial menurut Koentjaraningrat merupakan suatu sistem norma khusus yang menata serangkaian tindakan yang berpola untuk memenuhi kompleksitas kebutuhan khusus kehidupan manusia (Koentjaraningrat, 1990:105).

Menurut Bronislaw Malinowski dalam Ihromi (2006:59) menyebutkan dalam bukunya yang berjudul *“The Group and The Individual in Functional Analysis”* serta mengajukan sebuah orientasi teori yang dinamakan fungsionalisme, yang berasumsikan bahwa semua unsur kebudayaan bermanfaat bagi masyarakat dimana unsur itu terdapat. Dapat dikatakan, pandangan fungsionalisme terhadap kebudayaan mempertahankan setiap pola kelakuan yang sudah menjadi kebiasaan, setiap kepercayaan dan sikap yang merupakan bagian dari kebudayaan dalam suatu masyarakat memenuhi beberapa fungsi mendasar dalam kebudayaan bersangkutan.

Lain lagi halnya, menurut Ihromi (2006:10), ahli etnologi mempelajari dinamika kebudayaan, bagaimana kebudayaan berkembang dan berubah bagaimana kebudayaan terbut dengan kebudayaan lain saling mempengaruhi, termasuk interaksi antara berbagai adat tradisi dan cara melaksanakannya di dalam suatu kebudayaan dan efeknya pada kepribadian individu atau perorangan.

Malinowski sangat menekankan fungsi dalam melihat kebudayaan. Ada tiga tingkatan dari Malinowski yang harus terkeayasa dalam kebudayaan, yakni:

1. Kebudayaan harus memenuhi kebutuhan biologis, seperti kebutuhan akan pangan dan prokreasi.
2. Kebudayaan harus memenuhi kebutuhan instrumental, seperti kebutuhan akan hukum dan pendidikan.
3. Kebudayaan harus memenuhi kebutuhan integratif, seperti agama dan kesenian.

Hubungan *silek lanyah* terkait gagasan 3 tingkatan dari Malinowski tersebut adalah karena pada *silek* yang merupakan budaya dari Minangkabau yang memenuhi unsur pada tingkatan-tingkatan tersebut, begitu juga dengan *silek lanyah* sebagai permainan rakyat *anak nagari* yang ada di Kota Padang Panjang.

Kebertahanan setiap bentuk permainan *anak nagari* bergantung pada masyarakat dan lingkungannya. Baragamnya jenis permainan *anak nagari* yang kita miliki selama ini memang memiliki hubungan erat dengan alam lingkungannya. Oleh karena itu permainan *anak nagari* sesungguhnya penuh dengan makna filosofis terkait dengan alam dengan nilai budaya yang mengikatnya.

Eksistensi merupakan keberadaan, maksudnya adalah suatu pengakuan terhadap aktivitas seseorang ataupun aktivitas budaya yang dilakukan oleh masyarakat di suatu tempat. Aktivitas tersebut berdampak kepada kepentingan orang lain, baik dari segi sosial, budaya, politik dan ekonomi (Soedarso, 2006: 98). Begitupun pada *silek lanyah* aktifitas yang diciptakan oleh budayawan maupun dilakukan oleh masyarakat di Kota Padang Panjang, merupakan suatu kepentingan bagi masyarakat setempat

maupun pemerintah kota untuk meningkatkan kesadaran akan nilai kearifan lokal serta dapat pula meningkatkan perekonomian kota.

Berkenaan dengan perihal eksistensi ini, Rosjidi (1984: 384) menyebutkan bahwa eksistensi merupakan keadaan yang aktual yang terjadi dalam ruang dan waktu yang menunjukan kepada sesuatu yang ada pada saat sekarang dan diakui oleh masyarakat keadaannya. Oleh karena itu *silek lanyah* sebagai permainan *anak nagari* eksis ditengah-tengah masyarakat, sebab setiap kali *silek lanyah* dimainkan oleh *anak nagari* masyarakat akan berkumpul untuk melihat permainan tersebut, tidak masyarakat setempat saja, bahkan wisatawan yang berwisata ke daerah tersebut juga ikut melihatnya.

Pandangan di atas menyimpulkan bahwa permainan *anak nagari* Minangkabau saat sekarang ini masih tetap bisa bertahan, meski memang sedikit banyaknya tidak dijumpai lagi dalam keseharian masyarakatnya ketika mengisi waktu senggang maupun dalam acara-acara pertunjukan.

G. METODE PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian terutama dalam menangkap fenomena atau peristiwa yang sebenarnya terjadi dari objek yang diteliti dalam rangka mendapatkan data-data penelitian yang akurat. Dalam penentuan lokasi penelitian, Moleong (2005:109) menentukan cara terbaik untuk ditempuh dengan jalan mempertimbangkan teori substantif dan menjajaki lapangan dan mencari kesuaian dengan kenyataan yang ada di lapangan. Sementara itu

keterbatasan geografi dan praktis seperti waktu, biaya tenaga perlu juga dijadikan pertimbangan dalam menentukan lokasi penelitian. Lokasi penelitian yang diambil dalam penelitian ini ditentukan dengan sengaja, yang dilakukan di Kota Padang Panjang, Sumatera Barat. Karena di Kota inilah *silek lanyah* ini digagas dan diciptakan oleh beberapa orang budayawan dari Sumatera Barat. Penelitian yang telah dilaksanakan yang terfokus di Kubu Gadang, Kelurahan Ekor Lubuk, Kecamatan Padang Panjang Timur, kemudian pada Komunitas Minangkabau *Silek Retreat* (MSR) Padang Panjang, dan di Dinas Pariwisata dan Budaya Kota Padang Panjang. Keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dalam hal tenaga, biaya dan waktu menjadi salah satu pertimbangan pemilihan lokasi. Penelitian di tempat-tempat tersebut berjalan dan terlaksana sesuai dengan apa yang diharapkan.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Strauss dan Corbin dalam (Afrizal 2014: 12) mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai “jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya”. Contohnya dapat berupa penelitian tentang kehidupan, riwayat, dan perilaku seseorang, di samping juga perilaku organisasi, pergerakan sosial, atau hubungan timbal balik. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat deskriptif yang menggambarkan semua hal mengenai subjek yang diteliti. Menurut Namawi, pendekatan deskriptif adalah penelitian yang melukiskan keadaan subjek (seorang lembaga, dan masyarakat lainnya) berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana apa adanya.

Penelitian deskriptif kualitatif ini menjelaskan tentang suatu keadaan melalui data yang di peroleh di lapangan. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Semua data merupakan kunci untuk apa yang akan diteliti dan data tersebut berupa naskah, wawancara, catatan di lapangan, foto, dan dokumentasi pribadi. Tujuan akhir yang di dapat dari metode kualitatif yang bersifat deskriptif ini, dapat melihat gambaran secara menyeluruh atau holistik dari objek penelitian. Objek penelitian tersebut adalah *Silek Lanyah*, penulis turun kelapangan dan berada dilokasi penelitian untuk memperoleh data dan serta melakukan pengamatan dilokasi penelitian.

3. Teknik Pemilihan Informan

Menurut Afrizal (2014:139) informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya ataupun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau pewawancara mendalam. Kata informan harus dibedakan dari kata responden. Informan adalah orang-orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain atau suatu kejadian, sedangkan responden adalah orang-orang yang hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan pewawancara tentang dirinya dengan hanya merespons pertanyaan-pertanyaan pewawancara bukan memberikan informasi atau keterangan. Karena dalam penelitian kualitatif peneliti harus menempatkan orang atau kelompok orang yang diwawancarai sebagai sumber informasi, maka selayaknya mereka disebut informan bukan responden.

Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu secara *purposive sampling* maksudnya informan yang dituju dipilih atau ditentukan berdasarkan kesengajaan dan kriteria tersendiri dengan tetap mengacu pada tujuan penelitian, dan *snowball sampling* yang maksudnya pencarian informan dengan cara berantai. Pemilihan informan seperti ini dilakukan karena mengingat tidak semua orang bisa memiliki kesempatan untuk menjadi informan, untuk mencapai tujuan penelitian yang baik informan yang ditentukan tersebut akan dikelompokkan menjadi dua, yaitu: informan kunci dan informan biasa.

Informan kunci atau informan pengamat adalah informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti. Informan kategori ini dapat orang yang tidak diteliti dengan kata lain orang lain yang mengetahui orang yang kita teliti atau pelaku kejadian yang diteliti (Afrizal, 2014:139). Informan kunci pada penelitian ini dianggap memiliki pengetahuan luas tentang *silek lanyah*. Mereka merupakan tokoh-tokoh masyarakat, orang-orang yang ada dalam organisasi yang berkaitan dengan *silek lanyah* ini seperti sanggar-sanggar atau lembaga penggerak *silek lanyah*. Informan kunci itu meliputi, mereka yang mengetahui tentang permainan *anak nagari* ini, mereka yang bertugas dalam komunitas, sanggar ataupun pemerintah yang berwenang.

Sedangkan informan biasa atau informan pelaku adalah informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, tentang perbuatannya, tentang pikirannya, tentang interpretasinya (maknanya) atau tentang pengetahuannya. Mereka adalah subjek dari penelitian itu sendiri. Informasi yang didapat akan dijadikan perbandingan

atau pelengkap dengan informasi dari informan kunci (Afrizal, 2014:139). Seperti anak *silek*/pemain *silek lanyah*, pelatih/guru, penonton, dan pemilik sawah.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan data di lapangan menggunakan teknik observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Tahapan yang dilakukan ini bertujuan untuk membantu mewujudkan pencapaian hasil penelitian yang baik dengan adanya proses interaksi, sosialisasi dan komunikasi secara langsung dengan objek penelitian tersebut.

a) **Observasi**

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Dalam kualitatif, data tidak akan ditemukan di belakang meja, tapi harus turun langsung ke lapangan seperti ke organisasi dan masyarakat. Menurut Raco (2013:112) data yang diobservasi dapat berupa gambaran tentang sikap, kelakuan, prilaku dan keseluruhan tindakan manusia. Data observasi bisa berupa interaksi dalam sebuah organisasi atau pengalaman anggota.

Observasi atau pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara melihat, mendengar, mencatat prilaku dan kejadian menyakut kepada pelaksanaan dari *silek lanyah* tersebut. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati praktek *silek lanyah* secara langsung dari tahap memulainya hingga selesainya sesuai dengan kebutuhan penelitian, dan melihat bagaimana antusias penonton ketika *silek lanyah* sedang dimainkan, dan di sisi lain peneliti juga melihat bagaimana kondisi

geografis lokasi penelitian. Pengamatan juga bertujuan untuk melihat secara langsung realitas yang terjadi terhadap subjek penelitian ataupun realitas lain yang terjadi di lokasi penelitian.

b) **Wawancara**

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti gunanya untuk mendapatkan informasi yang lebih konkrit atau lebih tepat yang mana informasi tersebut akan didapat bukan hanya berdasarkan observasi saja, tapi juga melalui wawancara dan dengan dilakukannya wawancara tersebut akan diperoleh informasi dari informan yang paham dan mengerti tentang seluk beluk *silek lanyah* dan pengembangannya.

Wawancara yang digunakan merupakan wawancara mendalam yang bersifat terbuka dan wawancara informal atau wawancara yang dilakukan dalam waktu yang tidak ditentukan. Wawancara mendalam merupakan sebuah interaksi sosial informal antara seorang peneliti dengan informannya, seperti *maota-ota* dalam Bahasa Minangkabau. Wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan data yang valid, yaitu data yang menunjukkan sesuatu yang ingin diketahui. Wawancara tersebut haruslah dilakukan dengan cara yang terkontrol, terarah dan sistematis. Menurut Afrizal (2014:137) terkontrol berarti pewawancara mesti mengendalikan jalannya pembicaraan, memilih orang yang tepat, mengatur tempat duduk, mengendalikan arah pembicaraan. Terarah mengacu kepada pembicaraan yang dilakukan jelas tujuan dan jelas informasi yang akan dikumpulkan. Sistematis adalah pembicaraan yang dilakukan adalah penahapannya dan ada cara pencatatannya.

Pada saat melakukan wawancara peneliti mengetahui dan mencatat informasi dari latar belakang informan. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada informan merupakan pertanyaan yang berkaitan dengan judul penelitian dan juga pertanyaan-pertanyaan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu secara terstruktur dan terperinci, agar maksud dan tujuan dari penelitian ini dapat dihasilkan dengan baik.

c) **Studi kepustakaan**

Dalam pengumpulan data sekunder yang akan diperoleh, dengan menggunakan teknik dokumentasi melalui sumber-sumber yang tertulis baik data di perpustakaan maupun melalui media online, artikel-artikel, laporan penelitian terdahulu dan sumber data sekunder yang berasal dari instansi terkait. Hal ini sangat penting karena beberapa dari penelitian ini menggunakan konsep metodologi. Studi pustaka yang digunakan lebih banyak berkaitan dengan kesenian, permainan rakyat dan juga ilmu antropologi dalam bidang kesenian dan budaya.

H. ANALISIS DATA

Miles dan Huberman dalam Afrizal (2014:174) menyebutkan analisis data kualitatif adalah mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Reduksi data mereka artikan sebagai kegiatan pemilihan data penting dan tidak penting dari data yang telah terkumpul. Penyajian data mereka artikan sebagai penyajian informasi yang tersusun. Kesimpulan data mereka artikan sebagai tafsiran atau interpretasi terhadap data yang telah disajikan.

Data yang diperoleh di lapangan melalui observasi dan wawancara dengan beberapa informan, dikelompokkan berdasarkan kriteria masing-masing yaitu dari

informan kunci dan informan biasa lalu setelah dikelompokkan baru diolah dan dikembangkan sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian dan disajikan dalam bentuk tulisan dan hasil penelitian yang telah terlaksana dan bersifat ilmiah. Tidak lupa pula dalam mengolah data peneliti melakukan konsultasi dengan pembimbing yang ditunjuk dalam penelitian ini.

Aktivitas dalam menganalisis data yaitu sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Laporan atau data yang diperoleh di lapangan diuraikan secara lengkap dan terperinci. Data yang diperoleh di lapangan cukup banyak, sehingga perlu dicatat secara teliti dan rinci. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

b. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan mendeskripsikan hasil wawancara beserta observasi yang diuraikan dalam bentuk teks naratif, dan didukung oleh dokumen-dokumen maupun gambar sejenisnya untuk diadakannya suatu kesimpulan.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan verifikasi secara terus menerus sepanjang proses penelitian berlangsung atau selama proses pengumpulan data. Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan dilakukan dengan pengambilann intisari dari rangkaian kategori hasil penelitian berdasarkan hasil wawancara dan observasi.

G. TAHAP PENELITIAN

Menurut Moleong ada tiga tahapan pokok dalam penelitian kualitatif yaitu: tahap Pra lapangan, tahap kegiatan lapangan, dan tahap analisis data (Moleong, 2005:101), dan kemudian di tambah dengan tahap penulisan laporan penelitian, dan terakhir pengurusan kelengkapan syarat untuk melaksanakan ujian.

1. Tahap Pra Lapangan

Yaitu orientasi fokus kegiatan seperti, penyesuaian paradigma dengan konsep dan disiplin ilmu, penjajakan dengan konteks penelitian mencakup observasi awal ke lapangan dalam hal ini di Kubu Gadang, Kelurahan Ekor Lubuk, Padang Panjang, dan Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang. Penyusunan usulan penelitian dan seminar proposal penelitian, kemudian dilanjutkan dengan mengurus surat-surat perizinan yang di keluarkan oleh Fakultas kepada subyek penelitian.

2. Tahap Kegiatan Lapangan

Tahap ini peneliti mengumpulkan data-data yang terkait dengan fokus penelitian yaitu tentang eksistensi *silek lanyah* sebagai permainan rakyat *anak nagari* di Kota Padang Panjang. Peneliti berusaha melakukan hubungan secara pribadi dan akrab dengan subjek penelitian, mencari informasi dan berbagai sumber data yang lengkap serta berusaha menangkap makna dari berbagai informasi yang diterima serta fenomena yang diamati dengan menggunakan wawancara mendalam, observasi serta dokumentasi.

3. Tahap Analisis Data

Tahap ini meliputi kegiatan pengolahan dan pengelompokkan data yang diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Setelah itu dilakukan penafsiran data sesuai dengan konteks permasalahan yang diteliti, dan kemudian dilakukan pengecekan keabsahan data dengan cara mengecek sumber data dan metode yang digunakan untuk memperoleh data sebagai data yang valid, akuntabel sebagai dasar dan bahan untuk pemberian makna atau penafsiran data yang merupakan proses penentuan dalam memahami konteks penelitian yang sedang diteliti.

4. Tahap Penulisan Laporan

Tahap ini meliputi kegiatan penyusunan hasil penelitian dari semua rangkaian kegiatan pengumpulan data sampai pemberian makna data. Penulisan laporan selain menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar juga menggunakan Bahasa lokal yaitu Bahasa Minangkabau. Setelah itu melakukan konsultasi hasil penelitian dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan sebagai perbaikan menjadi lebih baik sehingga dapat menyempurnakan hasil penelitian.

