

**PESAN DI BALIK MITOS MINANGKABAU  
DALAM LUKISAN**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**M. Irfan**

**NIM 1212302021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

**PESAN DI BALIK MITOS MINANGKABAU  
DALAM LUKISAN**



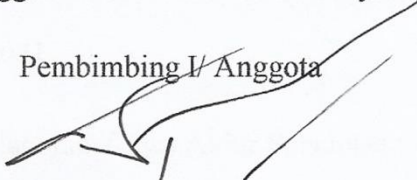
**M. Irfan  
NIM 1212302021**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Rupa Murni  
2019


## PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Seni berjudul: PESAN DI BALIK MITOS MINANGKABAU DALAM LUKISAN diajukan oleh M. Irfan, NIM 1212302021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/ Anggota

  
Deni Junaedi, S.Sn., M.A.  
NIP. 19730621 200604 1 001

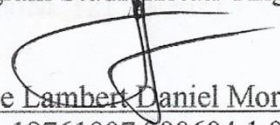
Pembimbing II/ Anggota

  
Satrio Hari Wicaksono, M.Sn.  
NIP. 19860615 201212 1 002

Cognate/ Anggota

  
Amir Hamzah, S.Sn., M.A  
NIP. 19700427 1999903 1 003

Ketua Jurusan/  
Program Studi/ Ketua/ Anggota

  
Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn  
NIP. 19761007 200604 1 001



Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : M. Irfan  
NIM : 1212302021

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan yang saya buat ini benar-benar asli karya saya sendiri, bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain. Laporan Tugas Akhir Penciptaan ini saya buat berdasarkan kajian atas karya-karya saya dengan disertai berbagai referensi pendukung yang diambil dari buku-buku, dan karya-karya dari seniman lain yang berkaitan.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 12 Juni 2019



M. Irfan

NIM. 1212302021

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “PESAN DI BALIK MITOS MINANGKABAU DALAM LUKISAN” ini dengan lancar. Adapun tujuannya adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan di dalam mengakhiri pendidikan Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, semangat, dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Segala kesulitan dan hambatan yang dialami selama menyusun laporan ini bisa terselesaikan berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu secara khusus penulis mengucapkan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku Pembimbing I yang telah memberi pengarahan, dukungan, serta memberikan masukan dan pelajaran berharga selama penyusunan laporan Tugas Akhir.
3. Bapak Satrio Hari Wicaksono, M. Sn., selaku Pembimbing II yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
4. Bapak Ag. Hartono, M.S., selaku dosen wali yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
5. Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku *cognate* (penguji ahli) dalam ujian Tugas Akhir, serta banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
6. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
8. Bapak Prof. Dr. M.Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Seluruh staf dosen jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mengajarkan berbagai pelajaran berharga selama masa perkuliahan.
10. Seluruh staf sekretariat Fakultas Seni Rupa yang telah memberikan dukungan dalam bidang administrasi dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Kedua orangtua bapak Zainal RS dan Ibu Desrawati yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa yang tiada henti.
12. Kakak Rachmawati, Hafizh Zainal, Silvi Desriza dan adik Henny Diana, serta sanak keluarga yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu mendukung selama ini.
13. Teman-teman FORMMISI dan teman-teman angkatan 2012 Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang lebih bermutu. Akhir kata semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 12 Juni 2019

M. Irfan

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN HASIL UJIAN TUGAS AKHIR .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	5
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Makna Judul.....	6
1. Pesan .....	6
2. Balik .....	6
3. Mitos .....	7
4. Minangkabau.....	7
5. Lukisan.....	7
BAB II KONSEP .....	9
A. Konsep Penciptaan .....	9
B. Konsep Perwujudan .....	20

BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	31
A. Bahan.....	31
B. Alat.....	33
C. Teknik .....	34
D. Tahapan Pembentukan .....	34
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	45
BAB V PENUTUP.....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN.....	86



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
BAB II	
Gambar 1: Wawancara dengan Narasumber Zulkifli Dt. Sinaro Nan Kuniang .....	17
Gambar 2: <i>Rodel tapaya: Instant Gratification, 2018</i> .....	25
Gambar 3: Yunizar: <i>Figur Hitam</i> .....	27
Gambar 4: <i>Christo &amp; Jeanne Claude: Agoncillo, 2009</i> .....	28
Gambar 5: <i>Christo &amp; Jeanne Claude: The Wrapped Trees, 1998</i> .....	29
BAB III	
Gambar 6: Cat Akrilik.....	31
Gambar 7: <i>Varnish</i> .....	32
Gambar 8: <i>Retarder</i> .....	33
Gambar 9: Lap, Kuas dan Palet.....	34
Gambar 10: Membuat Sketsa .....	36
Gambar 11: Membuat Model .....	37
Gambar 12: Proses Foto Menggunakan Alat Bantu.....	38
Gambar 13: Proses Memindahkan Desain ke Kanvas .....	39
Gambar 14: Proses Pewarnaan Sungai.....	40
Gambar 15: Proses Pewarnaan Tumbuhan dan Langit .....	41
Gambar 16: Mewarnai Jembatan, Naga, dan Bukit .....	42
Gambar 17: Merapihkan Garis Pinggir .....	43
Gambar 18: Hasil Akhir .....	44
BAB IV	
Gambar 19: M. Irfan, <i>Berteduh di Bawah Keteduhan, 2019</i> , cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	46
Gambar 20: M. Irfan, <i>Belajar Dari Kesalahan, 2019</i> , cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	48
Gambar 21: M. Irfan, <i>Pergi Menitipkan, 2019</i> , cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	50

Gambar 22: M. Irfan, <i>Ambil yang Baik, Tinggalkan yang Buruk</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	52
Gambar 23: M. Irfan, <i>Baik yang Tidak Baik</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	54
Gambar 24: M. Irfan, <i>Gadis Mutiara Tanpa Kerang</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	56
Gambar 25: M. Irfan, <i>Melewati Batas</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	58
Gambar 26: M. Irfan, <i>Zona Nyaman</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 150 x 100 cm.....	60
Gambar 27: M. Irfan, <i>Naga di Balik Bukit</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 100 x 80 cm.....	62
Gambar 28: M. Irfan, <i>Cerdik Buruk</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	64
Gambar 29: M. Irfan, <i>Kaki di Kepala, Kepala di Kaki</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	66
Gambar 30: M. Irfan, <i>Menduduki Kepala</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	68
Gambar 31: M. Irfan, <i>Ular Tikar</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	70
Gambar 32: M. Irfan, <i>Baik yang Tidak Baik #2</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	72
Gambar 33: M. Irfan, <i>Karma</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	73
Gambar 34 : M. Irfan, <i>Nikmat Sekejap Mata, Malang Sepanjang Umur</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	75
Gambar 35 : M. Irfan, <i>Mendahului yang Terdahului</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	76
Gambar 36: M. Irfan, <i>Tempat yang Tidak Tepat</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	78

Gambar 37: M. Irfan, <i>Baik yang Tidak Baik #3</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	80
Gambar 38: M. Irfan, <i>Palasik</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 70 x 60 cm.....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN .....	86
A. Data Diri Mahasiswa .....	86
B. Foto Poster Pameran .....	89
C. Foto Situasi Pameran .....	90
D. Foto Situasi Display .....	92
E. Katalogus .....	93

## ABSTRAK

Lukisan dapat menjadi media untuk merepresentasikan tradisi dan budaya yang ada di Indonesia, salah satunya yaitu mengenai mitos. Mitos yang berkembang di Indonesia memiliki pesan serta pelajaran moral dari generasi terdahulu yang ditujukan untuk generasi penerusnya. Mitos di setiap daerah di Indonesia berbeda-beda sesuatu dengan tradisi dan budaya yang berlaku di suatu daerah. Laporan Tugas Akhir ini mengangkat mengenai mitos Minangkabau dan pesan-pesan yang ada di baliknya. Mitos yang diangkat merupakan mitos-mitos yang berisi larangan atau anjuran, seperti mitos jangan duduk diatas bantal, dilarang memakai payung di dalam rumah, mitos wanita duduk di depan pintu dan berbagai mitos lain yang sejenis. Mitos-mitos larangan diangkat ke dalam karya Tugas Akhir karena isi mitos yang tidak masuk akal secara logika namun ternyata memiliki pesan dibaliknya yang dapat mengajarkan mengenai nilai-nilai serta adat-istiadat Minangkabau. Mitos Minangkabau divisualisasikan ke dalam 20 karya lukisan secara ilustratif dengan karakter dan tokoh lucu dan menyenangkan yang memiliki nilai-nilai simbolik. Objek-objek dalam karya pesan di balik mitos divisualisasikan ke dalam bentuk figur kertas dan objek-objek bertekstur semu kertas. Tekstur semu kertas merupakan simbol dari masa yang telah berlalu, sehingga menyimbolkan mitos sebagai bagian dari adat istiadat yang telah lama ada di Minangkabau dan diwariskan secara turun temurun hingga sekarang. Eksperimen yang dilakukan dalam penciptaan karya lukisan adalah melalui percobaan dalam membentuk model menggunakan kertas untuk kemudian dilukis kedalam media dua dimensional. Eksperimen tersebut meliputi penciptaan figur kertas yang dapat memberikan kesan lucu, sederhana, dan kekanak-kanakkan. Tujuan penciptaan Tugas Akhir ini adalah untuk mengungkapkan pesan di balik mitos Minangkabau dan memvisualisasikannya ke dalam lukisan.

Kata Kunci : pesan, mitos, lukisann, Minangkabau

## ABSTRACT

*Painting can be a medium for representing traditions and culture in Indonesia, one of which is about myths. The myth that developed in Indonesia has messages and moral lessons from the previous generation aimed at the next generation. The myths in each region in Indonesia are vary according to the traditions and culture that prevails in an area. This Final Assignment report takes on the theme of the Minangkabau myth and the messages behind it. The myths raised are myths that contain prohibitions or suggestions, such as myths, don't sit on a pillow, don't wear an umbrella inside the house, the myth of a woman sitting at the door and various other similar myths. The prohibited myths were raised in the Final Project because of the contents of myths that did not make logical sense but turned out to have a message behind them that could teach about Minangkabau values and traditions. Minangkabau myths are visualized into 20 illustrative works using funny and fun characters which has simbolic meaning. The objects in the painting of the message behind the myth are visualized in the form of paper figures and objects that have simulated-texture of paper. The simulated-texture of paper is a symbol of the past time, so it symbolizes myth as part of traditions that have long existed in Minangkabau and were passed down from generation to generation until now. The experiments carried out in the creation of painting works were through experiments in forming models using paper and then the model was painted into two-dimensional media. The experiment included the creation of paper figures that could give the impression of being funny, simple, and childish. The aim of the creation of this Final Task is to reveal the message behind the Minangkabau myth and visualize it in the painting.*

*Keyword: message, myth, painting, Minangkabau*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Lukisan adalah suatu karya seni yang dihasilkan dari goresan warna pada kertas, kanvas, ataupun dinding. Seni adalah tentang ekspresi. Seorang seniman mengekspresikan dirinya lewat kanvas dengan mengikuti aturan tertentu dari komposisi dan warna. Lukisan tidak hanya memberikan nilai keindahan namun juga memiliki nilai pesan moral dalam visual yang ditampilkan.

Dalam kehidupan manusia banyak sekali cerita-cerita dengan latar belakang dari peristiwa nyata maupun tidak yang sulit untuk dijelaskan dan dipahami dengan logika. Cerita-cerita tersebut dapat berkaitan dengan fenomena alam tertentu, kehidupan sosial, sejarah, dan budaya. Sebagai contoh di kehidupan sehari-hari banyak dijumpai masyarakat yang mempercayai keberadaan hewan ‘jadi-jadian’ atau siluman, ruh nenek moyang yang bersemayam di sebuah pohon besar, dan berbagai ritual-ritual yang dijalankan oleh suatu kelompok adat tertentu.

Indonesia memiliki banyak budaya dan tradisi sehingga banyak mitos yang berkembang di masyarakat. Seperti di Minangkabau, penulis mengalami dan mendengar sendiri saat masih anak-anak berbagai macam cerita dan larangan yang dihubungkan dengan mitos.

Mitos banyak sekali diceritakan secara turun temurun oleh orang-orang tua di Minangkabau. Cerita-cerita yang dituturkan oleh orang tua merupakan cerita lama dan dibuat oleh orang-orang dari generasi terdahulu. Mitos yang berkembang di Minangkabau terdiri dari berbagai jenis mulai dari mitos sejarah, mitos cerita tokoh tertentu, mitos anjuran dan mitos larangan.

Salah satu mitos yang sering diceritakan adalah mitos si pahit lidah. Mitos ini menceritakan bahwa dulu ada seseorang yang bernama si pahit lidah yang berkelana ke sepanjang Sumatra sambil mengutuk orang-

orang dan hewan yang membuat kesal menjadi batu. Mitosnya bahwa beberapa patung hewan dan manusia yang ada di situs-situs sejarah merupakan perbuatan Si Pahit Lidah karena ia mengutuk orang-orang dan hewan tersebut menjadi batu. Si Pahit Lidah tersebut diceritakan merupakan seseorang yang mudah marah dan mudah sekali mengutuk dan menyumpahi orang karena permasalahan kecil. Banyak versi yang beredar di masyarakat mengenai kuburan Si Pahit Lidah karena Si Pahit Lidah merupakan seseorang yang selalu berpindah tempat dan berkelana. Mitos yang juga beredar adalah bahwa Si Pahit Lidah mewariskan kesaktiannya kepada keluarganya saat ia meninggal. Mitos ini sering sekali diceritakan oleh orang-orang tua, namun tidak dapat dipastikan apakah sosok Si Pahit Lidah dan kesaktiannya benar-benar ada.

Mitos lain yang sangat terkenal di Minangkabau adalah Malin Kundang. Dalam mitos tersebut diceritakan bahwa Malin Kundang dikutuk menjadi batu beserta perahu mewahnya oleh ibunya sendiri karena ia menjadi anak durhaka. Situs berupa batu yang membentuk orang bersujud dan perahu masih ada di Sumatra Barat dan diyakini merupakan Malin Kundang. Tidak diketahui apakah sosok Malin Kundang itu pernah benar-benar ada atau itu hanyalah cerita, namun masyarakat Minangkabau sangat mempercayai mitos tersebut dan menjadi kisah yang sering diceritakan kepada anak-anaknya sekaligus pelajaran agar anak-anak tidak durhaka kepada orang tua.

Mitos lain yang banyak terdapat di Minangkabau adalah mitos larangan. Mitos ini seringkali sudah disadari oleh masyarakat Minangkabau sebagai mitos belaka karena unsur-unsur yang ada dalam mitos ini tidak memiliki keterkaitan yang dapat dijelaskan oleh ilmu pengetahuan pada zaman sekarang. Sebagai contoh yaitu mitos yang terdapat di daerah tempat tinggal penulis di Padang, Sumatra Barat, terdapat anjuran untuk tidak duduk di atas bantal. Anjuran tersebut diungkapkan oleh orang tua secara turun temurun kepada anak-anaknya. Para orang tua mengatakan tidak boleh duduk di atas bantal karena akan menyebabkan bisul tumbuh di pantat. Bagi anak-anak, hal tersebut akan



langsung dipercaya dan mereka menjadi takut duduk di atas bantal karena akan menyebabkan pantat bisulan. Bagi orang dewasa akan timbul pertanyaan karena larangan dan akibatnya tersebut tidak masuk akal. Tidak ada keterkaitan antara duduk di atas bantal dengan pantat bisulan. Duduk di atas bantal justru membuat nyaman dan tidak akan melukai anggota tubuh yang lain.

Anjuran untuk tidak duduk diatas bantal karena akan menyebabkan pantat bisulan tersebut sebenarnya memiliki tujuan tersendiri dan mengandung pesan tersirat. Masyarakat menyebutnya dengan mitos yang diciptakan oleh orang-orang terdahulu dengan tujuan tertentu. Bantal biasanya digunakan untuk menyangga kepala saat seseorang tidur. Bagi masyarakat daerah Minangkabau, kepala merupakan anggota tubuh yang penting dan menunjukkan kehormatan seseorang. Bantal yang merupakan tempat kepala bersandar juga merupakan simbol dari penghormatan dan penghargaan, sehingga apabila bantal dijadikan tempat duduk akan sama saja dengan menduduki kepala seseorang.

Sebagai mahasiswa seni rupa, pengalaman dengan mitos tersebut menjadi sesuatu yang menarik dan lucu sehingga sering kali timbul keinginan untuk kembali ke masa kecil dan mengulang pengalaman-pengalaman dengan mitos tersebut dan memvisualisasikannya ke dalam karya lukisan. Cerita-cerita yang ada dibalik mitos dan bagaimana saat masih kecil sebagai anak-anak masih mempercayai mitos tersebut merupakan pengalaman yang unik untuk diceritakan kembali kepada masyarakat sebagai pengingat masa kecil maupun untuk mengangkat kembali nilai-nilai yang ada dalam budaya Minangkabau. Keunikan dari mitos Minangkabau perlu untuk diketahui karena setiap budaya memiliki ciri khas tersendiri dan nilai-nilai yang berkembang disetiap budaya pun berbeda-beda.

Banyak tradisi dan budaya pada zaman dahulu yang diceritakan kembali melalui berbagai media seperti melalui seni musik, seni tari maupun seni rupa. Dalam seni rupa, untuk menyampaikan berbagai gagasan, ide, serta pengalaman dapat dilakukan melalui pemanfaatan

elemen-elemen visual menjadi suatu komposisi yang bernilai artistik. Berbagai pengalaman dapat divisualisasikan kedalam lukisan, salah satunya pengalaman mengenai mitos Minangkabau dan pesan yang ada di baliknya.

Tema “Pesan di Balik Mitos Minangkabau dalam Lukisan” ini menarik untuk diangkat karena mitos Minangkabau memiliki cerita yang unik serta merupakan cerita sederhana namun memiliki pesan mendalam yang dapat memberikan pelajaran tentang kehidupan, tidak hanya bagi anak-anak namun juga bagi orang dewasa. Selain itu, visualisasi pesan di balik mitos minangkabau ini akan menjadi menarik karena adanya unsur kesederhanaan masa kanak-kanak yang memberikan sensasi lucu dan polos pada karya lukisan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Melalui latar belakang penciptaan yang dipaparkan di atas, penulis memiliki dorongan kreativitas yang sangat kuat untuk menggali dan mewujudkan visualisasi pesan di balik mitos-mitos yang beredar di masyarakat mulai dari anak-anak hingga yang diyakini orang dewasa. Adapun rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Apakah yang dimaksud dengan pesan di balik mitos Minangkabau dalam lukisan?
2. Bagaimana mewujudkan visualisasi artistik dari tema pesan di balik mitos Minangkabau dalam lukisan?
3. Bagaimanakah teknik yang digunakan dalam memvisualisasikan pesan di balik mitos Minangkabau menjadi karya lukisan?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan

1. Menjelaskan makna pesan di balik mitos Minangkabau dalam lukisan
2. Memvisualisasikan pesan di balik mitos Minangkabau dalam karya lukisan

3. Menjelaskan mengenai teknik yang digunakan dalam memvisualisasikan pesan di balik mitos Minangkabau dalam karya lukisan

#### Manfaat

1. Memberikan kontribusi dalam dunia seni rupa terutama di Indonesia, mengenai mitos Minangkabau yang divisualisasikan ke dalam karya seni rupa
2. Sebagai bahan pembelajaran bagi dunia akademik dan terutama di lembaga ISI Yogyakarta mengenai konsep berkarya berupa mitos Minangkabau serta teknik dan bentuk visual yang digunakan dalam mewujudkan ke dalam karya seni rupa
3. Mengekspresikan pemahaman serta gagasan mengenai pesan di balik mitos Minangkabau ke dalam karya lukisan.

#### **D. Makna Judul**

Untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman karena meluasnya arti dan perbedaan penafsiran terhadap judul “Pesan di Balik Mitos Minangkabau Dalam Lukisan” sebagai ide penciptaan karya seni lukis akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pesan

Menurut Hafied cangara, pesan merupakan sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda<sup>1</sup>

2. Balik

---

<sup>1</sup> Sabdanas Yossi, *Pengertian Pesan*, diakses dari <https://www.e-jurnal.com/2014/02/pengertian-pesan.html>, pada tanggal 27 mei 2019 pukul 14.06 WIB

Sisi yang sebelah belakang dari yang kita lihat.<sup>2</sup>

### 3. Mitos

Menurut William Bascom, Mite atau mitos adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empunya cerita. Mite, tokohnya para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti yang dikenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Karena itu, dalam mite sering ada tokoh pujaan yang dipuji dan atau sebaliknya, ditakuti.<sup>3</sup>

### 4. Minangkabau

Berdasarkan sumber yang didapat dari tambo Minangkabau yang ditulis oleh Ahmad Dt. Batuah dan A. Dt. Madjoindo disebutkan bahwa Minangkabau adalah suatu lingkungan adat yang terletak dalam daerah geografis administratif Sumatera Barat dan juga menjangkau ke luar daerah Sumatera Barat yaitu ke sebagian barat daerah geografis administratif provinsi Riau dan sebagian barat daerah geografis administratif Jambi.<sup>4</sup>

### 5. Lukisan

Lukis : Cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional dimana unsur-unsur pokok dalam karya dua dimensional ialah garis dan warna.<sup>5</sup>

Lukisan : hasil dari melukis di bidang dua dimensional.

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan “Pesan di Balik Mitos Minangkabau Dalam Lukisan” yaitu sisi lain yang mengungkapkan suatu hal khusus yang dikirimkan oleh seseorang atau suatu kelompok

---

<sup>2</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 2008), p. 128

<sup>3</sup> Saefuddin, *Bentuk-Bentuk Mitos dalam Cerita Rakyat Banjar* dalam *Tuah Talino: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Balai Bahasa Kalimantan Barat*, Vol.12, No.1 (Juli 2018), p.18

<sup>4</sup> Ferlan Niko, *Konsep Nikah Sepupu dalam Perspektif Adat Minangkabau dan Hukum Islam Studi Kasus di Luhak Agam Lubuk Basung Sumatra Barat (Antara Syari'ah dan Adat)*, (Tesis S-2 Program Studi Hukum Keluarga, Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2016), p. 33

<sup>5</sup> Sp. Soedarso, *Tinjauan Seni* (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p.11

untuk diterima oleh orang atau kelompok lain dari segala sesuatu yang berhubungan dengan kepercayaan primitif yang timbul dari usaha manusia yang tidak ilmiah dan tidak berdasarkan pada pengalaman yang nyata untuk menjelaskan dunia atau alam sekitarnya yang terdapat pada budaya di lingkungan adat Sumatra Barat, sebagian wilayah Riau dan sebagian wilayah Jambi, untuk kemudian divisualisasikan ke dalam bidang kanvas dua dimensional menggunakan berbagai elemen-elemen visual seperti garis, bentuk dan warna serta melalui komposisi tertentu yang artistik.