

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Adat Minangkabau merupakan falsafah kehidupan yang menjadi budaya atau kebudayaan Minangkabau. Ada 7 unsur kebudayaan yaitu : sistem religi, sistem kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian, dan sistem teknologi. Ketujuh unsur kebudayaan ini mencangkup seluruh kebudayaan manusia dimanapun, serta ketujuh unsur tersebut yang menentukan nilai-nilai kehidupan dalam suatu masyarakat (Kuntjaraningrat, 2023:51). Dari ketujuh unsur kebudayaan tersebut bahasa merupakan unsur kebudayaan yang digunakan untuk berinteraksi. Masyarakat Minangkabau mempunyai bahasa sendiri yang menjadi alat komunikasi yang sangat efektif di antara nagari-nagari di Minangkabau.

Bahasa Minangkabau merupakan bahasa persatuan antara suatu nagari dengan nagari lainnya, dalam adat Minangkabau *Kato nan ampek* merupakan tutur bahasa yang di turunkan secara turun-temurun secara alamiah, *Kato nan ampek* merupakan tutur bahasa sopan santun yang mengatur masyarakat Minangkabau dalam bergaul baik dalam suatu nagari maupun dengan nagari yang lainnya. *Kato nan ampek*” yang dimaksud disini adalah suatu sikap dan kebudayaan Minang yang juga merupakan norma penting dalam kehidupan masyarakat, menjelaskan tentang tatanan berbicara masyarakat Minang yang dianjurkan dalam adat Minangkabau. Menurut Buya Mas’oed Abidin seorang ulama dan

tokoh adat Sumatera Barat menyatakan bahwa Tau jo Nan Ampek artinya tau dengan filsafah Minang tentang budaya lokal yang harus diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan menurut M. Nasroen adat Minangkabau merupakan suatu sistem pandangan hidup yang kekal serta aktual (Soekanto, 2023:9)

Ada empat langgam kata dalam bahasa Minangkabau, yaitu: 1) kato *mandaki*, yaitu bahasa yang digunakan orang yang status sosialnya lebih rendah dari lawan bicara; 2) kato *manurun*, yaitu bahasa yang digunakan orang yang statusnya lebih tinggi dari lawan bicara; 3) kato *malereang*, yaitu bahasa yang digunakan orang yang posisinya sama, yang saling menyegani; 4) kato *mandata*, yaitu bahasa yang digunakan di antara orang yang status sosialnya sama dan hubungannya akrab (Navis, A.A, 2024:4).

Terlepas dari itu semua, perkembangan zaman yang begitu pesat mengakibatkan keberadaan *kato nan ampek* tersebut memudar dikarenakan pengucapan bahasa minang yang tidak sesuai dengan ketentuan dan penerapan sebenarnya, ditambah dengan *trend* bahasa baru karena pengaruh dari budaya asing yang menyebabkan kurangnya kesadaran masyarakat untuk melestarikan *kato nan ampek*, hal ini juga disebabkan oleh kurangnya edukasi terkait *kato nan ampek*, baik dari pembelajaran di sekolah ataupun di luar sekolah,

Menurut seorang narasumber, Bapak Kudri Malin Batuah, salah satu penyebab kurangnya penerapan *kato nan ampek* itu terjadi oleh beberapa hal, seperti pergaulan, modernisasi, perkembangan teknologi

komunikasi, ditambah dengan acara adat yang mulai berkurang, dimana dengan adanya acara adat ini masyarakat bisa saling bersilaturahmi dengan membiasakan penggunaan *kato nan ampek* misalnya kepada *niniak mamak*, *bundo kanduang*, atau bahkan dengan teman sebaya. Beliau juga menjelaskan mengenai kurangnya edukasi tentang *kato nan ampek*, misalnya pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) di sekolah mulai hilang, sehingga penggunaan *kato nan ampek* ini tidak dipraktikkan oleh generasi muda.

Berdasarkan penjabaran masalah di atas perancang bertujuan untuk membuat rancangan iklan layanan masyarakat tentang *kato nan ampek* di Minangkabau dalam bentuk audio visual, sebagai upaya agar *kato nan ampek* dapat terjaga dan dilestarikan karena termasuk salah satu budaya dan aturan di Minangkabau. Agar generasi muda kembali menerapkan aturan adat *kato nan ampek* kepada lingkup masyarakat yang saat ini sudah mulai pudar, Sehingga cara yang di rasa tepat digunakan adalah dengan membuat media berupa *audio visual*, sesuai dengan kebiasaan generasi muda sekarang, yang cenderung belajar dengan mengamati visual dibandingkan dengan cara membaca atau mendengarkan. sebagai solusi permasalahan mulai pudarnya *kato nan ampek* terhadap generasi muda dan masyarakat Minangkabau.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka identifikasi masalah yang terjadi adalah :

1. Memudarnya penggunaan *kato nan ampek* oleh masyarakat zaman sekarang.
2. Kurangnya edukasi terhadap penerus generasi muda untuk tetap meneruskan aturan *kato nan ampek*.
3. Masuknya pengaruh budaya asing yang menyebabkan pergeseran budaya Minangkabau.
4. Kurangnya media kampanye sosial untuk menerapkan *kato nan ampek* di Minangkabau

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka masalah dalam perancangan ini dibatasi pada :

1. Memudarnya penggunaan *kato nan ampek* oleh masyarakat zaman sekarang.
2. Kurangnya media kampanye sosial untuk menerapkan *kato nan ampek* di Minangkabau

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan masalah yang diangkat dalam perancangan ini adalah :

1. Bagaimana merancang video iklan layanan Masyarakat bagi generasi muda menggunakan *kato nan ampek* dan menerapkannya di lingkungan masyarakat?

2. Bagaimana merancang sebuah audio visual yang efektif untuk menarik minat masyarakat terutama generasi muda terhadap aturan *kato nan ampek* sebagai aturan adat di Minangkabau?

#### **E. Tujuan Perancangan**

1. Tujuan Umum

Tujuan perancangan ini adalah untuk mengingatkan masyarakat terutama generasi muda mengenai salah satu aturan Minangkabau yaitu *kato nan ampek* terhadap masyarakat.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengingatkan masyarakat minangkabau terutama generasi muda mengenai pentingnya aturan *kato nan ampek* dengan media audio visual, yang diharapkan bisa menerapkan kembali mengenai aturan adat di Minangkabau.
- b. Menghasilkan sebuah audio visual yang efektif untuk menginformasikan masyarakat terutama generasi muda terhadap aturan *kato nan ampek* di Minangkabau.

#### **F. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Perancang

- a. Mengembangkan kemampuan perancang yang telah didapatkan di perkuliahan.
- b. Meningkatkan Kreativitas dan pengembangan ide dalam lingkup desain komunikasi visual.
- c. Merancang media komunikasi yang kreatif dan komunikatif.

2. Bagi Target Audience
  - a. Mengingatkan lagi aturan *kato nan ampek* melalui media audio visual kepada masyarakat Minangkabau terutama generasi muda sehingga nilai-nilai aturan dan budaya Minangkabau dapat lebih di perhatikan dan dilestarikan.
  - b. Memunculkan kembali penerapan *kato nan ampek* di masyarakat umum terutama generasi muda untuk menjaga dan melestarikan aturan mengenai *kato nan ampek*.
3. Bagi universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang
  - a. Agar dapat bermanfaat bagi civitas akademika Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dan seluruh perguruan tinggi lainnya.
  - b. Hasil karya rancangan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademik.
  - c. Sebagai referensi untuk karya selanjutnya.