

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu negara yang luas dan kaya akan warisan budaya, salah satunya berada di Sumatera Barat, yaitu rumah gadang Minangkabau. Rumah gadang dapat disebut juga dengan rumah adat *bagonjong*, karena memiliki bentuk atap yang *bergonjong* runcing menjulang. Atap rumah gadang memiliki bentuk menyerupai tanduk kerbau. Bentuk dari atap rumah gadang berkaitan dengan Minangkabau ini sengaja dibangun lebih tinggi yang berfungsi untuk menahan curah cerita tentang kemenangan suku Minangkabau dalam adu kerbau dengan suku Jawa. Untuk mengenang kemenangan tersebut masyarakat Minangkabau membuat atap rumah gadang menyerupai tanduk kerbau. Dari sejarahnya bangunan rumah gadang hujan tinggi sehingga tidak akan membebani bangunan dan juga dapat menghindari serangan hewan buas yang mengancam pada masa lampau (Habibi, 2018 : 2).

Bagian bawah dari rumah gadang memiliki bentuk persegi empat yang tidak seimbang dan mengambang ke atas. Bentuk atapnya melengkung ke arah samping, dan lengkungan badan rumah gadang berbentuk landai seperti badan kapal. Rumah gadang memiliki bentuk seperti trapesium, bentuk badan segi empatnya membesar ke atas, dan memiliki komposisi yang dinamis. Bentuk dari rumah gadang inilah yang memiliki daya tarik bagi wisatawan yang datang.

Rumah gadang memiliki bentuk yang unik dan indah, dengan bentuk atap yang runcing memiliki ciri khas untuk daerah Minangkabau itu sendiri. Rumah gadang memiliki bentuk yang mengembang keatas dan mengecil kebawah, dan memiliki ukiran disetiap tiangnya. Tembok rumah gadang memiliki khas sendiri dengan pembuatannya yang menggunakan potongan anyaman bambu. Rumah gadang di Minangkabau tidak semua memiliki bentuk yang indah karena telah banyak rumah gadang yang hancur dan telah direnovasi sedemikian rupa. Macam-macam bentuk rumah gadang inilah yang diangkat penulis untuk dijadikan sebagai ide pembuatan karya ukir logam.

Seni ukir merupakan kegiatan mengolah permukaan suatu objek dua dimensi dengan cara membuat perbedaan ketinggian dari permukaan tersebut, sehingga menghasilkan sebuah karya seni yang memiliki bentuk permukaan tidak rata. Mengukir adalah kegiatan menggores, memahat dan menoreh pola pada sesuatu permukaan benda yang diukir. Biasanya kegiatan mengukir memperoleh bentuk yang dikehendaki sesuai dengan gagasan sang seniman sehingga menimbulkan bentuk artistik. Teknik ukir yang dipakai penulis dalam penciptaannya adalah teknik ukir tekan. Teknik ini merupakan teknik membuat hiasan diatas permukaan plat logam dengan cara ditekan menggunakan alat ukir atau alat *sodet*. Alat yang biasanya digunakan dalam pembuatan karya ukir tekan adalah tanduk sapi atau kerbau yang telah dibentuk sesuai kebutuhan untuk mengukir, tetapi jika memang tanduk sapi atau kerbau sulit ditemukan bisa menggunakan bambu ataupun kayu yang dibentuk sesuai kebutuhan untuk mengukir (<https://swag1004.blogspot.com/2017/02/produksi-kerajinan-logam-teknik-ukir.html?m=1> , diakses pada 20 April 2022).

Penulis tertarik mengambil tema bentuk rumah gadang Minangkabau karena pada zaman dahulu masih banyak masyarakat membangun rumah gadang, zaman dahulu rumah gadang dibangun oleh setiap suku, tetapi pada zaman sekarang rumah gadang mulai terlupakan, terbengkalai dan tidak terurus karena banyaknya masyarakat minangkabau yang merantau keluar kota. Banyak Rumah gadang juga yang mulai roboh karena kurangnya perawatan, sehingga menjadi lebih cepat lapuk. Penulis juga mengangkat tema rumah gadang karena penulis terlahir dan dibesarkan di Sumatera Barat dan karena dahulu saat kecil penulis suka bermain di sekitar rumah gadang, bermain bersama teman-teman. Penulis tertarik mengambil tema ini juga karena rumah gadang Minangkabau adalah salah satu warisan budaya yang berada di Sumatera Barat yang bangunannya memiliki bentuk arsitektur yang indah dengan bentuk yang unik.

Penulis tertarik untuk mengubah bentuk atau mendeformasikan bentuk rumah gadang Minangkabau pada karya logam dengan menggunakan ukir tekan atau *sodet* sebagai teknik pembuatannya. Karya ini tentunya berbeda dari karya-karya rumah gadang sebelumnya, pada karya sebelumnya seperti hanya memindahkan bentuk kedalam karya tanpa perubahan, tetapi untuk karya yang

diciptakan oleh penulis memiliki bentuk rumah gadang yang telah dideformasi atau diubah menjadi bentuk karya yang baru, tetapi tidak meninggalkan bentuk asli dari rumah gadang itu sendiri. Deformasi merupakan perubahan suatu bentuk yang tidak pada umumnya atau menyerupai bentuk aslinya dengan disengaja untuk kebutuhan seni. Karya yang diciptakan oleh penulis tentunya berbeda dengan karya yang sudah pernah ada, karya-karya sebelumnya banyak memiliki bentuk ukiran seperti tumbuhan dan hewan, namun pada karya penulis ini penulis mengambil tema bangunan, yaitu bangunan rumah gadang dengan bentuk yang berbeda dari biasanya, karya ini memiliki nilai keindahan tersendiri. Karya bentuk rumah gadang ini dibuat dengan bermacam-macam bentuk, seperti bentuk atap yang meleleh dan terbakar tetapi masih memperlihatkan ciri khas dari bangunan rumah gadang. Bentuk bangunan yang terpecah-pecah, bangunan yang roboh tetapi masih memperlihatkan ciri khas rumah gadang tersebut. Perubahan-perubahan bentuk itu memberi nilai yang indah dalam berkarya seni. Karya ini nantinya dapat digunakan sebagai hiasan dinding untuk memperindah ruangan, menjadikan ruangan lebih indah untuk dipandang.

Penciptaan karya ini ingin menyampaikan bahwa rumah gadang yang berada di sekitar tempat tinggal penulis telah banyak berubah. Banyak bangunan rumah gadang telah usang dan tidak terawat. Penciptaan karya ini bertujuan untuk mengingatkan kembali kepada masyarakat Minangkabau agar dapat terus melestarikan warisan budaya melalui hal-hal kecil seperti merawat, dan membersihkan bangunan rumah gadang agar tidak cepat lapuk dan rusak. Penulis memiliki kekhawatiran, jika penciptaan karya ini tidak dilakukan, maka rumah gadang yang ada di kampung halaman akan semakin ditinggalkan masyarakatnya, yang mengakibatkan tradisi ini punah dan hilang.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana konsep penciptaan karya ukir logam dengan tema deformasi bentuk rumah gadang Minangkabau?
2. Bagaimana proses pembuatan karya ukir logam dengan tema deformasi bentuk rumah gadang Minangkabau?

3. Bagaimana hasil karya ukir logam dengan tema deformasi bentuk rumah gadang Minangkabau?

### **C. Tujuan**

1. Menjelaskan konsep penciptaan karya ukir logam dengan tema deformasi bentuk rumah gadang Minangkabau.
2. Melakukan proses perwujudan karya ukir logam dengan tema deformasi bentuk rumah gadang Minangkabau.
3. Menghasilkan karya ukir logam dengan tema deformasi bentuk rumah gadang Minangkabau.

### **D. Manfaat**

1. Menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan bagi diri sendiri dan orang lain.
2. Menambah acuan bagi seseorang dalam pembuatan karya ukir logam.
3. Mengenalkan karya ukir logam dengan inspirasi bentuk rumah gadang Minangkabau.
4. Mengenalkan bentuk rumah gadang Minangkabau pada masyarakat luar.

### **E. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan**

1. Metode Pendekatan
  - a. Pendekatan estetika

Metode pendekatan Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan (Djelantik, 1999 : 7). Estetika berasal dari bahasa Yunani "*aisthetika*" yang memiliki arti hal-hal yang dapat diserap oleh panca indera. Jadi dapat diartikan suatu seni dapat dilihat oleh panca indera, keindahan seni juga dapat disalurkan lewat panca indera manusia, seperti ada ketertarikan dalam melihat suatu karya seni. Pembuatan karya seni dan ide penciptaan karya selalu mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa meliputi unsur titik, garis, bidang, warna, bentuk, sebagai pendukung dalam pembuatan karya.

#### b. Pendekatan empiris

Metode pendekatan empiris adalah pembahasan tentang sesuatu yang dilakukan seseorang, yang dapat kita diamati dengan indera manusia, seperti pengalaman pada diri seseorang, atau pengalaman pada diri sendiri. Pengalaman yang berjalan beriringan yang selalu terlihat dan dapat dirasakan oleh orang lain. Menurut Sugiyono (2012 : 2), empiris merupakan suatu cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan.

### 2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah salah satu dari langkah dalam proses perwujudan sebuah karya. Menciptakan suatu karya tentunya memerlukan sebuah metode penciptaan dalam pembuatannya, agar proses yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan keinginan penulis. Pada penciptaan karya ini penulis mengacu pada metode penciptaan oleh SP. Gustami yaitu metode tiga tahap enam langkah dalam buku “Butir-butir Mutiara Estetika Timur” (Gustami, 2007 : 329).

#### 1. Eksplorasi

Tahap pertama adalah tahap eksplorasi, tahap yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan penulis sebelum pembuatan karya, seperti mencari acuan dalam pembuatan karya seni. Tahap eksplorasi terdiri dari 2 langkah, yaitu langkah pengembaraan jiwa, langkah penggalian sumber informasi dan pengumpulan data melalui wawancara maupun study pustaka, dengan cara mengamati secara langsung suatu objek yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan karya. selanjutnya adalah langkah menentukan tema, tema yang diambil dalam penciptaan ini adalah bentuk rumah gadang. Bentuk rumah gadang ini akan dibuat dengan mendeformasikan bentuk rumah gadang. Dengan mengubah bentuk rumah gadang untuk kepentingan seni tetapi tidak menghilangkan ciri khas dari rumah gadang itu sendiri.

## 2. Perancangan

Tahap kedua adalah tahap perancangan, pada tahap ini ide yang telah didapatkan melalui eksplorasi akan dirancang dalam bentuk sketsa dan nantinya akan menjadi desain terpilih yang akan dijadikan sebuah karya nyata. Tahap perancangan terdiri dari 2 langkah, yaitu pertama langkah penuangan ide ke dalam sketsa dengan mempertimbangkan bentuk, tema, dan teknik yang dikerjakan hingga menjadi sebuah sketsa yang sesuai. Selanjutnya adalah langkah perancangan dengan pembuatan sketsa awal untuk menuangkan ide ke dalam sebuah gambar, dan dilanjutkan dengan langkah penyempurnaan sketsa yang telah terpilih dengan disertai dengan ukuran yang akan dibuat.

## 3. Perwujudan

Tahap ketiga adalah tahap perwujudan, tahap perwujudan merupakan aksi nyata dalam penciptaan karya berdasarkan konsep dan rancangan sketsa yang telah dibuat. Tahap perwujudan terdiri dari 2 langkah, yaitu langkah mewujudkan karya berdasarkan desain dengan memulai dari persiapan alat dan bahan hingga *finishing*. Selanjutnya adalah langkah mengevaluasi ide dan hasil karya dalam tinjauan umum dan khusus, dengan menjelaskan apa saja alat dan bahan yang telah digunakan.

