

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi Indonesia, berada di wilayah Pulau Sumatera bagian tengah, yang dikelilingi oleh tiga gunung yaitu, Gunung Merapi, Gunung Sago dan Gunung Singgalang. Yang dibagi menjadi *tigo luhak* dan daerah rantau diluar tiga *luhak*. Seperti ungkapan Hasanuddin (2015, hlm. 199) bahwa:

.....Alam Minangkabau dipilah menjadi dua wilayah, yaitu (1) wilayah *Darek* (darat; pegunungan) sebagai wilayah pendukung adat Minangkabau yang terdiri atas *Luak Agam*, *Luhak Tanah Datar*, dan *Luhak Limo Puluah Koto*; wilayah *Darek* ini dianggap sebagai wilayah awal asal tempat masyarakat Minangkabau bermula; dan (2) wilayah rantau (pesisir; pendukung) yaitu wilayah diluar *luhak* yang tiga tadi. Wilayah *Darek* sebagai wilayah utama...

Sumatera Barat atau disebut dengan Minangkabau merupakan salahsatu daerah yang paling subur di Indonesia, dengan pembagian wilayah yaitu daerah *Darek* (darat) sebagai asal mulanya adanya daerah Minangkabau yang dibagi menjadi tiga *luhak* disebut *luhaknantigo* yaitu, *Luak Tanah Datar*, *Luhak Agam*, Dan *Luhak Limo Puluah Koto*, berdasarkan pada adat *Tambo Luhak Nan Tigo* berasal dari gunung merapi, daerah lainnya adalah Pariangan Padang Panjang dan Pagaruyung yang merupakan pusat kerajaan Minangkabau. Di dalam tambo adat Minangkabau menjelaskan tentang kedudukan aturan adat, pewarisan *hartopusako* dan mengukuhkan kedudukan Penghulu sebagai pemimpin dalam masyarakat. Tambo Minangkabau juga menjelaskan Pranata-pranata dan lembaga-lembaga masyarakat dalam tambo Minangkabau, seperti yang diungkapkan oleh Navis dalam Hasanuddin (2015:199)

Orang Minang menyebutkan negerinya dengan *Alam Minangkabau* dan kebudayaannya dengan *Adat Minangkabau*. Penyebutan alam itu mengandung makna bahwa alam adalah segala-galanya bagi masyarakat Minangkabau. Alam bukan saja tempat tinggal (hidup, berkembang, dan mati) melainkan juga fungsi alam dengan *alam takambang jadi guru* (alam terbentang jadi guru).

Masyarakat Minangkabau memiliki Falsafah *adat bersandi syarak, syarak bersandi Kitabullah* (setiap perilaku sehari-hari bersandikan adat istiadat yang berdasarkan syarak sedangkan syarak bersandikan kitabullah/Al-Quran). Adat Minangkabau merupakan tunjuk ajar yang dituangkan lewat bentuk petatah petitih, norma-normanya yang dinyatakan dalam bentuk kiasan yang mendalam, Hakimy dalam Latief (2002, hlm.18) menjelaskan “adat Minangkabau merupakan sebuah pengajaran yang dituangkan lewat petatah petitih, norma-normanya dinyatakan dengan arti kiasan yang dalam, dengan suatu *ajaran alam takambang jadi guru* (belajar kepada alam)”. Untuk itu diharapkan generasi muda sebagai pewaris tradisi perlu untuk dikenalkan terhadap tradisi agar tumbuh rasa apresiasi hingga nantinya akan menjaga dan melestarikan adat budaya tersebut (M. Arif, 2017)

Adat dalam sebuah kebudayaan tidak saja sebagai aturan hidup dalam bermasyarakat tetapi juga sebagai tuntunan dari perorangan juga dalam bersama baik secara tingkah laku, perbuatan, melahirkan budi pekerti yang mulia, karena adat yang merupakan bagian dari kebudayaan merupakan sebuah aspek subjektif yang mengacu kepada ideology kemasyarakatan, kesederhanaan di dalam masyarakat (Septiningsih, 2017) dimana kebudayaan merupakan sesuatu yang telah disepakati bersama (Lubis, 2011) adat istiadat Minangkabau yang menyampaikan sebuah makna yang diwariskan dengan disampaikan melalui lisan menggunakan petatah petitih terungkap dalam kata-kata yang tersirat dengan menggunakan nalar yang kuat dan dalam. Hal itu jelas masyarakat Minang terbiasa dengan ungkapan melalui lisan sebagai sesuatu yang ingin disampaikan.

Ungkapan-ungkapan yang lisan berisikan petatah petitih disebut dengan ‘sastra lisan’ dalam kajian ilmu sastra, dalam pengertiannya sastra lisan menurut himpunan sarjana sastra lisan (1991:1) Adalah kesusastraan yang mencakup kesusastraan warga suatu kebudayaan disebarkan dan diturunkan secara lisan turun menurun.

Jelas bahwa Masyarakat Minangkabau yang terbiasa menyampaikan sesuatu lewat ungkapan lisan dalam bentuk petatah petitih baik menyampaikan makna, tersirat dengan metaforanya yang mengandung suatu nilai nilai tertentu,

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dimana nilai-nilai karakter yang berlaku adalah nilai-nilai yang telah disepakati oleh masyarakat disuatu negara (Harmawati, Abdulkarim, dan Rahmat, 2016)

Bahasa lisan dan ungkapan bahasa dalam petatah-petitih memiliki tanda dan makna yang tergolong pada sastra yaitu bahasa ungkap dengan bentuk bertutur memiliki pandangan hidup dan sebuah sistem, seperti yang diungkapkan oleh Warren (2002, hlm. 30) bahwa “seni yang serius menyiratkan pandangan hidup bisa dinyatakan dalam istilah-istilah filosofis atau dalam sebuah sistem” sebab seni merupakan bagian dari kebudayaan lokal yang dapat dieksplorasi dengan sangat luas oleh masyarakat (Kurniawan, 2017).

Berdasarkan pada pemaparan yang dijabarkan oleh penulis mengenai kebudayaan Minangkabau serta penyampaian makna yang terkandung pada adat budaya yang ada di Minangkabau penulis mencoba menganalisis sebuah karya instalasi visual yang berjudul “Tak Berakar Tak Bepucuk” yang menjadikan kebudayaan adat Minangkabau sebagai tema dalam penggarapan karya. Karya ini berjenis karya instalasi visual yang memiliki beberapa seri dari judul yang sama. Karena keunikan karya yang menjadikan kebudayaan adat Minangkabau sebagai ide dalam pembuatan karya yakni falsafah kehidupan orang Minangkabau yang membuat karya ini menjadi populer.

Handiwirman Saputra merupakan perupa Minangkabau yang menetap di Jogjakarta yang juga lulusan dari Institute Seni Indonesia Yogyakarta merupakan bagian dari kelompok Seni Rupa Jendela serta anggota dari komunitas *Sakato* yang merupakan tempat beliau berkarya seni serta bertukar pengalaman mengenai perkembangan seni dengan seniman lainnya di komunitas tersebut adalah seniman dari karya instalasi visual ini. Dari sebanyak Perupa Minangkabau yang menetap dan berkarya di Jogja penulis merasa tertarik untuk meneliti karya Handiwirman Saputra dikarenakan praktek artistik Handiwirman yang sangat kuat dari pengelohan visual dan unsur-unsurnya serta dalam penggunaan bahan dan ruang yang digunakan yang diolah dengan baik dan menarik hal tersebut terlihat dimana karya seni harus dibuat dan disusun dari bagian-bagian yang saling berkaitan dengan bagian lainnya (Fitriani, 2017).

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ketertarikan penulis yang juga sebagai peneliti terhadap karya seni instalasi visual yang menjadikan falsafah adat Minangkabau sebagai proses penggarapan karya yang berjudul “tak berakar tak berpucuk”. Peneliti ingin melihat sejauh mana falsafah tersebut di terapkan pada setiap karya yang ditampilkan dikarenakan karya penciptaan tersebut berusaha untuk mempresentasi ulang sebuah nuansa modern dengan gaya baru bersama dengan kekayaan local (Madan, 2013). Karya Handiwirman juga berusaha mengajarkan kepada peminant seni untuk lebih menjaga dan memanfaatkan lingkungan hidup dimana lingkungan adalah ruang yang ditempati bersama dengan makhluk lainnya baik hidup maupun tak hidup (Sriyanto, 2007)

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah peneliti jabarkan batasan masalah pada penelitian ini adalah

1. “Tak berakar tak berpucuk” sebagai fokus tema dalam karya Handiwirman Saputra
2. Interpretasi karya penulis terhadap karya Handiwirman Saputra yang meliputi aspek visual (Teknik dan media: unsur-unsur rupa: garis, Bentuk, Bidang, Warna, Gelap Terang, Prinsip-prinsip Rupa: Komposisi Keseimbangan).
3. Makna lokalitas Minangkabau dalam karya Handiwirman Saputra sesuai dengan perkembangan zaman dan perubahannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah di jabarkan oleh penulis maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengolahan ide / gagasan Petatah petitih “Tak berakar tak berpucuk” menjadi karya instalasi dan patung?
2. Bagaimana teknik dan bahan karya seni yang dibuat oleh Handiwirman dengan serial “Tak berakar tak berpucuk”?
3. Bagaimana bentuk dan makna simbolik yang terkandung dalam karya visual Handiwirman Saputra yang berjudul “tak berakar tak berpucuk”?

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan, penulis memaparkan beberapa tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini, adalah:

1. Menjelaskan pengolahan ide / gagasan petatah petitih “Tak berakar tak berpucuk” menjadi karya Handiwirman Saputra
2. Menjelaskan teknik pembuatan seni instalasi dan patung Handiwirman dalam karya seni serial “Tak berakar tak berpucuk”.
3. Menjelaskan Bentuk dan makna Simbolik dalam tema “Tak berakar tak berpucuk” dalam karya visual Handiwirman Saputra.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang besar bagi penulis dalam halnya sebagai peneliti, bagi lembaga pendidikan, bagi Masyarakat. Adapun manfaat-manfaat adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Penelitian merupakan suatu studi yang secara tidak langsung memberikan kontribusi bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan mengenai lokalitas kebudayaan Minangkabau dan nilai-nilai serta estetis yang terkandung di dalam karya Handiwirman Saputra

2. Bagi lembaga pendidikan

Melalui penelitian ini, akan diperoleh apresiasi masyarakat tentang aspek-aspek estetis yang terkandung dalam karya Handiwirman Saputra dan pendokumentasian tentang konsep berkarya Handiwirman Saputra serta bermanfaat untuk dijadikan studi pembelajaran bagi mahasiswa seni rupa.

3. Bagi Masyarakat

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI

KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Masyarakat merupakan publik seni yang berperan dalam perkembangan seni rupa. Penelitian ini akan menambah pengetahuan atau apresiasi masyarakat untuk mengenal karya Handiwirman Saputra

F. Sistematika Penulisan

Tesis ini terdiri dari 5 Bab. Penulis menerapkan sistematika sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan yang mencakup Latar belakang masalah, Rumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan Tesis.

Bab II. Memaparkan kajian teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti

Bab III. Membahas metodologi penelitian, yang mencakup pendekatan penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, teknik penelitian, pengolahan dan analisis data.

Bab IV. Berisi hasil penelitian dan pembahasan, yang mencakup pembahasan hasil analisis dan hasil temuan

Bab V. Berisi kesimpulan dan rekomendasi

Sari Rezeki Utami, 2019

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI
KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran
Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu