

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Gelar *panghulu* (pemimpin) kaum masyarakat Minangkabau, merupakan warisan turun temurun kepada laki-laki berdasarkan garis keturunan pihak ibu (*Matrilineal*). Orang yang diberi kedudukan sebagai *panghulu*, dengan sendirinya mengamalkan setiap sikap dan perbuatan berdasarkan ideologi *panghulu* pada umumnya. Masyarakat Minangkabau sejatinya percaya terhadap peran seorang *panghulu* dalam mengatur anak kemenakannya secara khusus dan *nagari* (wilayah administratif) secara umum. *Panghulu* tidak hanya sekedar menjadi seorang pemimpin, melainkan juga sebagai tokoh di dalam kehidupan masyarakat (*public figure*). Seorang *panghulu* diibaratkan “*aie janiah, sayak nan landai, bak kayu di tengah padang, ureknyo tampek baselo, batangnya tampak basanda, dahannya tampek bagantuang, buahnya ka dimakan, daunnyo tampek balinduang*”, (air yang jernih *sayak* yang landai, seperti kayu di tengah padang, uratnya tempat bersila, batangnya tempat bersandar, dahannya tempat bergantung, buahnya untuk dimakan, daunnya tempat berlindung). Kiasan ini merupakan salah satu bentuk keseriusan masyarakat dalam menentukan seseorang yang pantas untuk dijadikan sebagai pemimpin kaum berdasarkan “*alua jo patuik*” (alur dengan patut). Begitulah masyarakat Minangkabau memandang peran serta kepemimpinan seorang *panghulu* di tengah kehidupan sosial.

Melalui pengalaman menjadi *panghulu* kaum suku *Koto Baranam*, penulis membuka ruang kreatifitas dalam menciptakan sebuah karya. Menjalankan peran sebagai *panghulu* muda cenderung mempengaruhi mental, karena melakukan suatu tindakan sebagai perwujudan akan kewajiban. Bimo Walgito (1980: 155) dalam bukunya membenarkan bahwa, emosi disifatkan sebagai suatu keadaan kejiwaan pada organisme atau individu sebagai akibat adanya peristiwa atau persepsi yang dialami oleh organisme. Pada umumnya keadaan atau peristiwa tersebut menimbulkan kegoncangan-kegoncangan dalam diri organisme yang bersangkutan. Memimpin kaum yang pluralisme (beragam) dari segi latar belakang, watak serta usia merupakan suatu aktifitas yang kaya akan sebuah tekanan psikologis. Selain menjadi pengaruh terhadap emosi jiwa, “*gala*” (gelar) kehormatan *panghulu* bagi penulis menjadi sesuatu yang kotradiktif. Sebagian oknum tertentu sering mempergunakan gelar *panghulu/ datuak* sebagai kepentingan personal dalam meraup keuntungan serta kepentingan berpolitik. Bagi penulis, ketidak siapan dalam memikul gelar kehormatan menjadi permasalahan utama terciptanya istilah *baban gala*.

Secara harfiah *baban gala* dapat diartikan sebagai beban dari suatu identitas sosial. “*Baban*” jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yaitu; beban, sedangkan “*Gala*” adalah gelar (status sosial). Gabungan dari dua suku kata ini bersifat majemuk, sehingga memiliki makna baru dalam pengertiannya. Defenisi makna kata *baban gala* yaitu; tanggung jawab yang dibebankan kepada seseorang tanpa dibekali sebuah “*daya*”. Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan kata *daya* sebagai kemampuan melakukan sesuatu/kemampuan

bertindak. Keterbatasan dalam bentuk daya serta minimnya ilmu pengetahuan tentang adat Minangkabau, kerap menjadikan penulis sebagai pribadi yang kaku terhadap lingkungan sosial. Hidup dalam kelompok individu yang kental, secara tidak langsung membuat penulis dituntut mampu menjalani norma-norma berkaitan dengan adat.

*Baban Gala* merupakan sebuah ungkapan ekspresi personal, berdasarkan realitas dari penulis ke dalam jenis film fiksi sebagai media penyampaiannya. Karya ini merupakan representasi diri sehingga memiliki nilai informasi sebagai cara bertutur penulis terhadap realitas sosial. Representasi merupakan proses dimana sebuah objek ditangkap oleh indra, kemudian disampaikan kembali melalui bahasa. Singkatnya, representasi adalah proses pemaknaan kembali sebuah objek/fenomena/realitas yang maknanya akan tergantung bagaimana seseorang itu mengungkapkannya melalui bahasa. Representasi juga sangat bergantung dengan bagaimana pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang melakukan representasi tersebut. Berdasarkan pengertiannya, representasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *representation*: perbuatan mewakili, keadaan diwakili, apa yang mewakili, atau perwakilan (Depdiknas, 2008: 1167). Dapat disimpulkan bahwa, representasi berarti cermin dari sebuah realita nyata atau sebenarnya yang dihadirkan ke dalam sebuah karya cipta. Melalui film *Baban Gala* penulis mencurahkan bentuk ekspresi diri berdasarkan fenomena, sehingga memunculkan makna bersifat personal. Tujuan penulis menciptakan makna dalam karya film *Baban Gala*, agar *output* film ini tidak terlalu *frontal* dalam mengkritisi peran sebagai pemimpin kaum masyarakat. Sebuah film dapat mencakup berbagai

banyak pesan yang ingin disampaikan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi layanan publik. Melalui pemilihan media audio visual jenis film cerita, jabaran informasi dan opini pengkaryanya dapat tersampaikan dengan jelas kepada penonton.

Sifat dasar film cerita (fiksi) lebih terikat kepada plot dan konsen pengadeganannya sudah dirancang sejak awal pembuatan film tersebut. Struktur cerita dalam film fiksi memegang hukum sebab akibat (kausalitas) serta aksi reaksi dalam membentuk unsur naratif. Elemen terpenting film fiksi adanya karakter (tokoh), konflik, kemudian *ending* atau penutup cerita. Suksma (dalam Pratista, 2008: 10), secara umum film dapat dikategorikan menjadi tiga jenis; yaitu film dokumenter, film fiksi dan film eksperimental. Pembagian ini didasarkan dari cara bertuturnya, yaitu cara bertutur naratif (cerita) dan cara bertutur nonnaratif (*non* cerita) yang mana film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas dari awal hingga akhir film, sedangkan dua jenis film lainnya (dokumenter dan eksperimental) tidak. Naratif cerita berkesinambungan sangat dipengaruhi oleh sifat fiksi yang memberi penekanan pada setiap rentetan adegan, sehingga penonton tidak sulit dalam memahami alur cerita. Film merupakan aktualisasi dari imajinasi pengkaryanya, baik dari segi teknologi yang digunakan, maupun hal-hal menyangkut tema cerita. Film tidak hanya sebagai hiburan semata, melainkan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134).

Berdasarkan uraian di atas, mengenai peran serta kedudukan seorang *panghulu*, maka penulis menciptakan sebuah karya audio visual yang diberi judul "***Baban Gala***". Semuanya terangkum dalam laporan karya tulis dengan judul: **Penciptaan Film "*Baban Gala*" (Representasi Ekspresi Personal Sebagai *Panghulu* Di Minangkabau)**. Film ini penulis ciptakan sebagai bentuk reka ulang peristiwa yang memberikan bias pesan kepada masyarakat, tentang kedudukan seorang pranata adat. Tujuan dari film ini adalah sebagai media informasi diri dengan asumsi mewakili setiap aspirasi dari *panghulu* muda lainnya. Kemudian selain daripada itu penulis juga memberikan sentakan kepada orang tua dalam mengajarkan dan membimbing kembali anaknya ke ranah adat istiadat.

#### **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu adanya beberapa rumusan masalah tentang bagaimana menciptakan film fiksi, sebagai representasi ekspresi personal seorang *panghulu* di Minangkabau. Masalah ini penulis rangkum dalam bentuk pertanyaan diantaranya:

1. Bagaimana cara merepresentasikan sebuah realitas ke dalam film fiksi berdasarkan fenomena sosial.
2. Apa yang membuat fenomena tersebut menjadi suatu ketertarikan bagi penulis dalam menciptakan karya seni audio visual.
3. Kenapa menghadirkan simbol personal di dalam karya.

## C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

### 1. Tujuan

Tujuan umum dari penciptaan film *Baban Gala* adalah memberikan pemahaman kepada seluruh lapisan masyarakat, tentang peran serta kedudukan *panghulu* di Minangkabau. Kemudian tujuan khusus Berdasarkan rumusan ide penciptaan adalah, memberikan persepsi kepada generasi muda akan pentingnya mempelajari nilai-nilai yang ada pada kebudayaan. Sedangkan untuk tujuan personal dalam karya film fiksi *Baban Gala* adalah, sebagai curahan ekspresi menjadi pemimpin kaum masyarakat dalam media audio visual sebagai cara bertuturnya.

### 2. Manfaat

- a. Menambah perkembangan ilmu pengetahuan serta referensi bagi masyarakat dalam melihat peran dan fungsi *panghulu* ditengah kehidupan sosial budaya yang melingkupinya.
- b. Sebagai media eksplorasi diri tentang bagaimana peran dan fungsi *panghulu* menjadi bagian penting dalam kehidupan bermasyarakat.
- c. Menjadi media interaksi dan edukasi sebagai alternatif dalam memahami suatu kondisi atau keadaan.
- d. Sebagai bahan kajian untuk diteliti dan disosialisasikan dengan baik.