

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai bangsa yang multikultural memiliki keragaman budaya tradisional dari berbagai daerah. Multikultural sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti yaitu bersifat keberagaman budaya (KBBI, 2016). Kebudayaan itu sendiri tercipta melalui suatu proses yakni tercipta melalui tujuh unsur kebudayaan berupa peralatan dan perlengkapan hidup, sistem pencaharian, mata pencaharian, sistem kemasyarakatan, sistem religi, bahasa, dan kesenian (Soekanto, 2017).

Kesenian adalah salah satu dari keragaman budaya yang ada. Menurut Koentjaraningrat (dalam Diani & Prasetyo, 2022), kesenian merupakan penciptaan dari segala bentuk pikiran serta perilaku manusia yang memiliki fungsi, estetis, dan indah yang dapat dinikmati oleh panca indera manusia (penglihatan, penciuman, pendengar, perasa, dan pengecap) (Diani & Prasetyo, 2022). Melalui pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa kesenian dapat tercipta dengan adanya ide dari manusia dalam menuangkan keindahan yang ada dalam jiwanya dan ciptaan tersebut dapat dinikmati dengan panca indera yang dimiliki oleh manusia. Kesenian dapat dijadikan nilai-nilai kehidupan dalam masyarakat.

Kesenian yang berasal dari suatu daerah dan sudah turun temurun ada di sana dapat dikatakan sebagai kesenian tradisional. Kesenian tradisional menurut Kasim Achmad (dalam Siburian et al., 2021) adalah bentuk seni yang berakar

dan bersumber serta dirasakan oleh masyarakat setempat sebagai milik sendiri (Siburian et al., 2021). Berdasarkan pengertian tersebut, disimpulkan bahwa kesenian tradisional lahir serta berkembang tanpa adanya pencipta melainkan berasal dari masyarakat itu sendiri.

Beberapa kesenian tradisional yang berasal dari Minangkabau yaitu seperti tari piring, tari pasambahan, serta juga kesenian randai. Kesenian randai dikategorikan sebagai permainan, sama halnya dengan kesenian lainnya. Kesenian termasuk dalam kategori permainan (*pameran*), permainan rakyat Minangkabau sebagai kesenian tradisional yang terbuka, dibuat oleh rakyat dan ditampilkan untuk rakyat (Navis, 1984). Dapat dikatakan bahwa kesenian randai ini pada awalnya merupakan sebuah permainan rakyat yang dimainkan pada saat waktu luang dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

Kesenian randai memiliki dua unsur penting, yaitu pencak dan dendang. Pencak merupakan bagian dari *silek* dalam hal seni, sedangkan dendang merupakan pantun yang dinyanyikan menggunakan irama-irama tertentu (Hadi, 2013). Kesenian randai berisi cerita-cerita yang menceritakan kisah-kisah masyarakat Minangkabau yang memiliki pelajaran yang dapat diambil. Cerita pada randai biasanya didendangkan melalui kalimat-kalimat puitis ataupun pantun yang berirama, dan juga ada cerita yang dilakonkan pada saat randai berlangsung.

Keberadaan kesenian tradisional pada era globalisasi saat ini menjadi semakin tergerus. Globalisasi merupakan proses menjadikan dunia melalui pertukaran informasi, perdagangan, serta interaksi antar negara semakin

terhubung yang memiliki dampak signifikan terhadap budaya dan kesenian tradisional (Kariana & Ibrahim, 2024). Kemajuan teknologi membawa pengaruh yang besar terhadap globalisasi. Kemajuan teknologi seperti adanya teknologi internet yang dapat diakses oleh semua orang. Dengan adanya internet, semua orang dapat mengakses dan melihat kesenian dari negara luar atau kesenian asing yang tersebar luas di internet.

Dewasa ini, semakin banyak masyarakat yang menggunakan teknologi internet dalam berbagai segi kehidupan dan juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Kemajuan teknologi yang sangat pesat dapat mendorong terjadinya globalisasi. Dengan kemajuan teknologi saat ini memungkinkan setiap orang untuk menyebarkan informasi secara luas, termasuk penyebaran budaya asing yang masuk ke Indonesia. Teknologi digital seperti media sosial membuat penyebaran budaya asing semakin cepat tersebar di Indonesia dan budaya lokal atau kesenian lokal semakin memudar dan tersingkir karna adanya budaya asing yang lebih dominan. Budaya tradisional yang semakin memudar disebabkan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat, seperti gadget yang saat ini lebih menarik bagi anak muda bukannya budaya tradisional (Yusli, 2023).

Semakin mudahnya mengakses internet dan sosial media pada saat ini, membuat kebanyakan anak muda lebih tertarik dengan kesenian asing yang berasal dari luar, seperti *western pop*, *korean pop*, serta kesenian asing lainnya. Banyak anak muda yang tidak paham dengan kesenian tradisional daerahnya sendiri, salah satu faktornya yaitu masuknya berbagai kebudayaan dan kesenian

asing melalui media-media yang semakin berkembang saat ini (Siburian et al., 2021).

Selain itu juga ada beberapa faktor atau alasan anak muda kurang tertarik dengan seni budaya tradisional mereka. Ada lima hal yang menjadi alasan generasi muda atau anak muda kurang tertarik dengan seni budaya tradisional, yaitu kurangnya peran orang tua dalam mengenalkan seni budaya tradisional, seni dan budaya tradisional yang kurang disosialisasikan kepada anak muda, banyaknya budaya asing yang viral di media sosial, rasa gengsi anak muda yang menganggap seni budaya tradisional itu kuno, serta sedikit rasa nasionalisme anak muda karena kurang memiliki pengetahuan mengenai seni budaya tradisional (Sulistiati, 2022). Berdasarkan hal tersebut, salah satu alasan anak muda kurang tertarik dengan kesenian tradisional yaitu karena adanya pengaruh media sosial dan internet yang sering mereka gunakan dalam kehidupan sehari-harinya.

Ditemukan dalam beberapa penelitian yang menyatakan bahwa kurangnya minat anak muda terhadap kesenian tradisional. Pada penelitian dengan judul “Pengaruh Globalisasi terhadap Minat Generasi Muda dalam Melestarikan Kesenian tradisional Indonesia” (Siburian et al., 2021), ditemukan bahwa globalisasi dapat memengaruhi pola pikir dan kehidupan dari anak muda ke arah modern dan membuat mereka berpikir bahwa suatu yang tradisional merupakan hal yang kuno sehingga minat mereka terhadap kesenian tradisional mulai berkurang.

Hal ini juga ditemukan dalam penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Generasi Muda dalam Kegiatan Rebana Di Desa Teluk Batil” (Ramadani et al., 2023), hasil penelitiannya menemukan bahwa tidak banyak anak remaja atau anak muda di daerah tersebut yang memiliki minat mengikuti kegiatan rebana karena mereka menganggap bahwa rebana ini sudah kuno, serta peran teknologi yang semakin canggih juga membuat anak muda ini tidak tertarik dengan kegiatan rebana. Hal ini menunjukkan bahwa anak muda pada saat sekarang tidak tertarik dengan kesenian tradisional dan menganggap hal itu sudah kuno.

Berbeda dengan hasil penelitian yang berjudul “Motivasi Anak Nagari Mengikuti Silek Kumango” (Amelia & Winanda, 2021), yang menunjukkan adanya motivasi dari generasi muda dalam mempelajari seni tradisional, adanya rasa ingin tahu dan ingin mencoba, pengaruh teman sepermainan, pengaruh keluarga, dan untuk mempertahankan kebudayaan leluhur mereka. Hal inilah yang menjadi motivasi anak muda dalam mempelajari seni tradisional tersebut.

Adanya perbedaan temuan dari beberapa penelitian terdahulu tersebut membuat penulis juga menemukan fenomena ini di Nagari Tikalak, Kecamatan X Koto Singkarak, Kabupaten Solok. Di Nagari Tikalak ini terdapat satu sanggar kesenian yang beranggotakan anak muda di nagari tersebut. Hal ini menarik bagi penulis karena tidak banyak anak muda yang masih ingin mengikuti kegiatan kesenian tradisional, serta penulis melihat adanya upaya dari sanggar tersebut dalam menarik anak muda untuk mengikuti dan juga melestarikan kesenian tradisional pada saat ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin melihat

pengetahuan/pemahaman, penghayatan, serta pengungkapan kesenian randai pada anak muda.

1.2 Rumusan Masalah

Keberadaan kesenian tradisional pada saat ini semakin tergerus. Anak muda sebagai penerus bangsa semakin banyak yang tidak tertarik untuk melanjutkan atau melestarikan kesenian tradisional di daerahnya karena mereka menganggap hal-hal yang berhubungan dengan tradisional adalah hal yang kuno dan ketinggalan zaman. Namun, ternyata masih ada anak muda yang mempelajari kesenian tradisional di daerahnya, yaitu anak muda di Nagari Tikalak yang masih mempelajari kesenian randai. Anak muda tersebut tergabung dalam Sanggar Kesenian Batu Api, bersama-sama melestarikan kesenian tradisional Minangkabau.

Sanggar Kesenian Batu Api yang berada di Nagari Tikalak inilah yang terus melestarikan kesenian tradisional Minangkabau terutama kesenian randai. Sanggar tersebut mengajak anak muda nagari untuk ikut melestarikan kesenian tradisional Minangkabau. Anak-anak muda tersebut memiliki berbagai alasan untuk ikut melestarikan kesenian tradisional ini dan menjadi pemain randai. Berdasarkan hal tersebut dan penjelasan dalam latar belakang, penulis ingin mengetahui **“Bagaimana Pelestarian Kesenian Randai Di Sanggar Kesenian Batu Api Di Nagari Tikalak?”**.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1.3.1 Tujuan Umum

Mendesripsikan pelestarian kesenian randai di Sanggar Kesenian Batu Api di Nagari Tikalak.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan pembelajaran kesenian randai pada anak muda.
2. Mendeskripsikan penghayatan kesenian randai pada anak muda.
3. Mendeskripsikan ungkapan penghayatan kesenian randai pada anak muda.

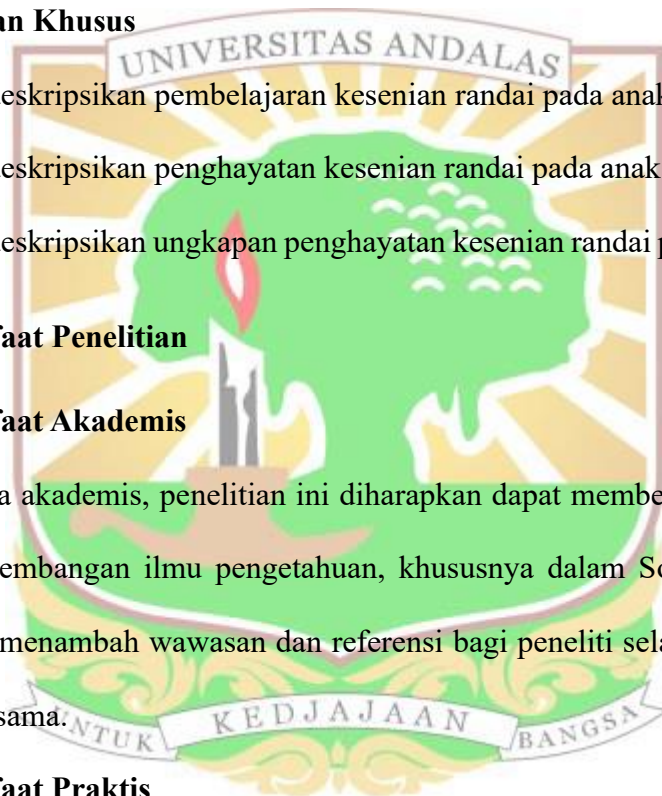
1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam Sosiologi Budaya serta dapat menambah wawasan dan referensi bagi peneliti selanjutnya dengan topik yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran bagi para pemilik kelompok kesenian tradisional ataupun kepada anak muda untuk tetap melestarikan kesenian tradisional meskipun dalam skala kecil. Diharapkan juga dapat membantu instansi terkait dalam merancang kebijakan kebudayaan yang lebih efektif.



1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Konsep Pelestarian Budaya

Pelestarian dalam berasal dari kata lestari yang berarti tetap seperti keadaan semula, tidak berubah, bertahan, sedangkan pelestarian merupakan proses, cara, atau perbuatan melestarikan, perlindungan dari kemusnahan (KBBI Daring, 2016). Dapat dikatakan bahwa pelestarian adalah kegiatan atau cara yang dilakukan untuk melindungi sesuatu agar tetap ada dan dapat bertahan.

Pelestarian merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan secara berkelanjutan, terencana, dan terorganisir untuk mencapai tujuan tertentu yang menunjukkan adanya unsur yang konsisten dan abadi, serta bersifat dinamis, fleksibel, dan selektif (Ranjabar, 2006). Pelestarian adalah kegiatan yang dilakukan terus menerus dan terencana, memiliki tujuan serta bersifat fleksibel, dinamis, dan juga selektif.

Koentjaraningrat menyatakan bahwa pelestarian budaya merupakan suatu sistem yang luas dan melibatkan masyarakat dalam subsistem sosial, serta memiliki elemen-elemen yang saling berhubungan satu sama lain (Koentjaraningrat, 2009). Pelestarian budaya adalah suatu kegiatan yang melibatkan masyarakat luas dan memiliki komponen yang saling berhubungan. Pelestarian budaya dilakukan bersama-sama dan tidak dapat dilakukan hanya seorang diri saja.

Pelestarian budaya juga dilakukan oleh Sanggar Kesenian Batu Api yang berada di Nagari Tikalak. Pemilik sanggar tersebut mengajak anak muda di

nagari untuk ikut dalam mempelajari kesenian tradisional khususnya randai dalam upayanya untuk melestarikan kesenian tradisional Minangkabau.

1.5.2 Konsep Kesenian Randai

Kesenian tradisional Minangkabau merupakan aset yang penting dalam sejarah Minangkabau itu sendiri. Kesenian tradisional Minangkabau memiliki berbagai bentuk, seperti tari piring, tari *galombang*, *tabuik*, dan lain sebagainya salah satunya yaitu kesenian randai yang tersebar di Minangkabau ini.

Kesenian randai dikategorikan sebagai permainan, sama halnya dengan kesenian lainnya. Kesenian termasuk dalam kategori permainan (*pamenan*), permainan rakyat Minangkabau sebagai kesenian tradisional yang terbuka, dibuat oleh rakyat dan ditampilkan untuk rakyat (Navis, 1984). Disebutkan bahwa kesenian tradisional termasuk dalam kategori permainan rakyat Minangkabau yang bersifat terbuka, ada dari rakyat dan untuk rakyat. Hal ini berarti kesenian randai dapat dikategorikan sebagai suatu permainan.

Unsur penting yang terdapat dalam randai ada dua, yaitu pencak dan dendang. Pencak merupakan bagian dari *silek* dalam hal seni, sedangkan dendang merupakan pantun yang dinyanyikan menggunakan irama-irama tertentu (Hadi, 2013). Pencak dan dendang adalah dua unsur penting yang terdapat di dalam randai, tanpa kedua hal ini, randai tidak bisa disebut dengan randai karena membutuhkan gerakan pencak dan lantunan dendang dari para pemainnya.

Isi dari randai adalah cerita atau kaba, yang menjadi tempat menyampaikan pesan dari cerita yang dibawakan. Cerita yang dinyanyikan

meliputi pengantar cerita, peralihan tempat, peralihan waktu, peristiwa, serta suasana, sedangkan cerita yang dilakonkan biasanya digunakan dalam menyampaikan pesan, realitas, ajaran-ajaran, humor, ataupun kritik (Hadi, 2013). Cerita yang dinyanyikan (dendang) ini biasa digunakan dalam mengiringi tarian dalam randai, dan cerita yang dilakonkan adalah tempat para pemain menyampaikan sebuah pesan, ajaran, serta kritik dalam bentuk drama.

1.5.3 Konsep Anak Muda / Remaja

Anak muda atau juga dapat dikatakan sebagai remaja merupakan individu yang memiliki batasan usia dari 10-20 tahun. Menurut Sarwono, masa remaja merupakan sebuah tahap pertumbuhan dalam diri individu yang melibatkan tiga dimensi, yaitu fisik, mental, dan kondisi sosial ekonomi yang memiliki rentang usia antara 10 hingga 20 tahun (Sarwono, 2016). Anak muda atau remaja sedang berada di tahap pertumbuhan pada dirinya yang melibatkan fisik, mental, serta kondisi sosial dan ekonomi mereka.

Disebutkan juga tiga tahap perkembangan remaja, sebagai berikut (Sarwono, 2016):

1. Remaja awal, dengan rentang usia 10 hingga 13 tahun. Di tahap ini, individu belum paham dengan perubahan yang sedang terjadi pada dirinya, mereka suka mengemukakan pendapat atau pikiran mereka, serta akan mudah tertarik kepada lawan jenisnya.
2. Remaja madya, dengan rentang usia 14 hingga 16 tahun. Individu pada tahap ini cenderung lebih bersifat mencintai diri sendiri atau narsis, serta

mereka juga belum bisa mengambil keputusan secara langsung atau masih labil.

3. Remaja akhir, dengan rentang usia 17 hingga 20 tahun. Tahap ini merupakan masa menuju ke dewasa, biasanya sudah dapat berpikir secara matang dan dapat mengambil keputusan.

Berdasarkan hal tersebut, anak muda atau remaja yang memiliki rentang usia dari 10 hingga 20 tahun memiliki kriterianya masing-masing. Pada penelitian ini, anak muda yang menjadi anggota sanggar kesenian tersebut termasuk ke dalam golongan remaja yang memiliki rentang usia dari 10 hingga 20 tahun.

1.5.4 Tinjauan Sosiologis

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Hermeneutika dari Wilhelm Christian Ludwig Dilthey. Hermeneutik Dilthey berkembang menjadi metode dalam ilmu-ilmu sosial kemanusiaan yang mendekati objek dengan melibatkan diri ke dalam objek untuk memahami makna dari objek tersebut (manusia dan kebudayaannya) (Hardiman, 2015). Dilthey menyebutkan bahwa untuk mengetahui serta memahami makna dari manusia dan kebudayaannya, kita harus melibatkan diri atau ikut ke dalam objek tersebut.

Dilthey menjelaskan bahwa dunia sosial-historis menjadi objek penelitian dari ilmu sosial-kemanusiaan sebagai “roh objektif” yang berarti hasil dari proses mencurahkan isi pikiran, perasaan, ataupun dunia mental individu dalam bentuk produk kultural, berupa hukum, agama, gaya hidup, ilmu, adat istiadat, seni, dan filsafat (Hardiman, 2015). Objek penelitian dalam ilmu-ilmu sosial-

kemanusiaan menurut Dilthey yaitu dunia sosial historis yang berupa adat istiadat, seni, tradisi, nilai, dan kebudayaan yang hadir dari proses mencurahkan isi pikiran dan perasaan. Dunia sosial-historis masuk ke dalam individu, lalu dihayati oleh individu tersebut, dan kemudian dieksternalisasi oleh individu tersebut dengan berupa sebuah ungkapan atau ekspresi.

Hermeneutika Dilthey memiliki tiga kunci, yaitu penghayatan (*Erleben*), ungkapan (*Ausdruck*), serta memahami (*Verstehen*) dan adanya hubungan timbal balik diantara ketiganya. *Erleben* mengacu pada pengalaman seseorang yang dirasakan sebagai hal yang mempunyai makna atau biasa disebut sebagai penghayatan; *Ausdruck* sebagai perwujudan dari dunia mental manusia yang dihasilkan dalam bentuk produk kebudayaan seperti adat istiadat, hukum, gaya hidup, kesenian dan sebagainya; dan *Verstehen* sebagai pemahaman individu terhadap dunia sosial-historisnya (Hardiman, 2015). Berdasarkan hal tersebut, Dilthey menjelaskan bahwa dunia sosial-historis ada, memasuki dan dipahami oleh diri individu, lalu dunia sosial-historis tersebut dihayati oleh individu yang menjadi persediaan pengetahuan, kemudian hal tersebut diungkapkan atau diekspresikan yang kemudian dapat menjadi sebuah dunia sosial-historis.

Kesenian tradisional, dalam penelitian ini yaitu kesenian randai, menjadi sebuah dunia sosial-historis yang disebutkan oleh Dilthey. Dalam hal ini, upaya yang dilakukan oleh sanggar dalam melestarikan kesenian randai yaitu dengan mengajak anak muda nagari untuk mengikuti kegiatan kelompok seninya. Anak muda yang masih mengikuti dan mempelajari kesenian randai inilah yang dilihat oleh penulis melalui teori ini. Cara anak muda tersebut dalam mempelajari

kesenian randai dan mencari tempat-tempat atau pentas untuk menampilkan serta mengekspresikan semua hal yang telah mereka pelajari mengenai kesenian randai tersebut.

1.5.5 Penelitian Relevan

Penelitian relevan sangat penting bagi suatu penelitian. Penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian yang akan diteliti dapat membantu dan memberikan referensi sebagai perbandingan dalam melakukan penelitian. Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya oleh orang lain dan berkaitan dengan permasalahan topik yang akan diteliti. Beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sitepu (2020) dalam Jurnal Sosiologi Andalas dengan judul “Eksistensi Kesenian Ronggeng di Nagari Simpang Kecamatan Simpang Alahan Mati Kabupaten Pasaman” (Sitepu, 2020). Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan praktik sosial dari kesenian Ronggeng pada masyarakat Simpang, peran struktur dan agen yang mendukung eksistensi seni Ronggeng. Adapun hasil dari penelitian ini adalah Ronggeng masih dipentaskan pada upacara-upacara adat Minangkabau, termasuk dalam acara peringatan 17 Agustus, kesenian Ronggeng diterima oleh masyarakat karena mereka memahami kesenian ini sesuai dengan nilai-nilai adat Minangkabau. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu jenis seni yang diteliti. Pada penelitian ini meneliti mengenai kesenian Ronggeng, sedangkan penulis meneliti mengenai kesenian Randai.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Amelia & Winanda (2021) dalam *Culture & Society: Journal of Anthropological Research* dengan judul “Motivasi Anak Nagari Mengikuti Silek Kumango” (Amelia & Winanda, 2021). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat motivasi generasi muda mempelajari silek kumango. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat lima hal yang memotivasi generasi muda untuk mempelajari silek kumango, yaitu adanya rasa ingin tahu dan ingin mencoba mengenal silek kumango dalam diri generasi muda, pengaruh dari teman sepermainan, pengaruh keluarga dan prestasi keluarga salam silek kumango, untuk mempertahankan kebudayaan leluhur, serta untuk keamanan diri mereka. Generasi muda merasakan manfaat positif dari mempelajari silek dalam kehidupannya, salah satunya yaitu dalam bersikap kepada orang tua mereka, serta mereka masih memiliki kecintaan terhadap kebudayaan leluhur mereka. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu perbedaan jenis kesenian yang diteliti, dan penulis juga membahas mengenai upaya sanggar dalam melestarikan kesenian randai, tidak hanya membahas anak mudanya saja.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Fahrurazi, dkk (2023) dalam Jurnal *Mebang: Kajian Budaya Musik dan Pendidikan Musik* dengan judul “Strategi Sanggar Seni Karya Budi dalam Menjaga Kesenian Tingkilan Tradisional Kutai di Kalimantan Timur (Fahrurazi et al., 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah melihat cara atau strategis yang dilakukan sanggar seni Karya Budi dalam menjaga kesenian tingkilan tradisional Kutai di Kalimantan Timur. Hasil penelitiannya yaitu sanggar seni Karya Budi memiliki strategi atau cara

tersendiri dalam menjaga keaslian tingkilan tradisi di Kabupaten Kutai Kertanegara. Strategi yang dilakukan seperti menyesuaikan lirik musik dengan tema acara setiap penampilan, kesenian tingkilan dengan ekstrakurikuler, dan bekerja sama dengan tokoh-tokoh kebudayaan serta instansi pemerintahan daerah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu pada jenis kesenian yang diteliti, serta tidak hanya melihat dari upaya atau strategi sanggar saja, penulis juga melihat dari segi individu di dalam sanggar tersebut atau anggota sanggar seni tersebut.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Ramadani, dkk (2023) dalam Jurnal Al-Kifayah: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Generasi Muda dalam Kegiatan Rebana Di Desa Teluk Batil” (Ramadani et al., 2023). Tujuannya yaitu mendeskripsikan upaya meningkatkan minat remaja putri dalam kegiatan rebana di Desa Teluk Batil. Hasil penelitiannya adalah tidak banyak anak remaja di daerah tersebut yang memiliki minat mengikuti kegiatan rebana karena mereka menganggap bahwa rebana ini sudah kuno, serta peran teknologi yang semakin canggih. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu pada jenis kesenian dan daerahnya. Kesenian yang penulis teliti yaitu kesenian randai yang berasal dari Minangkabau.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Ananda, dkk (2022) dalam Jurnal Studi Budaya Nusantara dengan judul “Minat Generasi Muda kepada Pelestarian Gamelan Jawa di Komunitas Gamelan Muda Samurti Andaru Laras” (Ananda et al., 2022). Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui faktor pendorong dari

minat generasi muda pada melestarikan gamelan Jawa dalam Komunitas Gamelan Muda Samurti Andaru Laras serta upaya pelestariannya. Adapun hasil dari penelitian ini adalah adanya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor utama pendorong minat generasi muda dalam penelitian ini yaitu faktor internal, mereka memiliki kesadaran dan rasa tanggung jawab yang besar dalam mempertahankan kesenian gamelan Jawa agar tetap eksis di zaman yang semakin berkembang ini. Adanya pengalaman serta kesempatan dan keterampilan mempengaruhi minat generasi muda tersebut. Dalam faktor eksternal, keluarga adalah pendorong minat generasi muda dalam melestarikan gamelan Jawa ini. Gamelan Jawa seperti sudah diwariskan oleh orang tua mereka sejak kecil, kebiasaan dari orang tua yang menurun kepada anaknya. Upaya yang dilakukan oleh Komunitas Gamelan Muda Samurti Andaru Laras dalam melestarikan gamelan Jawa, yaitu dengan upaya pengembangan serta pemanfaatan. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada penelitian ini juga melihat pengaruh dari internal serta eksternal, sedangkan peneliti berfokus pada pelestarian kesenian randai di sanggar kesenian serta bagaimana anggota sanggar tersebut mempelajari kesenian randai tersebut.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif menurut Afrizal (2014) merupakan metode penelitian dalam ilmu-ilmu sosial dengan mengumpulkan serta menganalisis data yang berupa perkataan baik lisan ataupun tulisan serta perbuatan manusia dan tidak berusaha

menghitung dan menganalisis angka-angka (Afrizal, 2014). Penulis mengumpulkan serta menganalisis data yang didapat berupa suatu perkataan, baik lisan ataupun tulisan dan perbuatan seseorang, dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang mengacu pada perspektif yang akan digunakan oleh peneliti pada saat melakukan penelitian.

Selanjutnya, dalam penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif. Tipe penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena yang terjadi di lapangan (Fachrina et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya yang dilakukan oleh sanggar kesenian dalam melestarikan kesenian randai serta mendeskripsikan pemahaman, penghayatan, dan pengungkapan anak muda sebagai anggota sanggar kesenian terhadap kesenian randai.

1.6.2 Informan Penelitian

Ketika melakukan suatu penelitian, tentunya peneliti tidak dapat berjalan sendiri dalam mengumpulkan data, peneliti memerlukan data dari sumber atau penjelasan melalui pihak lain yang mempunyai informasi dan sesuai dengan fenomena atau topik yang akan diteliti. Peneliti memerlukan data dari seseorang yang memiliki informasi mengenai fenomena penelitian, yang dapat disebut dengan informan penelitian. Informan penelitian menurut Afrizal, yaitu seseorang yang akan memberikan penjelasan mengenai suatu informasi, baik informasi tentang dirinya, orang lain, ataupun tentang suatu peristiwa kepada peneliti (Afrizal, 2014). Informan memberikan informasi mengenai dirinya, suatu peristiwa atau suatu hal yang terjadi kepada peneliti.

Pada suatu penelitian, diperlukannya teknik pengambilan sampel (pemilihan informan) sebelum dilakukannya penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel atau pemilihan informan melalui pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2020). Sejalan dengan pendapat Afrizal (2014), dalam *purposive sampling* atau mekanisme disengaja, peneliti mempunyai beberapa kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh informan, dan peneliti mengetahui orang yang akan memberikan informasi tersebut (Afrizal, 2014). Adapun kriteria informan pada penelitian ini yaitu:

1. Pengurus Sanggar Kesenian Batu Api di Nagari Tikalak.
2. Anggota dari Sanggar Kesenian Batu Api di Nagari Tikalak.
3. Anak muda dengan rentang usia 10 hingga 20 tahun.

Berdasarkan kriteria tersebut, berikut merupakan rincian keseluruhan informan pada penelitian ini:

Tabel 1.1
Informan

No.	Nama	Umur (tahun)	Keterangan
1	Syahrul	57	Pemilik Sanggar
2	Linda	48	Pemilik Sanggar
3	Gea	14	Anggota/anak muda
4	Salma	17	Anggota/anak muda
5	Keysya	14	Anggota/anak muda
6	Aqila	12	Anggota/anak muda
7	Della	13	Anggota/anak muda

Sumber: Data Primer (2025)

1.6.3 Data yang Diambil

Dalam penelitian kualitatif, data yang diambil berupa suatu perkataan baik yang terucap ataupun tertulis serta dengan perbuatan atau perilaku manusia tanpa adanya perhitungan dalam angka (Afrizal, 2014). Menurut Sugiyono, berdasarkan dari sumber pengumpulan data terbagi menjadi dua, yaitu sumber primer dan sumber sekunder (Sugiyono, 2020):

1. Sumber primer berupa data yang diperoleh dari informan secara langsung dalam wawancara. Pada penelitian ini, sumber primer didapat melalui wawancara dan observasi kepada anak muda yang menjadi anggota Sanggar Kesenian Batu Api, serta kepada pemilik sanggar yang bersangkutan dalam melestarikan kesenian randai.
2. Sumber sekunder berupa data yang di dapat secara tidak langsung dari informan, dapat berupa dokumen atau literatur yang dapat menguatkan sumber data primer. Sumber data sekunder pada penelitian ini dapat berupa dokumen dari pihak nagari ataupun masyarakat, serta buku atau artikel yang relevan mengenai kesenian randai dan dapat menguatkan data primer dari penelitian ini.

1.6.4 Teknik dan Proses Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif diperlukan agar peneliti mendapatkan informasi atau data dari suatu fenomena yang dilihat. Sugiyono menyatakan bahwa teknik pengumpulan data adalah hal yang paling utama dalam penelitian untuk mendapatkan sebuah data yang memenuhi standar

yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2020). Maka dari itu, dalam mendapatkan data pada penelitian ini, digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara Mendalam (*in-depth interviews*)

Wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan informasi secara mendalam dari informan. Taylor (1984) dalam (Afrizal, 2014) mengatakan bahwa diperlukannya wawancara yang berulang antara pewawancara dengan informan. Pernyataan berulang bukanlah pertanyaan yang sama ditanyakan kembali kepada informan, melainkan menanyakan hal yang berbeda untuk mengklarifikasi atau mengkonfirmasi informasi yang didapatkan dari informan.

Wawancara mendalam dilakukan karena penulis ingin lebih tahu mengenai upaya-upaya yang dilakukan pemilik sanggar seni dalam melestarikan kesenian randai, dan juga ingin mendengar anak muda bercerita tentang pengalaman mereka belajar kesenian randai serta kesenangan mereka ketika bersama-sama belajar kesenian randai tersebut.

Wawancara pertama yang penulis lakukan pada tanggal 11 Mei 2025. Penulis menemui pemilik Sanggar Kesenian Batu Api di Nagari Tikalak yang bernama Bapak Syahrul, sebelumnya penulis sudah membuat janji temu untuk mewawancarai beliau dalam melakukan penelitian ini.

Selanjutnya penulis datang pada hari Jum'at tanggal 16 Mei 2025 yang bertepatan dengan jadwal latihan rutin yang diselenggarakan oleh sanggar tersebut. Pada saat itu, penulis mewawancarai informan yang

bernama Salma sebagai anak muda yang menjadi anggota di sanggar seni tersebut.

Pada minggu selanjutnya, tanggal 23 Mei 2025, penulis datang kembali ke sanggar tersebut pada saat latihan rutin mereka dilaksanakan. Pada hari itu penulis mewawancarai 4 informan, yaitu Gea, Keysya, Della, dan Aqila sebagai anak muda yang menjadi anggota sanggar seni tersebut.

Lalu pada tanggal 12 September 2025, penulis kembali menemui pemilik sanggar seni tersebut yang biasa dipanggil dengan sebutan “Bunda Linda”. Penulis sebelumnya sudah membuat janji bertemu dengan Bunda Linda untuk wawancara lebih lanjut mengenai upaya-upaya yang dilakukan oleh Bunda sebagai pemilik sanggar dalam melestarikan kesenian randai ini.

2. Observasi Partisipatif

Pada observasi partisipatif ini, peneliti melibatkan diri dalam kegiatan yang dilakukan oleh informan, peneliti ikut merasakan suka-duka yang dirasakan untuk mengetahui makna dari tindakannya (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, observasi yang penulis lakukan yaitu ikut melihat latihan rutin yang dilakukan oleh sanggar seni tersebut, penulis kurang lebih sudah ikut melihat latihan rutin yang dilakukan sebanyak tiga kali. Penulis juga turut ikut dalam mendengar diskusi mereka setelah latihan dilakukan. Penulis melihat bagaimana para anak muda di sana sangat senang belajar kesenian randai bersama-sama walaupun latihan dilakukan hingga larut malam.

1.6.5 Unit Analisis

Unit analisis data diperlukan dalam penelitian kualitatif untuk menentukan fokus kajian serta objek dari penelitian yang akan diteliti. Unit analisis dalam suatu penelitian berupa individu ataupun kelompok. Pemilihan unit analisis ini harus sesuai dengan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian yang dilakukan, yang menjadi unit analisis adalah individu, yaitu pemilik Sanggar Kesenian Batu Api serta beberapa anak muda yang menjadi anggota dalam sanggar tersebut. Unit analisis berupa individu ini dipilih karena ingin melihat upaya dari pemilik sanggar dalam melestarikan kesenian randai yang berupa mengajak anak muda menjadi anggotanya, serta melihat cara anak muda anggota sanggar tersebut mempelajari kesenian randai.

1.6.6 Analisis Data

Pada penelitian kualitatif, analisis data merupakan suatu proses mengolah data mentah yang berupa perkataan, perilaku, serta bahan tertulis lainnya yang dapat memungkinkan peneliti dalam menemukan hal-hal yang sesuai dengan pokok permasalahan yang diteliti dan menghasilkan kategori atau klasifikasi data (Afrizal, 2014). Analisis data dilakukan oleh peneliti dalam mengolah serta menganalisis data yang didapat di lapangan untuk menemukan suatu hal dari pokok permasalahan penelitiannya. Menurut Afrizal (2014), kegiatan yang dilakukan berulang atau terus menerus selama berlangsungnya penelitian, dari pengumpulan data sampai penulisan laporan disebut sebagai analisis data pada penelitian kualitatif (Afrizal, 2014). Pengumpulan dan analisis data dilakukan secara bersamaan dan bukan dua hal yang terpisah.

Pada penelitian ini, dikarenakan penulis menggunakan teori Hermeneutik Dilthey, tentunya menggunakan analisis data Hermeneutik dengan paradigma Objektif. Makna dalam paradigma ini terletak pada objek yang diteliti atau realitas sosial yang diteliti oleh peneliti (Zuchdi & Afifah, 2019). Peneliti tidak melibatkan diri dan berperan secara objektif, sehingga peneliti harus mengambil jarak agar penafsirannya bersifat objektif.

Analisis penelitian hermeneutika dapat dilakukan dengan adanya pengetahuan dari peneliti mengenai hal yang akan diteliti. Menurut Dilthey, dibutuhkan dua hal dalam proses analisis data, yaitu adanya bekal pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti dan juga kekuatan logika (Zuchdi & Afifah, 2019). Dengan adanya bekal pengetahuan yang dimiliki peneliti serta kekuatan logika dalam menganalisisnya.

Ada beberapa proses yang dilakukan dalam menganalisis data menggunakan analisis data hermeneutik. Awalnya peneliti mengumpulkan data, lalu memerhatikan hal-hal yang relevan dengan isu penelitian, terakhir peneliti mulai memaknai data-data tersebut (Zuchdi & Afifah, 2019). Dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data, pada tahap ini, peneliti mengumpulkan sebanyak banyaknya data yang berasal dari wawancara mendalam, observasi, serta dokumentasi.
2. Memerhatikan hal yang relevan, didapat dari melakukan transkrip data dari hasil wawancara yang telah dilakukan, serta memilih unit analisis yang sesuai dengan temuan di lapangan.

3. Pembentukan awal makna, dengan membentuk makna awal dari data yang didapatkan, dan adanya interpretasi awal dari peneliti mengenai informasi yang didapat.

1.6.7 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu tempat atau lokasi dari penelitian yang dilakukan, atau suatu *setting* atau konteks dari suatu penelitian (Afrizal, 2014). Pada penelitian ini, lokasi penelitian berada di Nagari Tikalak, Kecamatan X Koto Singkarak, Kabupaten Solok, Sumatera Barat. Lokasi ini dipilih dikarenakan menjadi nagari yang dilewati oleh jalur Warisan Tambang Batu Bara Ombilin Sawahlunto (WTBOS) yang ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan dunia. Kabupaten Solok menjadi wilayah yang dilalui oleh jalur WTBOS tersebut, rangkaian rel kereta api yang berasal dari Sawahlunto melewati Kabupaten Solok ini dan Nagari Tikalak termasuk salah satu wilayah yang dilalui rel kereta api tersebut (Efison, 2023).

Melalui Direktorat Jendral Kebudayaan dan pemerintah daerah yang terhubung dengan WTBOS ini sedang melakukan aktivasi dan penguatan ekosistem pada jalur WTBOS ini, dengan mengadakan berbagai kegiatan salah satunya yaitu dialog warisan budaya dan pertunjukan seni tradisi (Kemendikbudristek, 2023). Kegiatan tersebut juga dilakukan di daerah Kabupaten Solok, dengan adanya pertunjukan seni tradisi dalam rangka penguatan ekosistem tersebut, para penggiat seni di Nagari Tikalak mengikuti kegiatan tersebut. Melalui hal inilah penulis melihat adanya partisipasi dari Sanggar Kesenian Batu Api di Nagari Tikalak dalam menjalankan kesenian

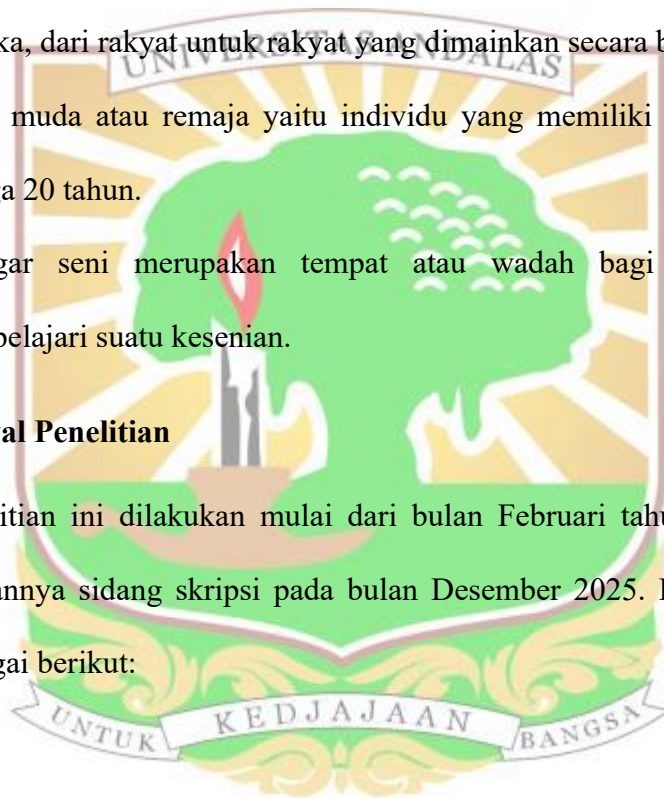
tradisional Minangkabau tersebut, adanya partisipasi yang dilakukan oleh sanggar tersebut dalam melestarikan kesenian tradisional.

1.6.8 Definisi Operasional Konsep

1. Pelestarian budaya merupakan kegiatan yang dilakukan bersama-sama untuk menjaga dan mempertahankan budaya tradisional.
2. Kesenian randai merupakan permainan tradisional rakyat yang bersifat terbuka, dari rakyat untuk rakyat yang dimainkan secara bersama-sama.
3. Anak muda atau remaja yaitu individu yang memiliki rentang usia 10 hingga 20 tahun.
4. Sanggar seni merupakan tempat atau wadah bagi individu yang mempelajari suatu kesenian.

1.6.9 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan Februari tahun 2025 hingga dilaksanakannya sidang skripsi pada bulan Desember 2025. Penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:



Tabel 1.2
Jadwal Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Tahun 2025			
		Februari	Maret	April- November	Desember
1.	Seminar Proposal				
2.	Menyusun Instrumen Penelitian				
3.	Pengumpulan Data				
4.	Analisis Data				
5.	Penulisan dan Bimbingan Skripsi				
6.	Ujian Skripsi				

Sumber: Data Primer (2025)

