

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Museum merupakan suatu organisasi dan pranata sosial kultur yang mempunyai tugas mengumpulkan, mencatat, merawat, mengawetkan, meneliti, menyajikan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan memberikan bimbingan edukatif kultural tentang benda-benda bernilai budaya dan ilmiah kepada pengunjung (Nasrullah, 2020). Museum berfungsi sebagai tempat pengumpulan dan pengamatan warisan budaya, alam, tempat dokumentasi, penelitian ilmiah dan tempat penghayatan kesenian (Tiaranisa et al., 2022).

Keberadaan Museum sebagai sumber belajar seharusnya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh pelajar. Museum mempunyai peranan yang sangat penting dalam membina dan memupuk kepribadian dalam hidup bermasyarakat (Hadijah, 2020a). Dengan adanya museum diharapkan agar dapat memberikan apresiasi kepada masyarakat khususnya para pelajar agar dapat mencintai budayanya sendiri yang akan menimbulkan perasaan sadar akan sejarah bangsanya (Hadijah, 2020b). Museum berfungsi sebagai pengumpulan dan pengamanan warisan budaya, dokumentasi dan penelitian ilmiah, konservasi dan pengenalan budaya antar daerah dan antar bangsa. (Destiana, 2016)

Di Sumatera Barat terdapat beberapa museum, di antaranya adalah Museum Perang. Museum Perang Sintuak terletak di Desa Wisata Sintuak Kecamatan Sintuk Toboh Gadang, Kabupaten Padang Pariaman (Sari & Afnita, 2023). Museum ini didirikan pada 27 Januari 2021 karena banyaknya peristiwa bersejarah yang terlupakan, salah satu contohnya yaitu peristiwa pembunuhan berencana terhadap pejuang kemerdekaan oleh pihak kolonial Belanda pada 7 Juni 1945. Menurut Sari & Afnita (2023) Museum Perang Sintuak merupakan suatu cagar budaya yang ada di Nagari Sintuak. Setelah berdirinya Museum Perang Sintuak, maka didirikannya Sanggar Museum Perang Sintuak.

Sejarah perang Sintuak merupakan suatu peristiwa berdarah yang terjadi di Surau Batu Sintuak Toboh Gadang 7 Juni 1949 merupakan peristiwa tragis bersejarah dimana terjadi pembunuhan massal terhadap perjuangan kemerdekaan oleh pihak kolonial Belanda. Pada saat itu tentara Belanda dipimpin oleh Kapten Becker dari Lubuk Alung melakukan penyisiran di Pakandangan, Koto Tinggi, Bintungan Tinggi, Pauh Kamba, Toboh Gadang, sampai di Sintuak. Di pasar Sintuak, Belanda menangkap para pejuang, pemuda, dan penduduk bahkan ada diantara mereka diikat dan dibawa ke halaman Surau Batu Sintuak. Disana mereka diseret, dihardik, dituduh ekstrimis, disuruh berbaris menghadap sungai, kemudian dengan senjata otomatis stengun dan senapan mesin, tentara Belanda menembak mereka dari belakang.

Dari kisah diatas maka timbullah inisiatif dari seorang pemuda Nagari Sintuak yang bernama Rio Tampati Putra dan kawan kawannya mengumpulkan benda-benda yang pernah dipakai dalam perjuangan anak Nagari Sintuak, hingga terkumpul 245 koleksi sebagai bukti sejarah daninggalan budaya yang perlu dilestarikan dan dipublikasikan. Sehingga Museum ini mendapat dukungan revitalisasi fisik dari Asosiasi Museum Indonesia (AMI) melalui Asosiasi Museum Indonesia Daerah (AMIDA) Sumatera Barat, sehingga pengunjung dapat melihat dan mengenang kembali peristiwa pembunuhan massal terhadap pejuang kemerdekaan Republik Indonesia oleh Belanda di Museum Perang Sintuak, yang Penataannya didukung oleh Museum Adityawarman Dinas Kebudayaan Provinsi Sumatera Barat. (Rio Tampati Putra, wawancara, 14-11- 2024)

Harjoso sebagaimana dikutip dalam (Muliani, 2019), mengemukakan, kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Kebudayaan sebagai turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kebudayaan merupakan keseluruhan kompleks, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat dari seseorang sebagai anggota masyarakat.

Sanggar Museum Perang Sintuak didirikan pada Maret 2021, yang mana awal berdirinya ini adanya usulan dari salah seorang teater Sawahlunto yang bernama Heri. Setelah itu dikumpulkan para pengurus Museum Perang Sintuak

untuk membentuk divisi teater dan tari. Dengan adanya sumber daya manusia dari para pengurus Museum Perang Sintang sehingga mempermudah dalam mempublikasikan ke dalam sebuah sanggar Museum Perang Sintang. Museum Perang Sintang memiliki anggota tetap sebanyak 110 orang terdiri dari Anggota Sanggar Museum dan Komunitas Film Museum. Museum yang beralamat di Jalan Simpang Tigo, Nagari Sintang, ini telah memiliki kepengurusan yang terdiri dari beberapa divisi seperti kepala, sekretaris, bendahara, kurator, konservasi, tata usaha, penata pameran, registrasi, edukasi, humas dan keamanan serta telah terdaftar pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Padang Pariaman. (Rio Tampati Putra, wawancara, 14-11- 2024)

Keterkaitan sanggar Museum Perang Sintang dengan sejarah Perang Sintang yaitu dimana museum merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat. Didalam sanggar museum perang Sintang adanya pembuatan teater atau film yang menceritakan tentang kisah dari para pejuang, pemuda dan masyarakat yang berjuang dalam penjajahan belanda, maka dari situ dibuatlah film singkat yang menceritakan bentuk dari penjajahan masa belanda. Di Nagari Sintang Toboh Gadang juga banyak terdapat benteng- benteng peninggalan para penjajah.

Peranan menunjukkan keterlibatan diri atau keikutsertaan individu/organisasi yang melakukan suatu usaha untuk mencapai tujuan tertentu atas tugas atau bukti yang sudah merupakan kewajiban dan harus dilakukan sesuai dengan kedudukannya. Peranan sanggar dalam kesenian yaitu sebagai

wadah atau tempat bernaung sejumlah seni budaya, sebagai media edukasi baik itu pendidikan dan latihan, sebagai media hiburan bagi masyarakat sekitar dan peminat seni dan sebagai tempat berkumpul, bersilaturahmi, dan berdiskusi dalam rangka mempererat persaudaraan.

Pembinaan dapat diartikan sebagai upaya memelihara dan membawa suatu keadaan yang seharusnya terjadi atau menjaga keadaan sebagaimana seharusnya (Amelia et al., 2023). Dalam manajemen pendidikan luar sekolah, pembinaan dilakukan dengan maksud agar kegiatan atau program yang sedang dilaksanakan selalu sesuai dengan rencana atau tidak menyimpang dari hal yang telah direncanakan. Pembinaan generasi muda adalah proses mendidik dan mengembangkan anak-anak dan remaja agar memiliki karakter, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang positif. Melalui pembinaan generasi muda, mereka akan dilatih untuk memiliki kemandirian, kepemimpinan, kejujuran, keberanian, dan kemampuan lainnya yang akan menjadi modal berharga dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Pembinaan dalam sanggar di fungsikan sebagai pengelolaan sanggar museum perang Sintuak agar berjalan dengan baik dan terencana. Sanggar museum perang Sintuak merupakan tempat untuk menyalurkan bakat kesenian bagi generasi muda dengan memberikan pelatihan bagi generasi muda untuk belajar seni tari dan teater. Tujuan pola pembinaan sanggar adalah menentukan kebijaksanaan umum yang selalu konsisten dan terarah serta terpadu.

Pentingnya peranan sanggar Museum Perang Sintuak bagi generasi muda yaitu dapat mengarahkan remaja pada hal yang positif sehingga dengan adanya sanggar tersebut dapat menjadi wadah bagi mereka dalam mengembangkan minat serta menyalurkan bakat generasi muda. Didalam sanggar mereka tidak hanya dilatih tetapi mereka diberikan arahan dan bimbingan serta setiap generasi muda yang bergabung didalam sanggar museum perang Sintuak mereka diberikan aturan dan pengarahan agar mereka bisa mematuhi aturan yang ada di Sanggar Museum Perang Sintuak. Sejak berdirinya sanggar museum perang Sintuak membawa dampak positif bagi anak-anak remaja yang sudah bergabung di sanggar tersebut yang mana mereka terhindar dari hal-hal yang negatif.

Berdasarkan wawancara yang peneliti dilakukan dengan pengurus sanggar sintuk mengemukakan bahwa remaja masyarakat sintuk banyak yang lupa tentang peristiwa sejarah di Nagari Sintuak, bahkan ada yang tidak mengetahui bahwa di Nagari tersebut pernah terjadi peristiwa berdarah terhadap para pejuang, pemuda dan masyarakat. Dengan adanya peristiwa tersebut diangkat sebuah sanggar yang mana di dalam sanggar dibuatkan sebuah teater yang menceritakan bagaimana bentuk dari kejadian peristiwa yang ada di nagari sintuak yang di mainkan oleh para anggota sanggar sehingga para generasi muda tertarik untuk bergabung ke dalam sanggar Museum Perang Sintuak (Rio Tampati Putra, wawancara, 14-11- 2024)

Kurangnya pengetahuan remaja Sintuak terhadap sejarah Perang Sintuak diantaranya disebabkan oleh remaja pada saat sekarang lebih cenderung bermain *handphone* bahkan ada yang salah pergaulan. Sehingga hal itu perlu dorongan untuk mengikat daya tarik remaja tersebut mau bergabung dengan Sanggar Museum Perang Sintuak. Dengan bergabungnya dengan sanggar tentu remaja tersebut bisa terhindar dari hal yang tidak diinginkan karena mereka diberi pengarahan dan pembinaan pada kegiatan sanggar.

Adapun bentuk kegiatan dalam pembinaan generasi muda di sanggar museum perang Sintuak yaitu adanya pembentukan teater atau randai, tambua, dan tari. Pada sanggar museum perang Sintuak adanya aliansi sanggar se Sintoga dan ada juga latihan gabungan di museum perang Sintuak yang mana terdiri dari beberapa sanggar yaitu: sanggar bungo lado, sanggar sailia samudiak, sanggar pangpek sadagam, komunitas saluak badeta dan sanggar museum perang Sintuak. Didalam Sanggar Museum Perang Sintuak terdapat dari berbagai kalangan generasi muda baik dari anak SMP, SMA sampai dengan mahasiswa yang terlibat didalam sanggar tersebut. Bahkan sekarang sudah ada anak SD yang juga ikut bergabung dengan Sanggar Museum Perang Sintuak namun golongan anak SD ini masih dibawah naungan pendiri museum.

Sejak adanya pembinaan generasi muda didalam sanggar tersebut sehingga dapat membawa generasi sekarang kepada hal-hal baik atau yang berdampak positif sehingga dengan adanya kegiatan tersebut tentu generasi muda ini terhindar dari hal yang dapat membawa mereka kepada kejahatan

yang banyak terjadi di Padang Pariaman pada saat ini. Maka sangat diperlukan pembinaan terhadap generasi muda sehingga dibuat sebuah sanggar yang didalamnya melibatkan generasi muda dalam menggali potensi atau bakat mereka melalui seni teater atau randai, tari dan tambua.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Pembinaan Generasi Muda Pada Sanggar Museum Perang Sintuak Kabupaten Padang Pariaman”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Remaja Masyarakat Sintuak belum tahu dengan adanya peristiwa sejarah di Nagari Sintuak, bahkan ada yang tidak mengetahui bahwa di Nagari tersebut pernah terjadi peristiwa berdarah terhadap para pejuang, pemuda dan masyarakat.
2. Kurangnya minat remaja terhadap kesenian budaya yang ada di Sintuak Toboh Gadang.
3. Generasi muda saat sekarang lebih tertarik terhadap budaya luar dibandingkan dengan budaya yang ada di tempat tinggalnya

C. Fokus dan Rumusan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan tidak meluas dan mengembang maka peneliti membatasi dan menfokuskan meneliti tentang bagaimana Pembinaan

Generasi Muda Pada Sanggar Museum Perang Sintuak Kabupaten Padang Pariaman. Dan fokus masalah ini membantu peneliti agar lebih terfokus pada topik yang akan terpecahkan dalam penelitian tersebut.

Berdasarkan fokus masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk pembinaan generasi muda pada Sanggar Museum Perang Sintuak?
2. Bagaimana pembinaan generasi muda di Sanggar Museum Perang Sintuak?
3. Bagaimana dampak Sanggar Museum Perang Sintuak terhadap pembinaan generasi muda di Nagari Sintuak?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan di lakukan adalah:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk pembinaan generasi muda pada Sanggar Museum Perang Sintuak.
2. Untuk menganalisis pembinaan generasi muda di Sanggar Museum Perang Sintuak.
3. Untuk mengidentifikasikan dampak Sanggar Museum Perang Sintuak terhadap pembinaan generasi muda di Nagari Sintuak.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan guna penelitian lebih lanjut tentang Pembinaan Generasi Muda Pada Sanggar Museum Perang Sintuak Kabupaten Padang Pariaman.
- b. Menambah apresiasi masyarakat terhadap Pembinaan Generasi Muda Pada Sanggar Museum Perang Sintuak Kabupaten Padang Pariaman

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang Pembinaan Generasi Muda Pada Sanggar Museum Perang Sintuak Kabupaten Padang Pariaman sekaligus sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama pendidikan.
- b. Bagi Sanggar Museum Perang Sintuk hasil penelitian ini bermanfaat sebagai masukan tentang bagaimana pembinaan disanggar Museum Perang Sintuak.
- c. Bagi masyarakat dapat menambah pengetahuan untuk memotivasi agar melestarikan seni budaya melalui ikut berpartisipasi dalam kegiatan sanggar.
- d. Bagi pembaca diharapkan dapat menambah wawasan kesenian dan perkembangan sanggar dalam rangka memperkaya kebudayaan di Nagari Sintuak.