

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berawal dari fenomena yang terjadi pada masyarakat Minang khususnya perempuan Minang yang terjadi saat ini baik yang bermukim di ranah Minang maupun yang berdomisili diperantauan menginspirasi penulis untuk mengangkat tema ini sebagai ide penciptaan karya tekstil. Banyaknya perubahan yang terjadi pada perempuan Minang sehingga menghilangkan identitas perempuan Minang yang telah berjalan secara turun temurun.

*Bundo kanduang* merupakan pemimpin perempuan Minang dalam sebuah kaum memiliki peranan sangat penting di Minangkabau. Ungkapan akan besarnya peranan perempuan di Minangkabau dapat dilambangkan sebagai *limpapeh rumah nan gadang*. *Bundo kanduang* diibarat sebagai *Limpapeh* (kupu-kupu besar) karena tugas *Bundo kanduang* yang utama yaitu memberikan bimbingan, pendidikan dan teladan budi terhadap anaknya, semua anggota di dalam rumah tangga dan kaumnya.

Seorang *Bundo kanduang* bukan hanya sekedar menjadi hiasan dalam bentuk fisiknya saja atau ciri khas panggilan terhadap ibu di Minangkabau saja, tetapi lebih dari itu yaitu memiliki kepribadian sebagai perempuan, kemudian memahami ketentuan adat dan agama yang berlaku. Melihat kondisi perempuan Minang yang terjadi pada saat sekarang ini terdapat kekhawatiran pada diri penulis akan peranan *Bundo kanduang* di Minangkabau masih dapat diakui oleh perempuan Minang kedepannya atau tidak. Pengaruh dunia luar mengakibatkan

bergesernya posisi *Bundo kanduang* dalam pandangan perempuan Minang sehingga cukup banyak diantara perempuan Minang yang kurang memahami peranan *Bundo kanduang* di Minangkabau.

Dengan memahami peranan dan kedudukan perempuan di Minangkabau tentu saja sangat membantu dalam membentuk kepribadian dan menentukan sikap kedepannya dalam menjalankan peranannya sebagai perempuan Minang. Ketika seorang perempuan Minang berada di Minangkabau atau diperantauan ia tetap berpijak pada konsep adat Minangkabau yang dapat menjadikannya sebagai penerus *Bundo kanduang* yang diharapkan, sehingga dapat mempertahankan dan melestarikan budaya Minangkabau dari pengaruh budaya asing yang begitu kuat masuk dan mempengaruhi perilaku masyarakat sehingga cenderung tidak lagi berpijak ke budaya Minangkabau bahkan bisa menyebabkan hilangnya identitas diri perempuan Minang.

Budaya Minangkabau sebenarnya merupakan budaya yang terbuka, artinya demi sebuah kemajuan, masyarakat Minangkabau dapat menerima pengaruh budaya dari luar. Dari pengaruh-pengaruh tersebut muncullah sebuah perubahan, perubahan tersebut merupakan sesuatu yang wajar dan tidak bisa untuk dihindari, tetapi dengan adanya perubahan tersebut seharusnya tidak merusak sendi-sendi adat istiadat apalagi sampai kehilangan identitas diri. Tetapi yang terlihat dalam kehidupan pada masa sekarang ketentuan adat ternyata sudah mulai tidak sejalan dengan kehidupan modern di zaman sekarang, kurang bijaknya dalam

menanggapi perubahan sehingga falsafah perempuan Minang sudah mulai melenceng dari falsafah sebelumnya.

Oleh sebab itu penciptaan karya merupakan salah satu usaha untuk menyampaikan kepada perempuan Minang akan peranan *Bundo kanduang* sebagai *limpapeh rumah nan gadang* yang sudah hampir terlupakan, karya ini bertujuan untuk mengingat kembali peranan *Bundo kanduang* sekaligus memperkenalkan dan melestarikan ragam hias *limpapeh* sebagai ragam hias yang dikhususkan untuk perempuan Minang. Dalam budaya Minangkabau *limpapeh* dikisahkan sebagai perempuan Minangkabau yang mendiami rumah *gadoang* (*Bundo kanduang*) kepada masyarakat pada umumnya.

Karya ini disajikan dalam bentuk karya seni kriya kontemporer yaitu berupa karya dua dimensi dan karya tiga dimensi, hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa ragam hias yang dianggap kuno sebenarnya juga bisa mengikuti kemajuan zaman. Konsep *limpapeh rumah nan gadang* di tuangkan ke dalam karya ini kemudian di sesuaikan dengan fenomena yang terjadi pada perempuan Minang di saat sekarang ini. Dalam hal ini perempuan Minang dimetaforakan melalui bentuk *limpapeh*/kupu-kupu (bentuk yang berasal dari alam) dan *Bundo kanduang* dimetaforakan melalui bentuk ragam hias *limpapeh* (bentuk yang berasal dari adat). Didukung dengan menggunakan warna-warna yang disesuaikan dengan konsep pada setiap karya.

Proses perwujudan karya ini memadukan antara media tekstil dan non tekstil. Mengaplikasikan bahan tekstil kemudian dikombinasikan ke bahan non

tekstil diharapkan dapat menghasilkan sebuah karya yang baru. Media tekstil lebih banyak menggunakan media berupa; kain beludru dan benang nilon, karena kain beludru dan benang nilon memiliki warna yang tajam serta mengkilap, selain itu kain beludru merupakan kain yang sering digunakan sebagai bahan pakaian tradisional Minangkabau, di dukung dengan media lain seperti benang jeans, kain katun, dakron, kain kanvas, kain keras dan kain lem. Media non tekstil lebih banyak menggunakan kawat dan didukung oleh pelamir dan cat.

Dalam mewujudkan karya ini diawali dengan pengumpulan data dan referensi, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan 30 sketsa alternatif, dari 30 sketsa maka dipilih 6 sketsa yang telah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing, tetapi hanya 2 sketsa yang diwujudkan dalam tugas akhir ini. Sebelum memasuki proses perwujudan terlebih dahulu menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan. Dalam proses perwujudan kedua karya ini memiliki proses yang berbeda, pada karya “Terlupakan” berawal dari pembuatan prototipe, selanjutnya pembentukan dan pelilitan kawat-kawat dengan menggunakan benang nilon, warna benang nilon yang dipakai yaitu memakai 2 warna yang digunakan untuk membedakan corak pada sayap kupu-kupu. Setelah itu kawat-kawat tersebut disusun sehingga membentuk kupu-kupu. Kemudian dilakukan proses pembuatan sampul menggunakan triplek sebagai kerangka. Langkah selanjutnya ragam hias di pola dan melakukan proses pengembosan. Setelah itu bagian pinggir dari ragam hias di *outline* dengan menggunakan kawat yang telah dililit dengan benang nilon. Setelah proses pengembosan selesai sampul yang

terbuat dari triplek tersebut ditutupi dengan kain katun, kemudian pada bagian luar sampul ragam hias yang telah di embos tersebut di tempel ke triplek menggunakan lem kayu. Terakhir merapikan kembali susunan kawat sehingga membentuk kupu-kupu.

Pada karya “Pergi Tak Kembali” berawal dari pembuatan desain dengan ukuran yang sebenarnya dan dipindahkan ke kain kanvas. Selanjutnya proses pembuatan kupu-kupu dengan cara kupu-kupu yang telah di desain ke kain kanvas tersebut di gunting tetapi hanya bagian sayapnya saja sehingga kupu-kupu tidak lepas dari kain kanvas. Kemudian proses pembentukan *background* dengan cara kain kanvas dilapisi kembali dan di warna. Setelah itu proses pemasangan kain kanvas ke spanram. Selanjutnya proses pengembosan dan pemasangan kawat yang telah dililit benang nilon yang berfungsi sebagai *outline*. Terakhir pembentukan dan pelilitan kawat menjadi kupu-kupu.

Dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini penulis menemukan beberapa kendala. Pada karya “Terlupakan”, butuh ketelitian dalam proses penyusunan kawat agar dapat membentuk kupu-kupu, jika salah dalam pembentukan kawat maka bentuk kupu-kupu yang dibuat tidak sesuai dengan keinginan. Selain itu ketika dalam pergantian benang untuk membedakan corak pada sayap kupu-kupu juga membutuhkan kejelian agar corak pada sayap kupu-kupu dapat terlihat.

Sedangkan pada karya “Pergi Tak Kembali”, yaitu ketika dalam proses pengguntingan kupu-kupu, berhubung serat pada kain kanvas kurang rapat maka

kendala yang ditemui adalah lepasnya serat kain kanvas sehingga kain kanvas tersebut berserabut pada bagian pinggir kain di saat kain tersebut di gunting dan lemasnya kain sehingga sayap kupu-kupu sulit untuk diangkat. Akhirnya setelah melakukan eksperimen berulang kali maka ditemukan solusi dalam proses ini, agar kain kanvas tidak berserabut maka dalam proses pengguntingan kain digunakan pisau *cutter* yang sangat tajam kemudian bagian pinggirnya di lem menggunakan lem kayu. Agar bagian sayap kupu-kupu dapat diangkat maka kain kanvas pada bagian sayap dilapisi dengan kain lem dan kain keras sebanyak dua kali. Setiap hambatan yang dihadapi, penulis merasa penasaran dengan hasil akhir dari karya tersebut dan semua tantangan yang penulis rasakan terobati dan terpuaskan dengan hasil yang dicapai. Kendala-kendala tersebut menjadi pelajaran yang baik bagi penulis untuk dapat berkarya lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Semoga dari hasil laporan tugas akhir ini dapat memancing daya imajinasi kita untuk berkarya, melihat celah disekitar kita yang berawal dari hal yang biasa pada akhirnya akan menjadi sesuatu yang luar biasa kalau itu benar-benar digali dengan baik. Penulis berharap laporan ini dapat menghidupkan kembali nilai-nilai budaya bangsa sebagai jati di bangsa yang mulai tersingkirkan akibat perubahan zaman sehingga budaya bangsa dapat dilestarikan dan dikembangkan dengan baik hingga dapat diperkenalkan ke kancah dunia internasional.

## B. Saran

Hasil tulisan dan hasil karya yang penulis buat sebenarnya masih jauh dari sempurna, tetapi penulis berharap dengan adanya tulisan dan karya ini dapat memicu masyarakat yang bergelud dibidang seni untuk menggali lebih dalam lagi penelitian dan karya yang bersumber dari akar budaya bangsa kita, agar budaya bangsa dapat terpelihara dengan baik dan akan tetap menjadi hak milik bangsa Indonesia.

Tulisan dan karya ini bertujuan untuk mengingatkan kembali kepada perempuan Minang termasuk penulis sebagai salah satu perempuan Minang akan peranan *Bundo kanduang* di Minangkabau. *Bundo kanduang* yang memiliki tugas untuk mendidik dan membimbing anaknya, semua anggota di dalam rumah tangga dan kaumnya. Tugas *Bundo kanduang* disini bukan melarang perempuan Minang untuk berubah mengikuti perkembangan zaman apalagi berubah kearah yang positif, tetapi membimbing perempuan Minang terhadap menyikapi perubahan tersebut. Alangkah baiknya jika perubahan tersebut tidak menghilangkan jati diri sebagai perempuan Minang, mampu untuk lebih bijak lagi dalam menanggapi segala perubahan sehingga jati diri dan adat istiadat Minangkabau masih tetap berjalan sampai sekarang

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Sumber Tercetak

- Bahari, Nooryan. (2008). *Kritik Seni Wacana, Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Basri, Hasan. (1977) *Minangkabau Dalam Seputar Tradisional*, Padang: SMSR Padang
- Budiman, Kris., (2011). *Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*, Yogyakarta: Jalasutra
- Danesi, Marcel. (2004). *Pesan, Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- Feldman, Edmund Burker (1967) *Art As Image And Idea*. Englewood Chif. New Jersey: Prentice- Hallinc. Diterjemahkan oleh SP Gustami
- Gustami, SP. “Kerancuan Makna Kriya dan Kerajinan” dalam *Kedaulatan Rakyat*, Yogyakarta, 28 september 2004
- . (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya, “Untaian Metodologis”*. Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta
- . (1991). *Seni Kriya Indonesia Dilema Pembinaan Dan Pengembangan*, *Jurnal Seni*, Edisi 1/03 Oktober, BP. ISI. Yogyakarta
- Hakimy, Idrus. (1978). *Buku Pegangan Bundo Kandung di Minangkabau*, Bandung: CV. Rosda
- . (1994). *Rangkaian Mustika Adat Basandi Syarak di Minangkabau*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Hardisurya Irma, Ninuk, Herman. (2011). *Kamus Mode Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Ibrahim. (2013). *Tambo Alam Minangkabau*, Bukittinggi: Kristal Multimedia Buku Alam Minangkabau
- Marah, Risman. (1988). *Ragam Hias Minangkabau*, Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Yogyakarta
- Mariato, M.Dwi (2006), *Quantum Seni*, Semarang : Dahara Prize

- Marianto, M Dwi., (2011). *Menempa Quanta, Mengurai Seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Moeliono, Anton M. (ed.), (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka,
- Sachari, Agus., (2002), *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*, Bandung: Institut Teknologi Bandung Press
- Soedarso Sp. 1990. "Pendidikan Seni Kriya" dalam Seminar Kriya 1990, oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 28-29 Mei 1990 di Hotel Ambarukmo Yogyakarta.
- Sony Kartika, Dharsono., (2007). *Kritik Seni*, Bandung: Rekayasa Sains
- ., (2004). *Pengantar Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains
- Sp., Soedarso., (2006). *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Sumardjo, Jakob., (2000). *Filsafat Seni*, Bandung: ITB
- Sumartono. (1992). "Orisinalitas K S R dan Pengakuan Internasional:., Dalam Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Sunarya, Yan Yan., "Redefinisi Kriya (=Craft?) Menjelang Abad ke-21" dalam Konperensi Kriya "*Tahun Kriya dan Rekayasa 1999*". Institut Teknologi Bandung, 26 November 1999.
- Supangkat, Jim., Riski A, Zaelani. (2006). *Ikatan Silang Budaya Seni Serat Biranul Anas*, Jakarta: Art Fabrics bekerja sama dengan KPG
- Suradji., (1995). "Studi Tentang Proses Produksi Tenun dan Tapestry di Melbourn, Victoria Australia", Diklat Kuliah pada Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kerajinan Tekstil, PPPG Kesenian Yogyakarta
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art house
- . (2002). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Yogyakarta: Kanasius

- Sutan Aswar, Sativa. (1999). *Antakesuma Suji Dalam Adat Minangkabau*, Jakarta: Djambatan
- Suyanto., Seni Kriya: Teknik dan Kreasi, *Ornamen* Jurnal Seni Rupa STSI Surakarta Vol. 1, No. 2, Juli 2004
- Toekio, Soegeng. (2001). *Ghorakriya*, Seni Rupa STSI Surakarta
- . (Tanpa Tahun). *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, Bandung: Angkasa
- . (2002). *Tinjauan Kosa Karya Kriya Indonesia*, Proyek Peningkatan Penelitian Pendidikan Tinggi Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Usman, Ibenzani., "Seni Ukir Tradisional Pada Rumah Adat Minangkabau: Teknik, Pola dan Fungsinya", Abstrak Disertasi Program Studi S-3, Institut Teknologi Bandung Bandung, 1985
- Zulhelman. (2004), "Alam Takambang Jadi Guru: Penciptaan Ragam Hias Minangkabau" dalam Mahdi Bahar, ed., *Seni Tradisi Menantang Perubahan Bunga Rampai*, Padang Panjang: STSI- Padang Panjang Press
- Zulkarnaini. (2002), *Minangkabau Ranah Nan Den Cinto Budaya Alam Minangkabau*, Bukitting: Usaha Ikhlas

## **B. Sumber Webtografi**

- <http://soeloehmelajoe.wordpress.com> 19 Juni 2013
- <http://batikindonesia.com> 11 Juli 2013)
- <http://www.mymodernmet.com> 2 Januari 2014
- <http://www.dewimagazine.com> 18 Oktober 2013
- <http://www.wowkeren.com> 7 maret 2012
- <http://www.wikipedia.org/wiki/Songket> 31 maret 2014